



OVA (Multiplataforma Offline) Mediante el Aprendizaje Basado en la Gamificación Para Fortalecer la Interpretación de Textos Literarios en Estudiantes de Grado Tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez.

Hernando A. Bermúdez, Jisine I. Carrillo, Nancy Y. Silva y Luz M. Zapata.

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

Docente tutor/ Luz Marina Gutiérrez

Localidad 7 (Bosa), Bogotá.

31/10/202

Dedicatoria

Este proyecto de investigación es dedicado a nuestras familias por su apoyo en el proceso de cada logro, a este grupo de trabajo por su gran aporte al aprendizaje colaborativo y a nuestra labor docente, pensando en enriquecerla para aportar de forma significativa a la educación y formación social.

Hernando A. Bermúdez, Jisine I. Carrillo, Nancy Y. Silva y Luz M. Zapata.

Agradecimientos

En primera medida agradecer a Dios por todas sus bendiciones, agradecimientos a los tutores, docentes de la Universidad de Cartagena por la exigencia académica, los tiempos disponibles, las asesorías y correcciones brindadas. A los familiares, amigos y compañeros de equipo por no rendirse a pesar de las dificultades y las diferencias...Las vivencias quedarán grabadas por siempre en la memoria colectiva para alcanzar una nueva meta profesional.

Contenido

Introducción	4
Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema	5
Planteamiento	5
Formulación	5
Antecedentes del Problema	5
Justificación	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Supuestos y Constructos	5
Alcances y Limitaciones	5
Capítulo 2. Marco de referencia	6
Marco Contextual	6
Marco Normativo	6
Marco Teórico	6
Marco Conceptual	6
Capítulo 3. Metodología	7
Tipo de Investigación	7
Modelo de Investigación	7
Fases del Modelo de Investigación	7
Población y Muestra	7

	5
Categorías de Estudio	7
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	7
Valoración de Instrumentos por Expertos: Objetividad, Validez y Confiabilidad	7
Ruta de Investigación	7
Técnicas de Análisis de la Información	7
Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra	8
Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	9
Referencias Bibliográficas	10
Anexos	11

Lista de Figuras

Figura 1. Ubicación I. E Débora Arango Pérez.	35
Figura 2. Mapa de la localidad Bosa y ubicación del Colegio Débora Arango Pérez. ...	36
Figura 3. Instalaciones de La Institución Educativa Débora Arango Pérez.	37
Figura 4. Salón de clase Institución Educativa Débora Arango Pérez.....	38
Figura 5. Estudiantes grado tercero objetos de investigación I.E Débora Arango Pérez.	39
Figura 6. Trabajo ficha de Mi colegio I.E. Débora Arango Pérez, estudiantes grado tercero.....	40
Figura 7. Acto cultural Institución Educativa Débora Arango Pérez.	41
Figura 8. Familia Deborita.....	41
<i>Figura 9. Resumen de los temas relevantes a trabajar en la presente investigación...56</i>	56
Figura 10. Modelo de investigación IBD.	72
Figura 11. Preguntas para la observación.....	80
Figura 12. Evidencias de respuestas de algunos estudiantes.	80
Figura 13. Organizador Grafico, resumen Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otro.	86

Lista de tablas

Tabla 1. Número de establecimientos educativos colegios oficiales y no oficiales	
Bosa 2018.....	36
Tabla 2. Categorías o variables.	62
Tabla 3. Registro de estudiantes población objeto de estudio.	82
Tabla 4. Lista de los estudiantes objeto de estudio.....	83
Tabla 5. Estadística desempeño de estudiantes.	83
Tabla 6. Estadística consolidada por ejes.	84
Tabla 7. Estadística Nivel Lecto-escritura de los estudiantes.....	84

Lista de anexos

Anexo 1. Prueba diagnóstica.....	100
Anexo 2. Prueba T.A.L.E	113
Anexo 3. Validación de un experto	116
Anexo 4. Manuales para el estudiante y el docente	117
Anexo 5. Evidencias.....	118
Anexo 6. Testimonios	119

Resumen

Título: OVA (Multiplataforma Offline) Mediante el Aprendizaje Basado en la Gamificación Para Fortalecer la Interpretación de Textos Literarios en Estudiantes de Grado Tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez.

Autor(es): Hernando A. Bermúdez, Jisine I. Carrillo, Nancy Y. Silva y Luz M. Zapata.

Palabras claves: OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), gamificación, comprensión lectora. estrategias didácticas.

La investigación tiene como propósito implementar un OVA (Multiplataforma Offline) mediante el aprendizaje basado en la gamificación para fortalecer la interpretación de textos literarios en estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez de la localidad 7 en Bogotá Colombia. La metodología tuvo un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), se utilizó la observación, una prueba de entrada y otra de salida, en las cuales la gamificación y la comprensión textual son las herramientas didácticas para analizar las habilidades de comprensión lectora que poseen los educandos, con ello se desea atender las dificultades que más inciden en el problema como la falta de motivación de los estudiantes frente a la lectura, la falta de recursos tecnológicos en la escuela, la dificultad para identificar los tipos de textos y sus características; a través de esta estrategia se permitió explorar nuevas estrategias de aprendizaje que le permitieran buscar otras alternativas para complementar lo aprendido en el aula, organizar y procesar información textual, decodificar la intención comunicativa de los textos y la conexión de ellos entre sí; desarrollar la construcción de conocimientos nuevos o fortalecer presaberes, así como las habilidades lingüísticas y el pensamiento crítico en aras de un aprendizaje colaborativo, significativo, así como individual y metacognitivo. El campo de investigación sobre el impacto de la lúdica en el aprendizaje

digital, permite que los juegos virtuales sean herramientas para la motivación, interacción de conocimiento, trabajo cooperativo e interdisciplinariedad para el mejoramiento de toda práctica educativa referente a la interpretación de lectura en todas las áreas (procesos de enseñanza-aprendizaje). Los resultados permitieron denotar los progresos, la flexibilización del currículo para seguir ampliando la aplicación de la presente investigación en el planteamiento del problema. Como conclusión general se establece la importancia de romper la barrera de la escuela tradicional, de tal forma que se implementen nuevas estrategias didácticas innovadoras mediadas por OVA ya que, permite a los docentes utilizar no sólo los contenidos digitales sino también complementar los estándares y DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) contemplados en el MEN.

Abstract

Título: OVA (Multiplataforma Offline) Mediante el Aprendizaje Basado en la Gamificación Para Fortalecer la Interpretación de Textos Literarios en Estudiantes de Grado Tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez.

Author(s): Hernando A. Bermúdez, Jisine I. Carrillo, Nancy Y. Silva y Luz M. Zapata.

Key words: virtual learning objects , gamificación , reading comprehension, didactic strategies.

The purpose of the research is to implement an OVA (Offline Multiplatform) through learning based on gamification to strengthen the interpretation of literary texts in third grade students at the Débora Arango Pérez District Educational Institution in town 7 in Bogotá, Colombia. The methodology has a mixed approach (qualitative-quantitative), observation, an entrance test and an exit test were used, in which gamification and textual comprehension are the didactic tools to analyze the reading comprehension skills that students have , this to identify the difficulties that most affect them such as the lack of motivation of the students for reading, the lack of technological resources in the school, the difficulty in identifying the types of texts and their characteristics . Through this strategy, it was possible to explore new learning strategies that would allow them to look for other alternatives to complement what they learn in the classroom, organize and process textual information, decode the communicative intention of the texts and their connection with each other; develop the construction of new knowledge or strengthen pre-knowledge, as well as linguistic skills and critical thinking for the promoting of collaborative, meaningful, as well as individual and metacognitive learning. The field of research on the impact of play on digital learning allows virtual games to be tools for motivation, knowledge interaction, cooperative work and interdisciplinarity for the improvement of all educational reading and

interpretation practices in all areas (teaching-learning processes). The results allowed the progress that let the flexibility of the curriculum to continue expanding the application of this research focusing on solving the problem. As a general conclusion, it was established the importance of breaking the barrier of the traditional school, in such a way that new innovative didactic strategies mediated by OVA are implemented, since it allows teachers to use not only digital content but also complement the standards and DBA (Basic Learning Rights) contemplated in the MEN.

Introducción

La interpretación de textos literarios entendida como una destreza lingüística basada en la comprensión de un texto escrito, ha sido y será un reto académico para estudiantes y maestros, así que, no es suficiente con conocer la semántica de las palabras que forman parte de éste, sino es necesario tener una interpretación global de la intención comunicativa del mismo. Es conveniente destacar que esta investigación se encuentra en una línea de innovación educativa, enmarcada en el campo de la lúdica en el aprendizaje digital. Por lo tanto, se entiende la gamificación en un sentido amplio, que supone incorporar mecánicas, dinámicas y estéticas de juego a través de entornos de aprendizaje virtuales, que hoy resultan más atractivos para los estudiantes, debido a que son considerados “nativos digitales”, por haber nacido en la era digital.

En este proyecto, se planteó una secuencia didáctica basada en la gamificación en un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), Multiplataforma Offline, como estrategia para fortalecer la interpretación de textos literarios en estudiantes de grado tercero del colegio distrital Débora Arango Pérez, teniendo como referente, los resultados desfavorables que dichos jóvenes obtuvieron en las pruebas SABER, así como los juegos virtuales que les resultan llamativos a la hora de adquirir conocimientos. “Se entiende por lectura la capacidad de entender un texto escrito” (Adam y Starr, 1982). Así las cosas, es viable decir que, leer es establecer un diálogo con el autor, comprender sus pensamientos, descubrir sus propósitos, hacerle preguntas y tratar de hallar las respuestas en el texto, de manera autónoma, capaz de pensar críticamente, construir e interpretar su entorno.

Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema

Planteamiento

Cerillo (2007) afirma que “La competencia literaria implica toda la actividad cognitiva de la lectura y mide el nivel de eficiencia del lector ante cualquier texto” (pág. 22). La enseñanza de la literatura en el primer ciclo de formación de los centros educativos debe llevar al estudiante al disfrute de la lectura, por ello la importancia de implementar herramientas que cautiven la atención de los educandos y conlleve a la significación del aprendizaje, a partir de lo cual, el maestro busque otros métodos de enseñanza, tal es el caso de la implementación de objetos virtuales de aprendizaje; desde dicha perspectiva, Gil (2017) considera que “ las tecnologías son indispensables para la práctica docente, ya que permiten a los estudiantes mejorar su aprendizaje autónomo, fomentar su iniciativa e interés, y agilizar la comunicación con el docente en un entorno tecnológico avanzado”(pág. 84).

Según las pruebas PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos) en Colombia el 45,2 % de los jóvenes alcanzan un nivel 1 en comprensión e interpretación lectora, la escala más baja en la medición; estos resultados al igual que el ICFES (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación) a nivel nacional, han generado alertas en el sistema educativo, generando políticas estatales que conllevan al mejoramiento de la calidad educativa.

En la Institución Débora Arango Pérez, a partir de los resultados obtenidos en las pruebas internas, se identificó desde el área de lengua castellana, que los niños y niñas tienen dificultades para comprender e interpretar con facilidad los textos literarios, este factor genera retroceso en el sistema global de aprendizaje en lo que a la lectura, escritura y expresión oral se refiere, es así como los últimos resultados institucionales de Pruebas Saber demostraron en el área de lenguaje del grado tercero, que un 40% de los estudiantes no contestan correctamente las preguntas de la competencia comunicativa lectora, en cuanto a que no identifican la estructura del texto, no comparan textos de diferentes formatos, ni la finalidad

para dar cuenta de sus relaciones de contenido, no recuperan información explícita en el contenido del texto, no identifican la estructura implícita del texto, no reconocen elementos implícitos de la situación comunicativa del texto, no reconocen la comunicación explícita de la situación de comunicación y no evalúan información implícita o explícita de la situación de comunicación, lo que se reflejó en los resultados bajos, a partir de lo cual se han generado estrategias de seguimiento, tales como: proyectos de aula, plan lector, carpeta viajera, evaluación permanente y formativa, mostrando retrocesos generados a raíz de la pandemia ocurrida en 2020; ya para el año 2021, la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá y a partir de una alianza educativa, implementó el proyecto denominado Plan de Fortalecimiento de la Lectoescritura con atención a niños de grado primero y tercero, a través del cual se aplicaron pruebas diagnósticas para medir la fluidez, comprensión lectora y escritura de textos, donde se identificó un 42% de estudiantes con dificultades en el proceso lecto-escritora: escritura espejo, omisión, adición, rotación, fragmentación y unión de palabras; además de la disgrafía y la dislexia, que conllevan a una mala interpretación de textos literarios; sumado a ello, la estrategia de aprender en casa (no presencialidad) aumentó las dificultades evidenciadas en dicha competencia.

Este proyecto, se trabajó en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez, ubicada en la ciudad de Bogotá, localidad siete de Bosa, en la cual se atiende a 1300 estudiantes, desde el grado preescolar hasta la Educación Media, el grupo con el cual se trabajó es el grado tercero de la jornada de la tarde, conformado por 37 estudiantes, de los cuales 18 son mujeres y 19 hombres, cuyo rango de edad está comprendido entre los 8 y 10 años, su estratificación social es baja, no cuentan con acceso a internet de manera óptima, tampoco con dispositivos tecnológicos para el apoyo de su proceso de formación académica, además, la caracterización de sus familias son nucleares y extensas.

La herramienta para solucionar el problema del presente proyecto, es un Objeto Virtual de Aprendizaje: Leo, Interpreto y Aprendo, Multiplataforma Offline, según Vargas (2018) “ Un

O.V.A. es un recurso muy importante en el proceso educativo, permitiendo utilizarlo como un repositorio de contenidos, basándose en las necesidades educativas de la institución educativa, siendo de mucha utilidad antes, durante y después de las jornadas educativas planteadas en los diferentes espacios de aprendizaje de las instituciones educativas” (pág. 7); con la implementación de esta herramienta, se pretende fortalecer en los estudiantes la interpretación de textos literarios, no sólo desde el ejercicio del aula sino en diversos escenarios del entorno, utilizando un enfoque metodológico basado en la gamificación, con diversas actividades, tales como: completar, leer, escribir e interpretar.

La palabra gamificación nació en 2002 de la mano de Nick Pelling, un británico, desarrollador de juegos, refiriéndose al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (Pelling, 2011). De acuerdo con el postulado del autor, a través de la gamificación, se construyó escenarios interactivos, en los cuales los estudiantes se convirtieron en protagonistas en el proceso de aprendizaje; en ese orden de ideas, se trata entonces de una estrategia de innovación educativa, que ha sido adoptada por los docentes con el objeto de motivar el aprendizaje de los estudiantes.

Formulación del Problema

¿Cómo fortalecer la interpretación de textos literarios a través de un OVA (multiplataforma Offline) mediante el aprendizaje basado en gamificación, en los estudiantes de grado tercero del Colegio Distrital Bosa Débora Arango Pérez localidad 7 de la ciudad de Bogotá?

Antecedentes del Problema

Antecedentes Internacionales

En la Universidad Central del Ecuador, el investigador Gancino Vasco Ana Gabriela, en el año 2016 inició la investigación titulada “Objetos virtuales de aprendizaje (O.V.A.S) en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en niños y niñas de séptimo año de Educación general básica media, del Colegio Santo Domingo de Guzmán de Quito”, cuyo propósito fue establecer una propuesta que permitiera al docente, mejorar las habilidades de lectura y escritura en sus estudiantes, mediante el uso de (O.V.A.S). La investigación fue realizada con enfoque cualitativo- cuantitativo, de carácter socioeducativo; la profundidad del estudio es descriptiva, su diseño documental bibliográfico y de campo, la muestra fue de 102 unidades: estratificadas entre 100 estudiantes y 2 docentes. Los resultados permitieron evidenciar el limitado uso de O.V.A.S en el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés, por desconocimiento del contenido que permitieran alcanzar las habilidades deseadas en los estudiantes. De acuerdo a lo anterior, se tomará como aporte a esta investigación, la implementación de los O.V.A.S., recalcando la importancia de la creación de los mismos para brindar un aprendizaje significativo.

De igual forma, en la Universidad Autónoma de Madrid, España, los estudiantes García Felipe; García Óscar y Martín Margarita en el año 2018, iniciaron la investigación denominada “ La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del Inglés en educación primaria”, utilizando como metodología el enfoque experimental; se buscaba motivar a los estudiantes mediante el uso de las TIC y la gamificación para mejorar la comprensión de la segunda lengua – el inglés; se utilizaron dos grupos del mismo grado: uno en el cual se aplicó el programa y otro de control; los resultados fueron analizados y se evidenció que el grupo al que se le aplicó el estudio, obtuvieron avances significativos en el nivel de competencia lingüística y en comunicación escrita en relación al otro grupo, se hace relevancia que con la

inclusión de los recursos digitales a través de la gamificación, la motivación aumenta, puesto que son temas de interés para los educandos.

Complementariamente, en la Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí en Nicaragua, para la revista científica de Farem - medio ambiente, tecnología y desarrollo humano, los autores Flor Idalia Lanuza Gámez, Marlene Rizo Rodríguez, y Luis Enrique Saavedra Torres, en el año 2018, iniciaron la investigación “ Uso y aplicación de las TIC en el proceso enseñanza - aprendizaje” en las labores académicas y administrativas, con una metodología de carácter descriptivo, con el fin de valorar el uso y aplicación en el proceso enseñanza – aprendizaje; esta fue una investigación de enfoque mixto y de corte transversal; como resultado de ella, se pudo detectar que hace falta mejorar la adquisición de hardware y software, así la importancia de mejorar en equipos y capacitación de docentes para conseguir una calidad educativa. Por lo anterior, tal como se muestra en el resultado, la transversalidad en este proyecto está inmersa en el uso e implementación de las TIC en el aula, como necesidad para el aprendizaje significativo de los infantes.

De igual manera, en la Universidad Técnica de Machala de Ecuador en el año 2019. Los investigadores Leonela Yajaira Granda Asencio, Eudaldo Enrique Espinoza Freire y Sotil Esteban Mayon Espinoza, iniciaron el trabajo de investigación “Las TIC como herramientas didácticas del proceso enseñanza - aprendizaje”, esta fue de tipo cuantitativa-cualitativa, con enfoque descriptivo, a partir de la cual se concluyó que la educación básica de la ciudad de Machala Ecuador, se vio favorecida en los ambientes de trabajo colaborativo y cooperativo, al igual que se fortaleció el aprendizaje autónomo y continuo; sin embargo, los obstáculos identificados fueron la tendencia moderada a la incorporación de la TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje; con base en los aspectos favorables leídos en los trabajos de otros investigadores, se continúa con la convicción de integrar las tecnologías, de tal forma que en la presente investigación se permita romper con los paradigmas tradicionales e involucrar herramientas innovadoras en la pedagogía actual.

Por otro lado, en la Universidad San Ignacio de Loyola en la ciudad de Lima Perú en el año 2020, los estudiantes Iquise Melany y Rivera Leslie, iniciaron una investigación que denominaron “La importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje”, bajo la metodología documental y de análisis cualitativo, a partir de la cual se obtuvo como resultado, que la utilización de la gamificación a través de recursos digitales motivan a los estudiantes y mejoran los resultados de aprehensión de saberes, así mismo, se contempla el rol del docente como dinamizador en dicho proceso, sin embargo, por falta de capacitación y dominio de estas herramientas, no son utilizadas de manera óptima en los escenarios de aula, en consecuencia, el aporte para la investigación es la interacción entre estudiante-docente, como actores en un ambiente didáctico e integral que favorezca el aprendizaje.

Antecedentes Nacionales

En la Universidad Pedagógica Nacional, en el año 2006, los autores Irrazabal, Saux, Burin y León, iniciaron la investigación titulada “Estrategias meta comprensivas para el fortalecimiento en la interpretación lectora en estudiantes de segundo ciclo de un colegio oficial en Bogotá”, cuyo objetivo fue demostrar los efectos en las habilidades de meta comprensión; en el estudio experimental participaron 281 niños, a quienes se les administró la Escala de Ciencia Meta-cognitiva de Lectura (ECML) y una prueba de comprensión de pre-test y pos-test con un grupo de comparación. Como resultado final, los estudiantes lograron fortalecer la comprensión lectora con las estrategias aplicadas, lo cual es importante tener en cuenta en la presente investigación.

Así mismo, en la Universidad Pedagógica Nacional, los investigadores Flórez Romero, Restrepo & Schwanenflugel, en el año 2007, iniciaron la investigación que titularon “Desempeño de los estudiantes en comprensión interpretativa de la Institución Educativa Alfredo Iriarte”, en la cual utilizaron la metodología inductiva-deductiva, en cuanto a los componentes de la prueba de lenguaje, ya que los estudiantes de Básica Primaria presentaban

dificultades con el componente semántico y sintáctico, en menor porcentaje al pragmático que presentó un porcentaje mayor, dicho componente está relacionado altamente con la comprensión lectora, ya que aborda el para qué se dice algo, por qué, cuándo y quién lo dice, qué podría suceder, las conjeturas o deducciones, entre otros, en función de una situación comunicativa. Es importante tener en cuenta lo anteriormente mencionado como factor relevante a desarrollar dentro del O.V.A. que en la presente investigación propone la autora.

De la misma manera, en la Universidad del Valle - en Cali Colombia - en el año 2009, el autor Jairo Castillo Cortés inició la investigación “Los tres escenarios de un objeto de aprendizaje” El objetivo del artículo es brindar un claro concepto de O.V.A. y unas bases prácticas para su diseño. Permite fundamentos para su elaboración, almacenamiento y aplicación a procesos de enseñanza-aprendizaje, según los criterios establecidos para cumplir con el carácter educativo que se requiere, particularmente se expone el modelo genérico ADDIE con metodología sistemática, ya que reúne elementos de otros modelos de diseño instruccional (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Para la construcción, producción o diseño de un O.V.A., reconocer sus estándares y características aporta las pautas necesarias y pertinentes para el desarrollo, aplicación y evaluación al momento de abordar la necesidad educativa identificada en el proyecto actual.

Así mismo, en el colegio Maipore de Bucaramanga – Colombia - en el año 2011, la docente Nydia Ximena Ojeda Vargas, inició la investigación “Blog educativo y su utilización para estimular las competencias lectoras escritoras”, en él se fijó como propósito, identificar las fortalezas en la interpretación de textos, a través del uso del blog en la clase de lengua castellana, la metodología fue cuantitativa, con el fin de recolectar datos a través de la observación, obteniendo como resultado que el blog es un factor clave para fortalecer la habilidad de lectura, tal es el caso de la asociación entre la estructura y la intención de un texto. Para finalizar, la autora concluye que, la tecnología mejora la comunicación asertiva entre docente y estudiante, a su vez integra el blog de una forma significativa para el aprendizaje, la

tecnología en el aula muestra cambios en la didáctica; en el OVA del presente proyecto, se creará una herramienta digital, que será alimentada por los mismos estudiantes como repositorio abierto.

Complementario a lo anterior, en la universidad Tecnológica de Pereira – Colombia - en el año 2013, los investigadores Abadía Gloria, Quiceno Natalia y Rivera Karen, iniciaron el trabajo denominado “Incidencia de la enseñanza mediada por TIC para mejorar la interpretación lectora en los niños de ciclo 1 de la Institución Ciudad Boquía”; su principal objetivo fue determinar la incidencia de una secuencia didáctica mediada por TIC, por lo cual se utilizó una metodología mixta, se realizaron observaciones y entrevistas estructuradas, que arrojaron conclusiones como la utilización e implementación de la secuencia didáctica y las TIC, de tal forma que facilita la participación del estudiante con el aprendizaje y el desarrollo de destrezas de sí mismo con la lectura; en la presente investigación, se utilizará la gamificación con secuencia didáctica, a través de actividades interactivas y resaltando la relación docente – estudiante.

De igual manera, en la Universidad Libre Bogotá - Colombia - en el año 2016, la investigadora Olga Salamanca, inició el trabajo de investigación llamado “Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico”, cuyo objetivo fue, realizar un diagnóstico sobre lectura y escritura, el cual está fundamentado por la prueba de Lectura y escritura de Olea (1977). La metodología utilizada fue cuantitativa, en esta prueba se observaron dificultades para la decodificación de las letras con combinaciones, reconocimiento de los fonemas y grafemas al tomar dictados y elaborar oraciones simples, omisiones de letras, sílabas o palabras, sustituciones, inversiones de letras o palabras, razón por la cual, la autora considera que desde los primeros grados, se manifiesta la dificultad para interpretar, analizar, comprender y argumentar, al no desarrollar estas competencias, tanto en la lectura como en la escritura; la conclusión a la que se llegó dentro del OVA de esta investigación, se tendrá en cuenta, ya que la codificación de la imagen para afianzar la interpretación lectora es vital en

dicho proceso. Así mismo, en la Universidad Santo Tomás de San Juan De Pasto – Colombia - en diciembre de 2017, la autora Magdelly Huertas, elaboró el proyecto titulado “Promocionar la lectura toda una aventura”, propuesta didáctica para promocionar la lectura en estudiantes del grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa Pérez Pallares de la ciudad de Ipiales. El proyecto tuvo como objetivo, promocionar y fomentar el hábito de la lectura por medio de la didáctica basada en el enfoque del paradigma de la complejidad, teniendo en cuenta la información acerca de la caracterización de la institución, obtenida a través de técnicas de recolección de datos y de los cuales logró la identificación del problema (didáctica), para lo cual surge la propuesta de organización y secuencias didácticas, con el propósito de incentivar el gusto por la lectura. Dicha investigación se basó en la metodología de los lineamientos que rigen la Investigación - Intervención, en la que el docente está en constante búsqueda y reorganización de estrategias y ambientes de aprendizaje. El proyecto buscó vincular a la familia, dado que es allí donde se generan las bases de una buena educación. Su aporte al proyecto está en la organización y secuencia de la didáctica, como guía para el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Antecedentes Regionales

En la Universidad Libre de Bogotá Colombia, en el año 2015, las investigadoras, María Paula Marín Mendoza y Deysi Lorena Gómez Pajoy, iniciaron el trabajo de investigación “Interpretación de textos: Un camino para desarrollar las habilidades del pensamiento”, con el propósito de diseñar, organizar e implementar actividades para la interpretación de lectura como herramienta innovadora al proceso de lectura crítica. Dicho proyecto está dirigido a los estudiantes del grado 602 de la institución educativa Distrital San José Norte en Bogotá, con el objeto de mejorar el pensamiento crítico, mediante la comprensión de cuentos cortos; su metodología está basada en la perspectiva cualitativa, para comprender y explicar los fenómenos sociales, en búsqueda de mejorar la calidad educativa y reflexionar acerca de las

prácticas docentes que pretenden el desarrollo de un pensamiento crítico en los estudiantes. El aporte al proyecto se sustenta en la variedad de actividades encaminadas al desarrollo de habilidades de pensamiento, como diversas estrategias para la organización del proceso y contenido al diseño del OVA.

Así mismo, en la Universidad Cooperativa de Colombia en Bogotá D.C, en febrero de 2019, se propuso el proyecto: “Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora”, por los autores José Alexander Callejas Varón y Miguel Antonio Méndez Otálora. Aplicado en el Liceo Nuevos Horizontes en la localidad séptima de Bosa, cuyo propósito fue, proponer un Objeto Virtual de Aprendizaje como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de comprensión lectora en los estudiantes, con un enfoque cualitativo, descriptivo y explicativo, basado en la herramienta metodológica Investigación-Acción para la identificación del problema y la Metodología Interdisciplinaria, Centrada en Equipos de Aprendizaje (MICEA) para el desarrollo de la estrategia didáctica, lo que generó como producto final, posibilitar acciones que permitieran reformar prácticas educativas, en busca de la innovación y ambientación de espacios de aprendizaje por medio del uso de las TIC. El aporte primordial al proyecto actual se presenta en las estrategias para la construcción y organización de un Objeto Virtual De Aprendizaje (O.V.A.), encaminado a fortalecer e incentivar el desarrollo de los Procesos de lectura (interpretación) en los estudiantes.

De igual manera, en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá - Colombia-, en el año 2019, el autor Joan Sebastián Linares Murillo, propuso su trabajo de grado, titulado: “Entorno virtual de aprendizaje, centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria”. Su objetivo fue encaminado hacia el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con enfoque constructivista y basado en la gamificación para el desarrollo de una lectura crítica y la adquisición de hábitos de lectura, en los estudiantes de grado sexto en el Instituto San Pablo Apóstol, la gamificación fue construida en una dinámica

de videojuegos, planteados como un viaje a través del tiempo, en el cual es posible generar cambios de realidad y construir un mundo mejor. El proyecto se basó en el modelo de diseño instruccional interactivo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), identificando como fases primordiales: la caracterización, antecedentes, análisis y diseño, de lo cual se obtuvo como resultado, que la búsqueda de estrategias pedagógicas encaminadas al cumplimiento de un objetivo específico, da frutos positivos y se reconoció la falta de conocimiento y flexibilidad para los intereses literarios de los estudiantes y la posibilidad de permitir escoger según sus preferencias. El aporte a la propuesta actual se evidencia en las estrategias pedagógicas de la gamificación al diseño y gestión de contenido del O.V.A.

Justificación

La comunicación es de vital importancia en la sociedad, por lo que dentro de su proceso se encuentran factores que conllevan al éxito de ella, como lo es la interpretación, es decir, no sólo basta con entonar y tener una buena fluidez, sino que se debe entender y argumentar lo que se lee o se escucha, para poder tener una mejor gramática, vocabulario y escritura, lo que facilita las competencias lingüísticas.

Por tal motivo, se hace necesario evaluar y replantear las estrategias metodológicas de aula, de tal manera que estas se conviertan en escenarios de interés para los estudiantes; los Recursos Educativos Digitales han permitido abrir el camino hacia la inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje; por ello, para esta investigación se pretende utilizar un O.V.A. multiplataforma offline para los estudiantes de grado tercero del colegio Distrital Débora Arango Pérez de Bogotá, con el objetivo de estimular la interpretación de textos literarios.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) publicó el libro “Competencias TIC para el desarrollo profesional docente”, en el cual se establece como propósito principal: preparar al docente para la apropiación de tecnologías en el aula de clase; una de las estrategias es el uso de recursos educativos digitales, para desarrollar aprendizaje significativo, mediante la interacción y la práctica, de manera que haya una relación docente-alumno; de igual manera el MEN tiene como propósito principal, que las Instituciones Educativas las pongan en uso, y no las dejen archivadas, en este sentido, se pretende a través del presente proyecto de investigación, no sólo preparar al docente para hacer buen uso de los recursos tecnológicos, sino que tengan la capacidad para transferir ese conocimiento a los estudiantes, a través de diferentes herramientas educativas digitales, para que el estudiante sea flexible y práctico en la utilización de las TIC en el aula.

Conviene aquí precisar que, la gamificación, entendida como una técnica de aprendizaje que vincula los juegos interactivos como un potencial para motivar a los

estudiantes, a mejorar sus procesos de interpretación lectora, favorece en esta investigación redescubrir las fortalezas y debilidades propias del nivel en que se encuentran, por lo tanto, surge la necesidad de cambiar las didácticas tradicionales de enseñanza de la lectura, por nuevos métodos y técnicas que provoquen la curiosidad de los niños y el compromiso por aprender, siendo protagonista de su propio aprendizaje.

Con la gamificación, se invita a hacer lo que más les agrada: jugar, pero esta vez con un propósito definido: mejorar su interpretación lectora, mediante la realización de un OVA offline multiplataforma, con materiales novedosos e interactivos como videos, retos y todos los componentes que conllevan, para pasar de lo tradicional a lo digital y así privilegiar la experimentación con el juego, ya que se motivan a mejorar sus propias expectativas.

Al respecto de ello, Espínola (1990), plantea que se deben replantear los ambientes de la escuela y no centrarse únicamente en los resultados, sino en los procesos que afectan tanto al que aprende como al que enseña.

Queda claro entonces, que dentro de la labor docente se encuentra la capacidad de gestionar los procesos de enseñanza-aprendizaje y en este ejercicio se debe reflexionar en cuanto a resultados positivos, negativos y posibles oportunidades que surjan, con el fin de poder realizar un cambio o actualización constante en estrategias o herramientas que permitan motivación e interés de los estudiantes, para participar de su proceso académico, a fin de mejorar el desarrollo de habilidades de pensamiento y para la vida; por ello, la línea de investigación para este proyecto es la innovación educativa, en este sentido, se pretende reflejar un aporte muy positivo, atendiendo a la importancia que la herramienta privilegia, al poderse implementar el OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) que se pueda trabajar sin conexión a la red (es decir, offline), pensando en suplir la carencia de acceso a este factor, ya que la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez no cuenta con una cobertura de internet con banda ancha, que favorezca a la comunidad educativa y menos aún a la población objeto del presente estudio.

Complementario a lo anterior, conviene anotar que, el objetivo de la educación es la formación integral del estudiante, para lo cual se debe apuntar al desarrollo de la construcción de conocimiento, habilidades humanistas, pensamiento crítico y de reflexión, para un aprendizaje significativo que permita la evolución colectiva. En consecuencia, el campo de investigación sobre el impacto de la lúdica en el aprendizaje digital, permite que los juegos virtuales sean herramientas para la motivación, interacción de conocimiento, trabajo cooperativo e interdisciplinariedad para el mejoramiento de toda práctica educativa, referida a la interpretación de lectura en todas las áreas (procesos de enseñanza-aprendizaje), de este modo, enfrentar y/o combatir uno de los obstáculos más grandes de la educación (práctica lectora) y fortalecer el desarrollo del pensamiento analítico, crítico y reflexivo.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la interpretación de textos literarios en estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez, mediante un OVA offline de aprendizaje basado en la gamificación.

Objetivos Específicos

- Identificar fortalezas y debilidades en la interpretación de textos literarios, por medio de una prueba diagnóstica.
- Diseñar un OVA. offline, multiplataforma mediante el aprendizaje basado en la gamificación.
- Implementar un OVA. offline en el aula de clase, para fortalecer la interpretación de textos literarios.
- Medir a través de un Post test el avance de la habilidad de la interpretación de textos literarios, mediante la aplicación del OVA y su efectividad en el proceso.

Supuestos y Constructos

Supuestos

El uso del OVA permitió que los estudiantes de grado Tercero, del Colegio Distrital Bosa Débora Arango Pérez, construyan competencias lectoras, con actividades multimediales de interpretación de textos.

Desarrollar competencias interpretativas, que se potencien a través de un OVA de aprendizaje, basado en la gamificación.

El uso del OVA permite motivar al estudiante a participar en su proceso autónomo de aprendizaje, a través de actividades gamificadas.

El uso del OVA multiplataforma offline proporciona otras alternativas fuera del aula, para complementar su aprendizaje.

Constructos

Un Objeto Virtual de Aprendizaje hace referencia a “Un recurso muy importante en el proceso educativo, permitiendo utilizarlo como un repositorio de contenidos, basándose en las necesidades educativas de la institución, siendo de mucha utilidad antes, durante y después de las jornadas educativas planteadas en los diferentes espacios de aprendizaje de las instituciones educativas”, Vargas (2018).

La palabra gamificación nació en 2002 de la mano de Nick Pelling, un británico, desarrollador de juegos, quien se refirió al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (Pelling, 2011).

Complementariamente, la gamificación en el aprendizaje se define como “una aplicación cuidadosa y considerada del juego, para resolver problemas y fomentar el aprendizaje, utilizando todos los elementos del juego que sean adecuados” (Kapp, 2012).

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional, en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) del área de lenguaje para el grado tercero de Básica Primaria, plantea que “los estudiantes consolidan la adquisición del código escrito, lo que fortalece los procesos de comprensión lectora. En ese sentido, están en capacidad de leer autónomamente diversos tipos de texto y reconocer en ellos sus contenidos, estructuras, recursos específicos y propósitos comunicativos” (MEN, 2017).

Asimismo, Pérez (2014), define la comprensión de lectura como “la habilidad que tiene una persona para entender un mensaje en lenguaje escrito de manera objetiva, es decir, descifrar lo que el autor quiere transmitir cuando interactúa con el texto teniendo en cuenta saberes previos que le permitan captar de forma efectiva”.

También, se encontró que, la literatura para niños se constituye en un “medio poderoso para la transmisión de la cultura, la integración de las áreas del saber: historia, música, arte, psicología, sociología, etc., el enriquecimiento de los universos conceptuales y la formación en valores”. Rafael Rangel (2008)

De igual manera, ECURED define la Multiplataforma como un término usado para referirse a los programas, sistemas operativos, lenguajes de programación, u otra clase de software, que puedan funcionar en diversas plataformas (2021).

En concordancia con lo dicho hasta aquí, conviene precisar que, la formación a distancia offline, a diferencia de la modalidad online, no se utiliza una plataforma de aprendizaje a través de conexión a Internet para realizar los estudios, sino que el centro formativo facilita los materiales en papel o formato multimedia a los estudiantes, a través de correo postal o la búsqueda del mismo en forma presencial, y las comunicaciones con el docente son: presencialmente, a través de correo electrónico, correspondencia o por teléfono
Campus virtual (2021).

Alcances y Limitaciones

Alcances

Se diseñó un OVA portable offline, mediante el aprendizaje basado en la gamificación como estrategia de motivación a los estudiantes. Por lo tanto, el proyecto contribuirá al mejoramiento de la interpretación de textos literarios para el desarrollo del pensamiento crítico.

Para ello, la autora de la presente investigación tiene claro, que el estudiante de tercero está en capacidad de manejar la herramienta digital de forma autónoma y eficaz, para fortalecer su proceso enseñanza- aprendizaje.

En consecuencia, en este proyecto se espera que su ejecución sea aproximadamente en un año lectivo del calendario escolar.

Limitaciones

Las principales limitaciones de aplicación están enmarcadas en la falta de colaboración de los padres de familia para que los estudiantes puedan acceder desde cualquier equipo electrónico al OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) Offline Multiplataforma.

“Una de las limitantes más importantes del presente proyecto, surge en la situación libertad tiempo real que los estudiantes tengan para participar en las actividades aquí planteadas, teniendo en cuenta que casi todas las definiciones de juego, jugar, ocio y experiencia lúdica, consideran que una parte fundamental de su estructura es la no obligatoriedad” (Carse, 1986; Cuenca 2010; Huizinga 2008; Macgonial 2011, entre otros).

Otra limitación importante es la corresponsabilidad de padres de familia que no asumen normas y hábitos de estudio, que fortalezcan el compromiso en su formación educativa.

Dificultades de convivencia a nivel de aplicación del liderazgo y el trabajo en equipo para la comunicación asertiva.

El Sistema Operativo puede presentar fallas para la correcta ejecución del O.V.A.
(Objeto Virtual de Aprendizaje) Offline Multiplataforma.

Capítulo 2. Marco de Referencia

El marco de referencia está definido como el “Conjunto de elementos que se refieren de forma directa al problema de investigación focalizado y que define, explica y predice lógicamente los fenómenos del universo al que este pertenece, deben constituir una estructura o varias unidades estructurales identificables”, Cubillos (2004).

Marco Contextual

El marco contextual presenta los escenarios físicos y las condiciones que describen el entorno en el cual se desarrolla la investigación. Contiene aspectos sociales, culturales, ambientales, geográficos, históricos y económicos, que son de importancia para dar cumplimiento al objetivo del estudio.

El presente proyecto se desarrolló en la institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez, situado en la ciudad de Bogotá, localidad siete de Bosa, Barrio Argelia II. Bosa está ubicada en el extremo suroccidental de la ciudad, su extensión es de 2466 hectáreas, correspondientes a un 2.87% del total del territorio de Bogotá. Esta localidad limita al norte con la localidad de Kennedy y con el municipio de Mosquera, con el río Bogotá, el río Tunjuelito y Camino de Osorio en medio, al oriente con la localidad de Kennedy por el eje del río Tunjuelito; al sur con la localidad de Ciudad Bolívar y el municipio de Soacha, por la Autopista Sur y al occidente con los municipios de Soacha y Mosquera por el eje del Río Bogotá (Figura 1).

Figura 1. Ubicación I. E Débora Arango Pérez.



Nota: Proyecciones elaboradas por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE y la Secretaría Distrital de Planeación – SDP.

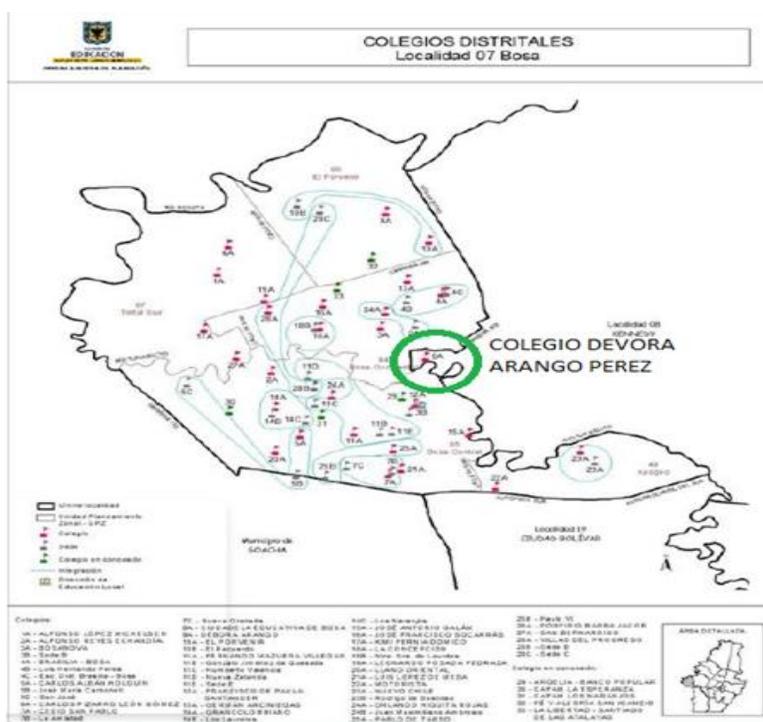
Bosa está dividida en cinco (5) Unidades de Planeamiento Zonal (UPZ); en dos de ellas se localizan 141 establecimientos educativos, distribuidos de la siguiente manera, según el tipo de colegio: oficial o no oficial (Tabla 1).

Tabla 1. Número de establecimientos educativos colegios oficiales y no oficiales Bosa 2018.

N° Establecimientos Educativos	Clase de Colegio						Total
	Oficial			No Oficial			
	Distrital	Oficial Distrital Administración Contratada	Régimen Especial	Privado	Matrícula Contratada	Régimen Especial	
Colegios	28	5	0	81	7	0	121
Sedes	48	5	0	81	7	0	141

Nota: Directorio único de Colegios SED. Fecha de corte 31 de marzo de 2018. Elaboración y cálculos: Oficina Asesora de Planeación- Grupo Gestión de la Información.

Figura 2. Mapa de la localidad Bosa y ubicación del Colegio Débora Arango Pérez.



Nota: sistema de Georreferenciación Elaboración: Oficina Asesora de Planeación.

El colegio Débora Arango Pérez es propiedad de la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá, está aprobado bajo la Resolución 198 del 28 de enero de 2008, labora en calendario A, es de carácter oficial mixto, su modalidad académica es bilingüe, los niveles

educativos ofertados van desde el grado Preescolar hasta la Educación Media, cuenta con especialidad en Matemáticas, Ingeniería y Tecnologías de la información, Artes y Diseño, Humanidades y Educación Física.

La población que actualmente atiende dicho colegio posee las siguientes características: son estudiantes cuyas edades oscilan entre los 4 y 19 años, pertenecen a población vulnerable, desplazados y niños en condición de extra-edad, pertenecen a los estratos socio-económicos 1 y 2, residen en los barrios circundantes a la institución, provienen de familias extensas, la ocupación de los padres se centra en la economía informal.

Figura 3. Instalaciones de La Institución Educativa Débora Arango Pérez.



Nota: en la figura se evidencia la infraestructura de la Institución Educativa Débora Arango Pérez

El colegio cuenta con una planta docente de 106 maestros, 5 directivos docentes, 5 orientadores, 6 administrativos y 1 rector; la comunidad educativa está conformada por estudiantes, padres de familia y/o acudientes, egresados, docentes, funcionarios administrativos, directivos, personal de vigilancia, personal de aseo y vecinos. Todos ellos, según su competencia, participan en el diseño, ejecución y evaluación del Proyecto Educativo Institucional y en la buena marcha del establecimiento educativo. La planta física se denomina

de gran capacidad, por lo cual pertenece a los colegios conocidos como Mega colegios, los cuales están dotados de zonas recreativas, sala de tecnología y multimedia, laboratorios integrados, aulas especializadas, comedores, biblioteca, parques infantiles y canchas deportivas.

Figura 4. Salón de clase Institución Educativa Débora Arango Pérez.



Nota: estudiantes en una clase.

El Proyecto Educativo Institucional (P.E.I.), lleva por nombre “La excelencia académica, una oportunidad de vida para el desarrollo personal y social”. Dentro de los referentes históricos, conviene destacar que el colegio se originó en el plan de gobierno de Bogotá del alcalde Mayor Luis Eduardo Garzón, enmarcado en el plan Sectorial de Educación “Bogotá una gran escuela”. Durante 2007, se llevó a cabo el proceso de construcción de la planta física, se dio vida jurídica al nuevo colegio, mediante la Resolución 198 de enero 28 del año 2008, con el nombre de Débora Arango Pérez, como homenaje de admiración y respeto a la pintora antioqueña.

El primero de abril de 2008, se iniciaron labores en la nueva planta física con los alumnos que conforman el primer ciclo (Preescolar, Primero y Segundo), en las jornadas de la mañana y tarde. El 11 agosto de 2008 se llevó a cabo la inauguración del Colegio, bajo la

alcaldía mayor de Samuel Moreno Rojas. A partir de esta fecha, la entidad ha brindado el servicio educativo a 3500 estudiantes en promedio, por año académico.

La ejecución de la presente investigación se llevará a cabo con los estudiantes de grado tercero de Básica Primaria de la jornada de la tarde conformado por 37 estudiantes, de los cuales 18 son de sexo femenino y 19 de sexo masculino, en rangos de edad entre los 8 y 10 años, quienes no cuentan con acceso a internet de manera óptima, tampoco con dispositivos tecnológicos para el apoyo de su proceso de formación académica.

Figura 5. Estudiantes grado tercero objetos de investigación I.E Débora Arango Pérez.



Nota: Estudiantes de grado tercero compartiendo en una clase.

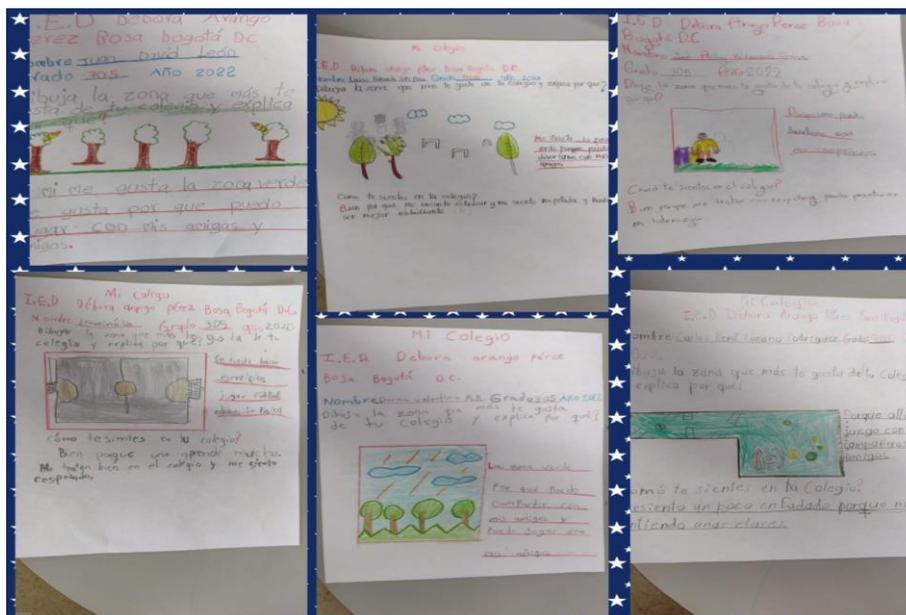
La percepción que tiene la comunidad educativa acerca de la institución es favorable, en cuanto a sus instalaciones y proceso pedagógico; los padres de familia ven el entorno escolar como un espacio protector, académico y de fomento deportivo y cultural para sus hijos. Los docentes y directivos docentes mencionan que la Institución Educativa Débora Arango Pérez, es una entidad que se preocupa por mantener el clima institucional y las buenas relaciones entre cada uno de los miembros de la comunidad educativa; brinda procesos de acompañamiento emocional y campañas de prevención para las vulnerabilidades de los

educandos y sus familias, los programas escolares complementarios fortalecen el Proyecto Educativo Institucional en la búsqueda de la calidad educativa.

En cuanto a los estudiantes de grado tercero, se evidencia sentido de pertenencia por la institución a la cual pertenecen, así mismo, sienten que el aula de clase es un espacio académico, de participación y de formación de líderes, valoran los espacios abiertos como las zonas verdes y deportivas, donde desarrollan actividades recreativas, se identifica una buena comunicación entre docentes - estudiantes basada en el respeto y la cordialidad, son un grupo muy dinámico y alegre, les gusta expresarse a través de dibujos, la participación es activa y eficiente, son colaborativos y les gusta trabajar en pequeños subgrupos.

Para adelantar la presente investigación, se implementó la observación y el diálogo, para obtener la información, mediante la ficha de Mi colegio Débora Arango Pérez, se identificó el lugar favorito y lo que más les gusta de la institución.

Figura 6. Trabajo ficha de Mi colegio I.E. Débora Arango Pérez, estudiantes grado tercero.



Nota: Trabajo elaborado por estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Débora Arango Pérez.

Figura 7. Acto cultural Institución Educativa Débora Arango Pérez.



Nota: Estudiantes en un acto cultural de la Institución Educativa Débora Arango Pérez.

Figura 8. Familia Deborita.



Nota: La figura representa algunas familias Deboritas con estudiantes.

Marco Normativo

El presente proyecto se enfocó hacia las dificultades en la interpretación de textos literarios, en estudiantes del grado tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez, de la localidad 7 de Bosa Bogotá (Colombia), para lo cual se aborda desde la Constitución Política y la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).

Marco Legal Internacional

La UNESCO (2015), en su estrategia de Educación 2014-2021, muestra la preocupación por la falta de dominios conceptuales de los docentes, lo cual ha disminuido la calidad de la educación y por ello, los niños no reciben la educación adecuada; por lo tanto, se proponen tres acciones primordiales para hacer seguimiento a los procesos educativos, garantizar que los estudiantes obtengan los conocimientos que necesitan y sean capaces de utilizarlos:

Primera, lograr que los procesos de enseñanza-aprendizaje mejoren a partir de la relación entre el currículo, la pedagogía y la evaluación, de acuerdo con las capacidades y las necesidades de los educandos.

Segunda, apoyar el trabajo transversal entre los planes de estudio y los diferentes proyectos de cada institución, entre ellos, OLE (Oralidad, Lectura, Escritura), el cual busca mejorar los procesos lectores, teniendo en cuenta al estudiante como un ser integral.

Y tercera, asesorar a cada país sobre las diferentes políticas en función de las mejoras de aprendizaje, en las cuales se fortalezcan las diferentes competencias.

La definición de competencia lectora de PISA (2000) fue la siguiente: la competencia lectora es la comprensión, el uso y la reflexión sobre los textos escritos, con el fin de lograr los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y el potencial personales, y participar en la sociedad. La lectura en el siglo XXI es muy diferente a la de hace veinte años. A mediados de

la década de los 90, la lectura se realizaba principalmente en papel, como consecuencia, notable de la difusión de las tecnologías y la comunicación TIC¹; la lectura está pasando masivamente de los textos impresos a los digitales. Un reciente informe de la UNESCO². mostró que dos tercios de los usuarios leen a través del teléfono; en cinco países en desarrollo, indicaron que su interés por la lectura y el tiempo empleado en la misma aumentaron una vez que fue posible leer en sus teléfonos (UNESCO, 2014). Este cambio, favorece bastante la investigación en aras de utilizar textos digitales que podrán ser utilizados desde cualquier dispositivo de manera Offline, facilitando el acceso a los estudiantes, asimismo, la gamificación emplea juegos en el ámbito educativo, con el fin de mejorar la comprensión e interpretación lectora, en la estrategia “aprender jugando”.

Marco Legal Nacional

La Constitución Política de Colombia (1991) en su Artículo 67, reglamentó el derecho a la educación de cada ciudadano como un servicio público, la cual debe ser obligatoria, de calidad y gratuita en los colegios del Estado. De igual modo, debe orientar al individuo a la lectura, comprensión textual, al conocimiento, la investigación, la tecnología, la formación en valores, construcción de la paz, la recreación, la democracia y cuidado de los recursos naturales.

Del mismo modo, el Ministerio de Educación Nacional (2015), en la Compilación del Sector Administrativo de Educación, Decreto 1075 en su Artículo 1.1.1.1, reglamenta los lineamientos para que la educación sea un servicio de calidad, que garantice la permanencia y sea equitativa para todos. Al igual que en el planteamiento de los estándares que contienen los mínimos que los estudiantes deben lograr, se ha propuesto en los últimos años, el documento denominado por el Ministerio de Educación Nacional (D.B.A.) Derechos Básicos de Aprendizaje

¹ Tecnologías de la Información y la Comunicación.

² Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

(2015), en los cuales se contemplan las competencias que los niños deben desarrollar en cada uno de los grados escolares, es decir, desde 0 a 11°, en las áreas de Matemáticas y Lenguaje. Estos D.B.A. pretenden lograr la calidad de la educación en el país, brindándoles a los docentes las herramientas necesarias y los caminos de aprendizaje de grado a grado, de tal forma que haya un proceso que fortalezca los aprendizajes, sin desligarse de los Lineamientos Curriculares ni de los Estándares Básicos de Competencias (E.B.C.). Fue así como el MEN decidió que fueran en estas dos áreas las que inicialmente tuvieran determinados los D.B.A., por ser consideradas fundamentales para desarrollar las otras áreas del conocimiento, aunque en la actualidad, el mismo Ministerio ha ido generando los Derechos Básicos de Aprendizaje para las demás áreas del saber y los diferentes grados escolares.

De igual manera, se toma en cuenta aquí, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), ya que es un punto de partida necesario e ineludible para iniciar una reflexión profunda sobre la calidad de la educación en Colombia. En ella, el concepto de formación integral del educando aparece como el hilo conductor y meta fundamental del proceso educativo de la presente investigación.

De lo anterior se deriva el Decreto 1860 de 1994 (agosto 3), por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. Así mismo, según el artículo 14 del decreto 1860 de 1994: toda institución educativa debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un Proyecto Educativo Institucional (P.E.I.) que exprese la forma como se han decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la Ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales.

En consecuencia, en el P.E.I. de la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez se planteó el siguiente lema: “La excelencia académica una oportunidad de vida para el desarrollo personal y social”, dentro del cual se tienen en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes y su proyecto de vida, para ser aplicado a la sociedad, por ello, se le da

especial importancia al desarrollo de las competencias comunicativas: hablar, leer, escuchar y escribir.

Así las cosas, se considera al P.E.I. como la carta de navegación de las escuelas y colegios, en el cual se especifican, entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión; en consecuencia, la investigación que se plantea en el presente proyecto, está inmersa en la incorporación de las tecnologías, mediante la implementación de un O.V.A. multiplataforma offline, que se tendrá en cuenta dentro de los planes de estudio de la Institución.

Marco Legal Distrital

El Consejo de Bogotá, D. C. (2016), en el Acuerdo 645 en su Artículo 16 - Calidad Educativa para Todos - reglamentó como objetivo: garantizar el derecho a una educación de calidad, brindando oportunidad para que los niños aprendan para la vida, con las mismas condiciones, oportunidades, permanencia, recursos, servicios y demás, para lo cual, implementar la jornada única sería fundamental para el logro de este objetivo, con centros de interés como los clubes de lectura, pensados no sólo para que los niños desarrollen sus competencias básicas lecto escriturales, sino que encuentren en la escuela un lugar donde puedan divertirse y ser felices, haciendo de ella su segundo hogar y un lugar de oportunidades para mejorar sus dificultades.

Por lo tanto y teniendo en cuenta lo anterior, el Decreto 0230 de 2002, permite a los establecimientos educativos ofrecer la educación formal, gozar de autonomía para: organizar las áreas obligatorias y fundamentales definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la Ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación

Nacional, de tal manera que se beneficia enormemente el proyecto aquí presentado, debido a que se puede adaptar el currículo a las nuevas tecnologías.

El Decreto 0230 plantea: *"El currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos, para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional"*.

Para garantizar lo anterior, la presente investigación permite que cada estudiante, desde sus presaberes, construya su autonomía para elegir lo que le interesa y reevaluar las actividades que se pueden dificultar, teniendo en cuenta sus capacidades y habilidades individuales.

Marco Teórico

Según Daros (2008): “Análogamente, un marco teórico es lo que encuadra, contiene, ubica y hace relevante el sentido del problema. Una teoría, en cuanto permite describir, comprender, explicar e interpretar los problemas, les da a los mismos un marco”. De igual manera, este autor menciona las diversas funciones que debe cumplir el marco teórico:

- Posibilita describir los problemas en las investigaciones. No hay problema sino en referencia a una idea, a una expectativa: algo es problema cuando entra en conflicto con lo que esperábamos que sucediera: eso que esperábamos que sucediera es la teoría previa.

- Con una teoría se pueden explicar muchos problemas semejantes, suponiendo los mismos principios, leyes o causas

- Otra función del marco teórico es dar sentido a los hechos o fenómenos y orientar la organización de estos. Ejemplo: la tierra no es planeta en la teoría geocéntrica pero sí lo es en la teoría heliocéntrica.

- El marco teórico es importante en el proceso de investigación puesto que, sin éste, el problema no tiene sentido, es imposible crear un diseño metodológico para comprobar la hipótesis (Daros 2008).

Interpretación de lectura

Julián de Zubiría (1996), es un psicólogo colombiano, fundador (en asocio con José Brito, de Quito Ecuador) y director científico de la Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani. Se ha destacado por sus aportes a la pedagogía contemporánea, donde postula dos propósitos importantes: formar los talentos de todos los estudiantes y las competencias afectivas. En su libro “Teoría de las seis lecturas”, De Zubiría menciona seis aspectos relevantes:

1. Lectura fonética: esta es la etapa inicial del aprendizaje de un individuo, de pronunciar correctamente las palabras de un texto.
2. Decodificación primaria: en esta, no sólo se pronuncian las palabras, sino se sabe el aprendizaje de ellas para el uso adecuado en el léxico cotidiano.
3. Decodificación secundaria: sabiendo el significado de las palabras y su uso en el texto, se pasa a la interpretación de frases y oraciones para tener una idea concreta. Aquí, es importante señalar que el trabajo de investigación se basará en este tipo de lectura, al momento del desarrollo de las actividades en el OVA, puesto que éste va dirigido a estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa objeto de estudio.
4. Decodificación terciaria: se refiere a la comprensión de párrafos, extraer la idea central de cada párrafo, a partir de cada oración como un todo.
5. Lectura categorial: comprensión del texto total y su significado en el mundo real.
6. Lectura meta-semántica: es el máximo nivel, no se limita al texto, sino también abarca la opinión y la argumentación del lector, para formar un pensamiento crítico.

La Pedagogía conceptual descrita por De Zubiría (1998), está integrada por definiciones, proposiciones, y específicamente por dos postulados básicos, uno psicológico y otro pedagógico, que incluyen 12 macro proposiciones.

Objeto Virtual de Aprendizaje

Hernández y Gamboa (2014), estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, definen el concepto de OVA como una herramienta que puede complementar un aprendizaje adquirido, este elemento nació de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC), la cual busca facilitar los procesos de aprendizaje por medio de la tecnología, para reforzar el conocimiento adquirido en el aula de clases u otros espacios, al poder ser trasladados. Por lo

tanto, se considera importante la teoría del OVA descrita por las autoras anteriores, puesto que en la presente investigación se pretende brindar aprendizaje en los estudiantes por medio de la tecnología, para fortalecer los conceptos vistos en el aula de clase.

Multiplataforma

Sánchez y Castillo (2010), estudiantes de Ingeniería de Sistemas en la Universidad de San Buenaventura (Bogotá), definen el concepto multiplataforma, al objeto virtual que funcione en diferentes sistemas operativos y en cualquier dispositivo (teléfono celular, tabletas o equipo de cómputo); con base en lo anterior, se considera importante la teoría de estos autores, ya que en la Institución Educativa considerada como objeto de estudio, hay variedad de dispositivos, tabletas y equipos, por lo cual, no sólo se pretende que el OVA se instale en cada uno de los dispositivos, sino sacar el mayor provecho de dicha tecnología y que haya un refuerzo en la interpretación de la lectura con tecnología multimedial.

Gamificación

Virginia Gaitán (2013), es una consultora creativa de proyectos e-learning, define la Gamificación como un modelo de juego ideal para motivar al estudiante, siguiendo unas técnicas mecánicas y dinámicas, extrapoladas de los juegos.

Técnicas mecánicas

- Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones.
- Escalado de niveles: serie de niveles que el estudiante debe ir superando para pasar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos, se entregan premios.
- Regalos: bienes que se da al usuario al conseguir un objetivo.

- Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista.
- Desafíos: competencia entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Misiones o retos: resolver retos u objetivos planteados.

Técnicas dinámicas

- Recompensa: obtener un beneficio merecido.
- Estatus: establecerse en un nivel jerárquico social valorado.
- Logro: superación o satisfacción personal.
- Competición: afán de competir y ser mejor que los demás.

Es importante tener en cuenta las técnicas anteriores y mencionadas por la autora, al momento de desarrollar el OVA y para que cumpla con el objetivo propuesto en la investigación.

Marco Conceptual

Hernández, Sampieri (2008) señala que un Marco conceptual 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”.

El marco conceptual es “un proceso de inmersión en el conocimiento existente y disponible que puede estar vinculado con nuestro planteamiento del problema, y un producto que a su vez es parte de un producto mayor: el reporte de investigación... Ello implica exponer y analizar las teorías, las conceptualizaciones y los antecedentes en general, que se consideren válidos para el correcto encuadre del estudio... El marco teórico proporciona una visión de dónde se sitúa el planteamiento propuesto dentro del campo de conocimiento en el cual nos moveremos” (Hernández; 2008:64).

Con base en lo anterior, es preciso anotar, que se expone un soporte teórico a los aspectos más relevantes que se trabajarán dentro de la investigación, limitando la temática y presentando su importancia a la solución de un problema.

Esta investigación trabajará como aspectos relevantes, cuatro ejes fundamentales, a saber: interpretación de lectura, OVA multiplataforma offline y gamificación.

En este proyecto, se plantea una secuencia didáctica basada en la gamificación a través de un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) con Multiplataforma Offline, como estrategia para fortalecer la interpretación de textos literarios por parte de los estudiantes del grado tercero del colegio distrital Débora Arango Pérez, teniendo en cuenta los desempeños desfavorables que obtuvieron en el año académico 2022 y aprovechando el interés de los niños en los juegos virtuales, a la hora de aplicar conocimientos.

- a) **Interpretación de Lectura:** Eco (1992) precisa que, “la interpretación de un texto comprende: (i) su manifestación lineal; (ii) el lector que lee desde el punto de vista dado; y (iii) la enciclopedia cultural que engloba un lenguaje concreto y la serie de interpretaciones previas de ese mismo texto” (pp. 155-6).

Eco (1992, p. 243), explica que, la interpretación de un texto no es sólo un proceso semiótico que explicaría las posibles relaciones con el discurso sino el factor determinante con nuestra interacción con el mundo, ya que la semiosis inclusive se constituye como condición necesaria del proceso perceptivo.

El lenguaje siempre “dice más y, por ello, esconde más”. Todo acto de interpretación debe ser una transacción entre “la competencia del lector” y la competencia que el texto postula para su lector modelo ideal.

Eco (1981: 76-77), “...un texto postula a su destinatario como condición indispensable no sólo de su propia capacidad comunicativa concreta, sino también de la propia potencialidad significativa. En otras palabras, un texto se emite para que alguien lo actualice incluso cuando no se espera (o no se desea) que ese alguien exista concreta y empíricamente”.

Ricoeur dice que: “La lectura plantea de nuevo el problema de la fusión de dos horizontes, el del texto y el del lector, y, de ese modo, la intersección del mundo del texto con el del lector” (1995, p. 151).

Así las cosas, se puede afirmar que, el texto no guarda un sentido único, mítico, “original”; tampoco es el lector el que tiene escondido —en un esquema— el sentido del texto. Más bien es desde la “reconstrucción” de las pistas, como se va desenredando el sentido [...] No hay una “única verdad”, tampoco “cualquier verdad”. Lo que se va descubriendo, es que la verdad de un texto responde a la manera como el lector organiza las distintas pistas, los distintos indicios subyacentes, las distintas “huellas”. Conjeturar es construir diversos posibles sentidos. Por supuesto, sin dejar ningún indicio “por fuera”, sin “inventarse otros inexistentes”, sin “inflar” algunas de las evidencias, sin “minimizar” ninguna señal. Conjeturar —en cuanto

propuesta de lectura— es sopesar dos fuerzas, dos referentes igualmente complejos e importantes: el texto y el lector (Vásquez, 1995).

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

Chiappe et al. p. 263 (2009), se refiere a los componentes internos y estructura de información externa que debe contener y que facilitan el almacenamiento, organización e identificación de los objetos de aprendizaje.

Hernández, L., Gamboa, J., precisan: “Los OVA para países en desarrollo según la UNESCO y el Plan Nacional TIC, se clasifican en: simuladores y videojuegos, animaciones y presentaciones, medios audiovisuales y finalmente aula virtual. Cada uno de estos tipos de OVA, tiene la misma función de entregar un aporte cognoscitivo a su receptor, las cualidades varían según los distintos diseños y complejidades que este contenga” (2014).

En conclusión, los OVA son recursos digitales que pueden ser utilizados para el desarrollo de un proceso de formación y educación, adaptándose a un objeto claro de aprendizaje.

Multiplataforma

Castillo y Castiblanco (2010), definen: “Un OVA es multiplataforma por estar desarrollado con código abierto en Java y HTML estándar. Funciona en un servidor con cualquier sistema operativo y desde cualquier navegador de internet.”

Gamificación

Gaitán V. (2013), define la Gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores

resultados, bien sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien, recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Se entiende por mecánicas de juego, proponer a los usuarios la superación de determinados retos o desafíos, con algún tipo de incentivo o recompensa. Es decir, se toman las técnicas basadas en los datos de las personas dedicadas a diseñar juegos y orientadas a enganchar a los jugadores. En concreto, la gamificación se basa en diez mecánicas de juegos diferentes y en sus combinaciones.

Con la gamificación no se busca crear algo distinto, sino mejorar la experiencia y el ambiente de aprendizaje, utilizando técnicas de motivación, similares a las de los juegos. La gamificación de las interacciones dará como resultado, mayor participación, colaboración y lealtad; en consecuencia, mejor satisfacción del estudiante.

Los anteriores conceptos son el fundamento para la estrategia pedagógica de este proyecto, que pretende fortalecer los procesos de lectura y, por ende, la educación.

Por lo tanto, en este mundo de cambio y evolución constante, es importante que el ser humano disponga de una formación y educación adecuadas, pertinentes y a la vanguardia de los posibles avances, teniendo en cuenta que estos inciden a nivel global, en todas las fases y etapas de su desarrollo. Como complemento de ello, la lectura ha sido considerada a través del tiempo, la mejor fuente de información, conocimiento y construcción de significados, para lo cual se debe desarrollar una conciencia lectora, sin desconocer el proceso; Nietzsche es particularmente explícito sobre este asunto, al final del prefacio a la Genealogía de la moral (1887) y al final del prefacio a Aurora: "No escribir de otra cosa más que de aquello que podría desesperar a los hombres que se apresuran". "El hombre moderno" que requiere informarse lo más rápidamente posible y al que debiera oponer una lectura lenta, cuidadosa y "rumiante". Al poner el acento sobre la "interpretación", Nietzsche rechaza toda concepción naturalista o instrumentalista de la lectura: leer no es recibir, consumir, adquirir, leer es trabajar. El trabajo consiste pues en determinar el valor que el texto asigna a cada uno de sus términos, valor que

puede estar en contradicción con el que posee el mismo término en otros textos. Y como se menciona con los autores citados anteriormente; la lectura como una interacción analítica y crítica de códigos, conocimientos y el mundo que los rodea.

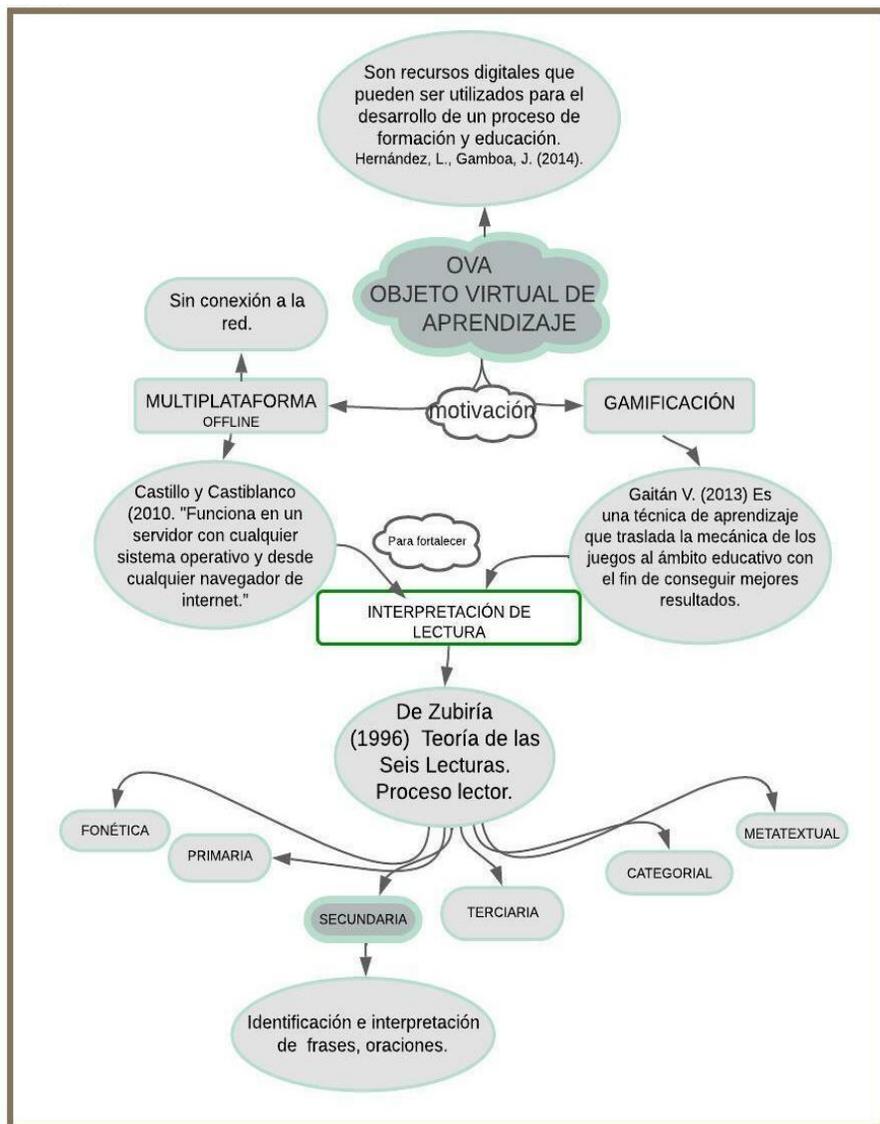
Para los niños, esta capacidad de interpretación, se da inicio con el manejo de conceptos y frases, la habilidad para identificar el sentido de oraciones y proposiciones, como fundamento para la fase comunicativa, como lo menciona De Zubiría en su teoría “la decodificación secundaria”.

El proyecto se dirige a estudiantes de grado tercero y teniendo en cuenta su etapa de desarrollo, se gestionará este proceso de aprendizaje, mediante la gamificación como factor indispensable para la contextualización de sus necesidades e intereses; con la construcción de un OVA multiplataforma, que no requiera de una conexión a la red (offline) y de esta manera dicho proceso no se vea interrumpido, en los momentos en que la conexión no es la más óptima en la Institución Educativa objeto de estudio.

Así las cosas, es preciso anotar que, hoy es una realidad que el avance tecnológico, lleva al ser humano a realizar cambios drásticos en las gestiones educativas, puesto que desde edades tempranas, el individuo tiene acceso a múltiples herramientas de interacción e información de todo tipo, por lo que se hace urgente una alfabetización digital, para que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias e indispensables, que les permitan navegar por la red con información que enriquezca su formación integral y participación en la sociedad del conocimiento; estas herramientas digitales que los docentes pueden aprovechar para incentivar el trabajo colaborativo, en aras de la construcción significativa de conocimientos y competencias emocionales, que se pueden y deben potenciar desde muy temprana edad.

En el marco teórico, se especifica la teoría de autores relacionadas con los aspectos más importantes que se van a trabajar dentro de la presente investigación, y cómo esta teoría aporta a la construcción de la misma. En el marco conceptual, se definen los términos importantes a tener en cuenta en la investigación.

Figura 9. Resumen de los temas relevantes a trabajar en la presente investigación.



Nota. Mapa elaborado en la herramienta Lucid chart https://lucid.app/lucidspark/6d5d7010-ce3a-4cb5-a67b-aa936b272e90/edit?invitationId=inv_95be43cd-3c31-4d1a-8b53-35a9a9436fd3.

Capítulo 3. Metodología

La metodología hace referencia al paso a paso, que permite gestionar la estructuración del proceso, que lleva a la solución de un problema previamente identificado. Por esta razón, en el presente proyecto resulta importante tal apreciación, ya que permite determinar la ruta de aplicabilidad del proceso y su funcionalidad, mediante objetivos, estrategias, técnicas y recursos necesarios para aplicar en cada etapa y superar; es decir, es el desglose detallado del cómo, contemplado en el objetivo general del proyecto.

El proyecto dentro de su estrategia de intervención desarrollara un OVA multiplataforma offline donde a través de actividades gamificadas se pretende que los estudiantes de grados tercero objetos de estudio mejoren sus competencias de interpretación de textos literarios, al mismo tiempo se fomente la implementación de las TIC para desarrollar en el aula.

Enfoque de Investigación

En el presente proyecto se trabajó con el enfoque mixto, para atender las orientaciones didácticas en lo concerniente a lo descriptivo, lo explicativo y lo correlacional; señala la sistematización de un proceso mediante la recolección y la examinación de datos con carácter cualitativo y cuantitativo, dando paso a las deducciones, que permiten comprender a fondo el objeto de estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008). Para ello, se tiene en cuenta el diseño secuencial, tanto de contenidos como del recurso virtual, por ejecutar como parte fundamental de la solución del problema identificado previamente.

El enfoque mixto cuantitativo-cualitativo, adopta nuevas formas y progresivamente se posibilita el acercamiento, mediante una tercera vía (Serres, 1991), que contempla a ambas posiciones como compatibles y complementarias. Este enfoque mixto, permite una evaluación constante, tanto en el trabajo pedagógico (fortalecimiento de la competencia interpretativa)

como en la funcionalidad de la herramienta a implementar (OVA. - Objeto virtual de aprendizaje).

Con mayor frecuencia, se realizan combinaciones de los dos enfoques, uniendo los resultados de la investigación cualitativa y cuantitativa. Esta unión sirve para obtener un conocimiento preciso, acerca del problema del estudio, que sea más amplio que el que habría proporcionado un enfoque individual o para validar mutuamente los hallazgos de ambos enfoques (Flick, 2014).

El método cualitativo, se basa en el estudio de hechos reales y en el proceso que propone una teoría que explique lo que se observa, en pensamientos, saberes y conductas del individuo, de acuerdo con Esterberg (2002); es decir, permite una constante modificación y posibles soluciones, según los resultados que va arrojando el proceso en el trabajo con la sociedad. Hernández (2014), afirma que: "El propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados" (p. 391), por lo cual, resalta dentro del proceso formativo, la importancia de la participación conjunta y activa de toda la comunidad educativa en la construcción de conocimiento.

Fernández & Díaz (2002), dicen que: "La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables. La generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra, para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede". El método cuantitativo, por su carácter probatorio del paso a paso, en el diseño del recurso virtual en cuanto a funcionalidad y eficacia en la aplicabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, como elemento de evidencia en la evolución a la solución del problema. Ni el método cuantitativo ni cualitativo, es superior el uno del otro, ambos responden a la misma lógica inferencial; siendo igualmente científicos (Sánchez 2004).

Modelo de Investigación

El objeto del presente trabajo se centra en recrear el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a la interpretación de lectura en la fase inicial, para niños de grado tercero de Básica Primaria, mediante el diseño, desarrollo y aplicación de un OVA offline multiplataforma. Esto conduce a la selección del fundamento del modelo de investigación I.B.D. (Investigación Basada en Diseño). En este sentido, se tiene en cuenta que la tecnología y todos sus componentes, en la actualidad, atrapan de forma general y casi absoluta, la atención del individuo, característica que permite gestionarla como estrategia de motivación para propiciar la participación colectiva y cooperativa en los procesos educativos propuestos (interpretación lectora), sin que esto sea interrumpido por la falta de una buena conexión de red. La I.B.D. surge como un modelo para la solución de problemas educativos reales, con un componente de innovación (Romero, 2014). De igual manera, Wang y Hannafin (2005, p.6), por su parte, la definen como “una metodología sistemática, pero flexible, dirigida a la mejora de la práctica educativa mediante análisis, diseño, desarrollo e implementación iterativos, basados en la colaboración de investigadores y practicantes en un entorno real y que persigue principios de diseño y teoría basadas en contexto”. Su énfasis está en la producción del conocimiento, con el objetivo último de mejorar los procesos del diseño educativo, desarrollo y evaluación (Richey y Nelson, 1996; Richey, Klein y Nelson, 2003). La evaluación constante le da carácter interactivo al modelo y la flexibilización para una permanente mejora, según los resultados que arroje el proceso.

Fases del Modelo de Investigación

El modelo propuesto por Reeves (2000; 2006) consta de un análisis de la situación y la definición del problema. Las posibles soluciones se organizan como consecuencia del carácter flexible en el estudio de cada fase, lo que constituye la base teórica. La siguiente fase es la

implementación y posteriormente, la recolección y observación de datos, que se realizan en el transcurso de todo el proceso. La investigación se desarrolla con una interacción constante entre sus fases, por medio de su apreciación o valoración, para dar paso a la reconstrucción y reformulación, tanto como sea necesario, para obtener una mejora en el ítem teórico y en el diseño del recurso, a fin de que se genere una actualización de la mediación formativa.

Población y Muestra

La presente investigación se lleva a cabo en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez, ubicada en la ciudad de Bogotá, localidad séptima de Bosa, la cual atiende a 1300 estudiantes, distribuidos desde el grado Preescolar hasta el grado Once de Educación Media. El grupo con el cual se trabajará es el grado tercero de la jornada de la tarde, conformado por 35 estudiantes, de los cuales 17 son de sexo femenino y 18 masculinos, cuyo rango de edad están comprendidos entre los 8 y 10 años. Dicha comunidad es de bajos recursos económicos por lo que, en su gran mayoría, no cuentan con un buen acceso a internet ni tampoco con dispositivos tecnológicos, para el apoyo de su proceso de formación académica, se define este grupo dado a que uno de los integrantes es la docente titular del área de lenguaje, facilitando la intervención directa y teniendo en cuenta los DBA, en el grado tercero se inicia el proceso de fortalecimiento en las competencias de lectura y escritura y se miden a través de la aplicación de las pruebas saber y avanzar.

La caracterización de la población estudio, señala que los integrantes pertenecen a familias nucleares y extensas, vulnerables y de estratificación baja, con dificultades económicas y empleos informales. En el componente psicológico, se identifican dificultades de comportamiento, manejo inadecuado de emociones, faltas continuas al manual de convivencia, padres ausentes en el seguimiento al proceso de formación y en la corresponsabilidad para ser garantes de derechos. En cuanto al componente pedagógico, los estudiantes denotan falta de

responsabilidad y autonomía en los deberes académicos, bajo rendimiento académico, dificultades en la producción textual y en la interpretación lectora de textos sencillos.

Categorías de Estudio

En la investigación, son de gran importancia las categorías o variables de estudio, pues ayudan a describir las técnicas y contribuyen a la creación de instrumentos para la recolección de datos. Para la definición de las categorías o variables de la presente investigación, se tuvieron en cuenta los objetivos específicos: 1. “Identificar fortalezas y debilidades en la interpretación de textos literarios, por medio de una prueba diagnóstica”, 2. “Diseñar un O.V.A. offline multiplataforma, mediante el aprendizaje basado en la gamificación.” 3. “Implementar un O.V.A. offline en el aula de clase, para fortalecer la interpretación de textos literarios”. 4. “Evaluar, a través de un post test, la interpretación de textos literarios por parte de los estudiantes, con la utilización del O.V.A.”. Así mismo, se definen las subcategorías, indicadores, instrumentos y TIC diseñadas, tal como se evidencia en la tabla 2.

Tabla 2. Categorías o variables.

Objetivos específicos	Conceptos claves problema (autores)	Categorías o variables de los conceptos	Subcategorías o subvariables	Indicadores	Instrumentos	Tic diseñadas
<p>Objetivo específico 1</p> <p>Identificar fortalezas y debilidades en la interpretación de textos literarios, por medio de una prueba diagnóstica.</p>	<p>“Evaluación diagnóstica” SABER, PRESABER, se centra en el tipo y nivel de conocimientos que tienen los alumnos antes de iniciar un curso o asignatura. (Orozco, 2006).</p> <p>Diagnóstico de la competencia para interpretar textos literarios. Oro (1990) afirma que “el diagnóstico es una función de la orientación dirigida a tomar decisiones y facilitar el perfeccionamiento de las personas, los procesos, instituciones o situaciones diagnosticadas”.</p> <p>...la “comprensión de textos está presente en los escenarios de todos los niveles educativos y se le considera una actividad crucial para el aprendizaje escolar, dado que una gran cantidad de información que los alumnos adquieren, discuten y utilizan en las aulas surge a partir de los textos escritos”.</p> <p>Aprendizaje basado en gamificación.</p>	<p>Nivel de lectura interpretativa.</p>	<p>Pensamiento analítico.</p>	<p>Identificar la capacidad de análisis de lectura y las competencias interpretativas, argumentativas y propositivas del grupo de estudio.</p>	<p>Cuadernillo de interpretación lectora</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1WkBfhE2iqmRNuDrsgVqu3pS86asLOFZQ/view</p> <p>Se aplicará un cuadernillo Interpretación lectora: textos narrativos y descriptivos, teniendo en cuenta las diferentes tipologías de textos literarios, con el objeto de identificar el nivel crítico de lectura, aplicado a la interpretación</p>

	La palabra gamificación nació en 2002 de la mano de Nick Pelling, un desarrollador de juegos británico, quien se refería al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (Pelling, 2011).					
<p>Objetivo específico 2</p> <p>Diseñar un O.V.A. offline multiplataforma mediante el aprendizaje basado en la gamificación para fortalecer la interpretación lectora.</p>	<p>O.V.A. (Objeto virtual de aprendizaje) offline multiplataforma</p> <p>Hernández y Gamboa (2014) sostienen que es una herramienta que puede complementar un aprendizaje adquirido. Este elemento nació de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) y busca facilitar los procesos de aprendizaje por medio de la tecnología, para reforzar el conocimiento adquirido en el aula de clases u otros espacios al poder ser trasladados.</p> <p>El diseño adecuado de un Objeto Virtual de Aprendizaje es primordial para que cumpla con su objetivo y su intencionalidad pedagógica, además, para que anime al aprendizaje autónomo y apoye el modelo formativo de cada institución. Es por ello que el diseño del O.V.A. debe ser llamativo para que el estudiante visite los recursos y se motive a su uso; se busca que los estudiantes revisen por lo</p>	<p>Aprendizaje basado en gamificación.</p> <p>Modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)</p>	<p>Las fases del modelo instruccional ADDIE son:</p> <p>Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la interpretación de textos literarios.</p> <p>Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico cualitativo y cuantitativo, a través de secuencias narrativas y así,</p>	<p>Diseñar un O.V.A. (Objeto virtual de aprendizaje), multiplataforma.</p> <p>Sistematizar el proceso de la interpretación lectora mediante la creación de actividades gamificadas, para su fortalecimiento.</p>	<p>Herramientas virtuales multimedia.</p>	<p>Genially</p> <p>Herramienta en línea que permite crear aplicaciones con código libre y el producto final se puede ejecutar sin acceso a la red</p>

	<p>menos la mitad del O.V.A. y descubran conceptos nuevos que generen curiosidad. Esto motiva y ayuda a desarrollar un estilo de aprendizaje autónomo (Fajardo y otros, sf). La producción de un Objeto de aprendizaje incluye dos etapas, una pedagógica y otra tecnológica, según lo explican Rosanigo, Saenz y Bianchi (sf, p. 6). En la primera se definen los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las actividades; en la segunda se da el formato adecuado a los contenidos y las actividades de manera que sean asequibles a través de la Web y puedan ser gestionados por los repositorios. Rosanigo, Saenz y Bianchi (sf, p. 6) consideran que el desarrollo de un objeto de aprendizaje “es un trabajo interdisciplinario en donde intervienen expertos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, pedagogos y diseñadores”.</p> <p>Aprendizaje basado en la Gamificación, Gaitán, V (2013), aplicación de mecánicas, técnicas o estrategias de juegos o videojuegos a entornos no lúdicos (como el trabajo, la concientización social, la industria y el aprendizaje, etc.) (Garaizar, 2011, 2012; Deterding, et al., 2011). Por lo tanto, la idea de la gamificación no es</p>		<p>organizar el contenido para mantener el sentido global del texto.</p> <p>Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño: narración, gramática y comunicación</p> <p>Implementación. Ejecución y puesta en práctica del O.V.A. con la participación de los alumnos.</p> <p>Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa del producto final</p>			
--	---	--	---	--	--	--

	<p>crear un juego (o videojuego), sino valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que componen a los mismos para lograr que las personas se involucren, motiven, concentren y se esfuercen en participar en actividades que antes se podrían clasificar como aburridas para convertirse en creativas e innovadoras (Gaitán, 2015; Werbach, 2013; Romero y Rojas,2013). TEORÍA DE LAS SEIS LECTURAS. (de Zubiría 1995). (Lectura fonética, decodificación primaria y decodificación secundaria). MIGUEL DE ZUBIRÍA. Causado Escobar, R. E., & Pacheco Bohórquez, M. L. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar.</p>		<p>(O.V.A.), a través de pruebas específicas para analizar los resultados. Belloch (2013). Actividades gamificadas.</p>			
--	---	--	--	--	--	--

<p>Objetivo específico 3</p> <p>Implementar un O.V.A. offline en el aula de clase para fortalecer la interpretación de textos literarios</p>	<p>"Implementación del O.V.A. (objeto virtual de aprendizaje)</p> <p>Fortalecimiento de la interpretación lectora: Zubiría (1996) lo define como la acción de formar los talentos de todos los estudiantes y las competencias afectivas.</p> <p>Gamificación como estrategia pedagógica para:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Motivación. 2. Acción. 3. Exploración. 4. Consecución de metas. <p>Actividades gamificadas:</p> <p>Define un objetivo claro. Transforma el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego. ... Propone retos específicos, completar la frase, seguir la secuencia, descubre el personaje. Establece unas normas del juego reto de premio - castigo.</p> <p>Propone una competición motivante, con diagramaciones acordes a la edad y gama de colores llamativos.</p> <p>Establece niveles de dificultad en la medida que va mejorando su comprensión</p>	<p>Estrategia de aprendizaje basado en la gamificación.</p> <p>Fortalecimiento de la interpretación de textos literarios.</p> <p>Herramienta O.V.A. (Objeto virtual de aprendizaje), offline.</p>	<p>Análisis. Síntesis. Fortalecimiento de la interpretación lectora, contextualización de textos y oraciones.</p> <p>Herramienta tecnológica.</p>	<p>Motivar a los estudiantes a la participación activa en el proceso de fortalecimiento o lector.</p> <p>Fortalecer las habilidades de análisis, síntesis y pensamiento interpretativo en el proceso lector.</p>	<p>Recursos digitales- offline y online.</p>	<p>O.V.A.</p> <p>A través del objeto virtual se fortalecerá la comprensión lectora.</p>
--	--	---	---	--	--	---

<p>Objetivo específico 4</p> <p>Medir a través de un Post test el avance de la habilidad de la interpretación de textos literarios, mediante la aplicación del OVA y su efectividad en el proceso.</p> <p>.</p>	<p>Toro, J. y Cervera, M. (2000). T.A.L.E., Test de aprendizaje de lectoescritura, el objeto de estudio será evaluado a través de la prueba T.A.L.E.- Test de análisis de lectura y escritura. Está diseñada para edades comprendidas entre los 6 y 10 años.</p>	<p>Prueba T.A.L.E.- Test de aprendizaje de lectoescritura.</p> <p>Funcionalidad del O.V.A.</p>	<p>Cinco categorías de la prueba T.A.L.E. (Test de aprendizaje de lectoescritura.)</p> <p>Lectura de letras, lectura de sílabas, lectura de palabras, lectura de textos y comprensión lectora.</p> <p>Calidad de las actividades, teoría del color, multimedia adecuada, navegabilidad</p>	<p>Identificar debilidades y fortalezas, en la implementación del recurso virtual para el fortalecimiento de la interpretación lectora.</p>	<p>Prueba T.A.L.E. (texto)</p>	<p>Muestra estadística de los resultados post test (prueba T.A.L.E.) en los programas Excel y Word.</p>
---	---	--	--	---	--------------------------------	---

En la presente investigación se define como variable independiente, el diseño del O.V.A. para la interpretación lectora, y, como variable dependiente, el alcance de la interpretación lectora en los estudiantes de grado tercero, para el desarrollo de competencias lectoras.

En el primer objetivo específico: “Identificar fortalezas y debilidades en la interpretación de textos literarios, por medio de una prueba diagnóstica”, Cuadernillo Interpretación lectora: textos narrativos y descriptivos (**Anexo 1**), se abordan las siguientes categorías o variables de estudio: evaluación diagnóstica y nivel de lectura interpretativa, cuyo propósito principal es diagnosticar en los estudiantes de grado tercero, sus competencias en la interpretación lectora.

La variable “Nivel de lectura interpretativa”, como uno de los objetivos de la investigación, es la forma pedagógica utilizada por la docente del área de lengua castellana, para mejorar los procesos cognitivos a nivel del pensamiento. Se presenta la subcategoría estrategias mediadas con y sin TIC. El propósito del O.V.A. es innovar en la estrategia tecnológica propuesta en el aula.

En cuanto al segundo objetivo específico: “Diseñar un O.V.A. offline multiplataforma mediante el aprendizaje basado en la gamificación”, se describen las siguientes variables: diseño del O.V.A. y aprendizaje basado en gamificación, aplicando el modelo instruccional ADDIE.

La variable “diseño del O.V.A. offline” se fundamenta en la realización del modelo instruccional ADDIE, para el desarrollo del O.V.A. “El modelo ADDIE³ es un proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. ADDIE es el modelo básico de DI (Diseño Instruccional), pues contiene las fases esenciales del mismo” (Belloch, 2013). En la

³ Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

investigación se elaboró el O.V.A., con el modelo ADDIE, pues permite regresar y ajustar cada una de sus fases, para obtener un resultado excelente.

La subcategoría son las fases del modelo instruccional mencionado, que permite el proceso paso a paso de la construcción del recurso digital

Las fases del modelo instruccional ADDIE son:

Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la interpretación de textos literarios.

Diseño. Se desarrolla un programa del curso, deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico cualitativo y cuantitativo, a través de secuencias narrativas que permiten organizar el contenido, para mantener el sentido global del texto.

Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño: narración, gramática y comunicación

Implementación. Ejecución y puesta en práctica del O.V.A., con la participación de los alumnos.

Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa del producto final (O.V.A.), a través de pruebas específicas, para analizar los resultados (Belloch, 2013).

En la presente investigación, se escogió el modelo instruccional ADDIE para la construcción del O.V.A. (Objeto Virtual de Aprendizaje), ya que tiene relación con el modelo de investigación IBD (Investigación Basada en Diseño) del presente trabajo, tal como lo sostiene el autor, el modelo ADDIE se trabaja de manera cíclica, permitiendo así trabajar, revisar y modificar cuantas veces sean necesarias, cada una de sus fases, para llegar a un producto final que cumpla con el objetivo general propuesto.

La variable “aprendizaje basado en gamificación” es definida como la estrategia tomada para realizar el O.V.A., con el propósito de aprender jugando. La subcategoría utilizada aquí es la denominada en las actividades como gamificadas.

En el tercer objetivo específico: “Implementar un O.V.A. offline en el aula de clase para fortalecer la interpretación de textos literarios”, las variables son: estrategia de aprendizaje basado en la gamificación, fortalecimiento de la interpretación de textos literarios, herramienta O.V.A. (Objeto virtual de aprendizaje) offline. La variable “Implementación del O.V.A. offline”, es la ejecución del recurso digital como estrategia pedagógica, con la subcategoría ejecución de la herramienta tecnológica sin estar necesariamente conectado a la red.

La variable “aprendizaje basado en gamificación” es definida como la estrategia tomada para realizar el O.V.A., con el propósito de aprender jugando. La subcategoría aquí es la de actividades gamificadas.

En cuanto a la variable “Fortalecimiento de la interpretación literaria”, esta se define como el conjunto de actividades desarrolladas en el O.V.A. a través de la estrategia pedagógica gamificada.

En el último objetivo específico “Evaluar a través de una prueba T.A.L.E.⁴, la interpretación de textos literarios por los estudiantes con la utilización del O.V.A.”, sus variables se definen de la siguiente manera: Evaluación con una prueba T.A.L.E. y apreciación de la docente de lengua castellana y los estudiantes de grado tercero con el uso del O.V.A. Esta variable es definida con el propósito de medir el nivel de interpretación lectora adquirido por los estudiantes de grado tercero, después de la utilización del O.V.A. La subcategoría es interpretación lectora.

Así mismo, se determinó la calidad del Objeto Virtual en cuanto a navegabilidad, calidad de actividades, reusabilidad, flexibilidad y mejoramiento de las habilidades de interpretación

⁴ Test de Análisis de Lecto-Escritura.

lectora de los estudiantes, teniendo en cuenta la calidad de las actividades, teoría del color, multimedia adecuada, navegabilidad, entre otros.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica: cuadernillo de interpretación lectora con preguntas de selección múltiple. Se proyectó en el Smart T.V. la prueba, de tal manera que los estudiantes lean de forma mental, analicen el enunciado y escojan una de las tres opciones; ellos contestan en la tabla de respuesta física que cada estudiante tiene. La prueba se aplica en tres bloques de clase de 45 minutos cada uno, bajo la directriz de la docente de español.

Instrumento

Prueba diagnóstica de interpretación lectora: se aplicó una prueba de conocimiento “Cuadernillo interpretación lectora”, recurso educativo, proyecto apoyo y expansión de la metodología de la escuela activa.

La estadística es la ciencia que trata de la recolección, clasificación y presentación de los hechos sujetos a una apreciación numérica como base a la explicación, descripción y comparación de los fenómenos (Yale & Kendal, 1954). Esta estadística permite identificar las fortalezas y debilidades en la interpretación lectora, teniendo en cuenta el sentido global del texto.

Observación: durante la presente investigación, se implementó un cuestionario de observación, con preguntas orientadoras de elaboración propia, con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes en la utilización del O.V.A., y su posterior análisis por parte de los investigadores. (Sampieri, 2010), menciona que este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido, confiable, de comportamientos y situaciones observables.

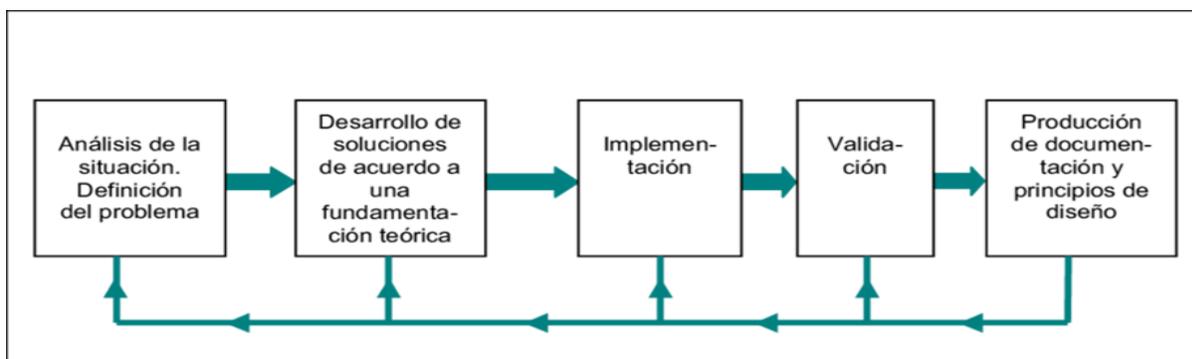
Prueba T.A.L.E: se realizó un test de conocimiento después de utilizar el O.V.A. en el aula de clase (prueba T.A.L.E) (**Anexo 2**), diseñada con ayuda de un experto del área de lengua castellana. Esta prueba tiene como propósito, evaluar el cumplimiento del objetivo principal de la investigación: “Fortalecer la interpretación de textos literarios en estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Distrital Débora Arango Pérez mediante un O.V.A. offline de aprendizaje basado en la gamificación.”

Entrevista: se realizó una entrevista a la docente encargada de la población objeto de estudio, antes y después de utilizar el O.V.A. en el aula de clase. “Antes”: conocer las estrategias pedagógicas utilizadas para subir el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero. “Después”: conocer el impacto que tuvo el O.V.A. en el aula de clase y la percepción que tiene la docente al utilizar recursos digitales mediados por TIC en su práctica docente.

Ruta de Investigación

Teniendo en cuenta el modelo de investigación IBD⁵, elegido en el presente trabajo, se aborda el proceso de la investigación de desarrollo propuesto por Reeves. A continuación, se relaciona en la figura 10:

Figura 10. Modelo de investigación IBD.



Nota. Proceso de la investigación de desarrollo (adaptado de Reeves, 2000 de Benito, 2006, y de Salinas 2016).

⁵ Investigación Basada en Diseño.

Fase 1. Análisis de la situación. Definición del problema.

Se inició observando los resultados obtenidos en las pruebas internas del área de Lengua Castellana, en la Institución Débora Arango Pérez: los niños y niñas tienen dificultades para comprender e interpretar los textos literarios. Los últimos resultados de pruebas internas del curso demuestran que, en el área de lenguaje de grado tercero, un porcentaje de los estudiantes no contesta correctamente las preguntas de la competencia comunicativa lectora. Esto se corroboró con la prueba diagnóstica comprensión lectora, aplicada a la población objeto de estudio.

En ese orden de ideas, se lleva al planteamiento del problema y a la pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la interpretación de textos literarios a través de un O.V.A. (multiplataforma Offline) mediante el aprendizaje basado en gamificación, en los estudiantes de grado tercero del Colegio Distrital Bosa Débora Arango Pérez localidad 7 de la ciudad de Bogotá?

Finalmente, se llevó a cabo una entrevista a la docente, para verificar las estrategias pedagógicas utilizadas, en la mejora de las competencias interpretativas en los estudiantes de la población objeto de estudio.

Fase 2. Desarrollo de soluciones de acuerdo con una fundamentación teórica

El modelo instruccional ADDIE, es la base para la construcción del O.V.A.

El O.V.A. es un recurso de gran utilidad en la actualidad y se caracteriza por ser flexible, usable, reusable y actualizable, además de que es versátil y su contenido puede variar según su naturaleza y formato. Se puede afirmar que, un O.V.A. es una entidad digital creada para fomentar la adquisición de conocimiento, desarrollo de habilidades y asimilación de valores; además, está disponible para cuando el estudiante lo necesite (García, 2018).

El O.V.A. fue diseñado con el objetivo de fortalecer la interpretación de textos en los estudiantes objeto de estudio, por medio de actividades gamificadas que le permitan aprender de manera dinámica y didáctica, y tal como lo expone el autor, el O.V.A. será desarrollado con una navegación fácil de comprender, pueda ser ejecutado desde diferentes dispositivos y el estudiante fortalezca las competencias interpretativas.

Fase 3. Implementación.

Para la implementación del OVA se desarrolló manuales de funciones, dirigidos a maestros y estudiantes para el uso adecuado del OVA (Objetos Virtual de Aprendizaje) multiplataforma offline para la interpretación de texto literarios a través de la gamificación. Cada uno de ellos tiene el instructivo para la instalación, ejecución y uso para el ingreso al inicio y a las unidades de tips de interpretación, gramática y comunicación, por tanto, de esta forma facilitar las secuencias, los contenidos que cada una despliega. Es una herramienta amigable e intuitiva para fortalecer la curiosidad y motivación para jugar y aprender. (**Anexo 4**)

El O.V.A. se implementó en los 35 estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Débora Arango Pérez, con el propósito principal de fortalecer la interpretación de textos y mejorar las competencias interpretativas.

Las actividades del O.V.A. se desarrollaron en sesiones de dos horas, con el apoyo de la docente del área de Lengua Castellana y el acompañamiento de un integrante de la investigación. En la primera sesión, se le entregó a la docente de lengua castellana y a los estudiantes, las instrucciones para utilizar el O.V.A. de manera apropiada y pertinente.

Se implementó el cuestionario de observación, identificando las aptitudes comportamentales del grupo del estudio y la percepción que se tiene hacia el O.V.A.

Fase 4. Validación

El O.V.A. fue validado con la aplicación de la prueba T.A.L.E: Test de análisis de lectoescritura, en la cual se evalúa el avance de los estudiantes en los procesos alcanzados

para la interpretación de textos, después de manipular el O.V.A., además será validado por un experto en la asignatura (**Anexo 3**).

Además de la entrevista aplicada a la docente encargada del área de lengua castellana, se extrajo la percepción de la docente frente a la utilización del O.V.A. como estrategia pedagógica gamificada.

Fase 5: Producción de documentación y principios de diseño

Finalmente, se creó un manual para el estudiante y para el docente, acerca de la apropiada y pertinente utilización del O.V.A. (**Anexo 4**)

Técnicas de Análisis de la Información

Para analizar la información, se tuvo presente: los objetivos específicos y las variables o categorías planteadas; el tipo de investigación mixta determinado en el presente trabajo, relacionado con el modelo Investigación Basado en Diseño. En ese orden de ideas, se toma la información, empleando técnicas e instrumentos cualitativos y cuantitativos de manera presencial. Además, el análisis de la información se realiza con la herramienta del paquete de Office, con los softwares: Microsoft Office, y hojas de cálculo Excel, organizando la información en tablas y gráficos estadísticos. Por último, se plantean las conclusiones, y recomendaciones a través de los datos recolectados, y el seguimiento a través del cuestionario de observación sobre la utilización del O.V.A. en el aula de clase.

Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otro

La implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje basado en la gamificación para mejorar la Interpretación de Textos Literarios en estudiantes de grado tercero demostró que “aprender jugando” repercute favorablemente en múltiples factores asociados al aprendizaje, mejorando la capacidad de los estudiantes para entender preguntas y respuestas relacionadas con un texto, seguir una secuencia de instrucciones, enriquecer vocabulario y relacionar imágenes. La investigación abre un gran panorama para continuar ampliando de manera holística, la importancia del uso de la tecnología en los planes de estudio. Estos avances se lograron evidenciar a través de la recolección de datos cualitativos y cuantitativos que al analizarlos muestran resultados positivos en el grupo objeto de estudio.



[https://drive.google.com/file/d/1oM_UHBQAob7LphmPMHvJG79KqIIELV0/view?usp=sha
ring](https://drive.google.com/file/d/1oM_UHBQAob7LphmPMHvJG79KqIIELV0/view?usp=sharing)

Para visualizar el OVA se debe ingresar al link anterior siguiendo las indicaciones expuestas en el anexo 4.

Estrategias de Intervención

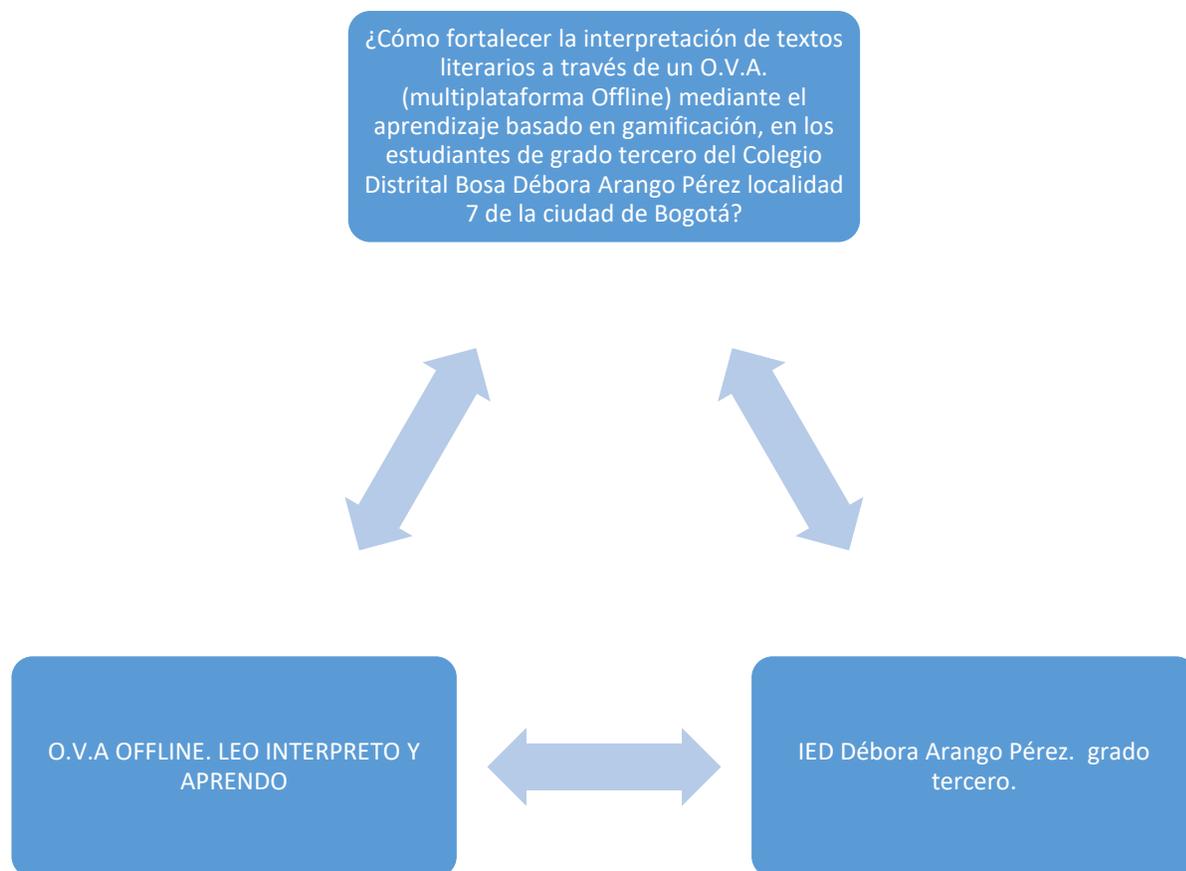
El proceso de ejecución del proyecto se fundamentó en el objetivo principal (fortalecer la interpretación de textos literarios en estudiantes del grado tercero en la Institución Débora Arango Pérez, mediante un O.V.A. objeto virtual de aprendizaje offline basado en la gamificación).

A partir del anterior objetivo, se tomó la gamificación como estrategia pedagógica, la cual encamina el proyecto hacia la investigación del impacto que la lúdica tiene en el aprendizaje digital y, por lo tanto, en la investigación basada en diseño (I.B.D.).

Teniendo en cuenta las condiciones de falta de conectividad óptima de la institución en donde se desarrolló el proyecto, el O.V.A. es de tipo offline e instalado en los dispositivos previstos en la institución, para que, de esta manera, no se vea interrumpida la participación de los estudiantes en el proceso de exploración del recurso digital y así fortalecer la interpretación de textos literarios, generando así, las habilidades comunicativas de lectura y escritura.

El O.V.A. está compuesto por actividades gamificadas, que permitieron la contextualización en necesidades e intereses, desde la condición de infancia y etapa de desarrollo (grado tercero), ya que el juego estimula el desarrollo de los componentes mentales, emocionales, sociales y cognitivos del infante y acompaña en todas las etapas al ser humano. Por esto, la gamificación ofrece la comodidad de relacionar elementos de juego, con contenidos formativos y la organización de un proceso de aprendizaje lúdico, en un escenario de motivación. Las actividades de gamificación también evidencian la sistematización de contenidos y sesiones (referentes teóricos, activación de conocimientos previos, desarrollo del tema y evaluación constante), siguiendo una estructura constructivista y significativa para el progreso de habilidades lectoras; a lo que los estudiantes manifestaron su gran entusiasmo e interés de participación en las actividades, argumentando también de manera verbal y escrita.

La evaluación en cuanto a la funcionalidad del O.V.A., se evidenció mediante el proceso de aplicación y progreso de los estudiantes en la capacidad de interpretar textos, a través de la recolección de datos.



El anterior esquema muestra la correlación entre el planteamiento del problema, la aplicación de la herramienta digital y el impacto en la comunidad educativa de la institución distrital Débora Arango Pérez, permitió de manera eficaz el cumplimiento de los objetivos desarrollados.

Recolección de datos

Los instrumentos expuestos a continuación son las herramientas que se utilizaron para la recolección y análisis de datos, mediante las cuales se obtuvieron resultados de caracterización y conclusión para el desarrollo de cada uno de los objetivos trazados:

La observación: se implementó un cuestionario de observación, con preguntas orientadoras de elaboración propia, con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes en la utilización del O.V.A, inicialmente se tuvo en cuenta el planteamiento del problema, seguida la aplicación de la prueba diagnóstica, el diseño del OVA, su implementación y por último la evaluación final recolectada de los estudiantes en el diligenciamiento de los formatos de observación que evidenciaron la eficacia del desarrollo del proyecto.

La prueba T.A.L.E. (test de análisis y escritura), (J. Toro y M. Cervera) son los precursores de este instrumento, que se aplicó a 31 estudiantes del grado tercero; dicho cuestionario fue diseñado por la profesional del área de español, quien acompañó el proceso de implementación del O.V.A. y la aplicación de post - test. El cuestionario contó con la siguiente estructura:

Comprensión lectora:

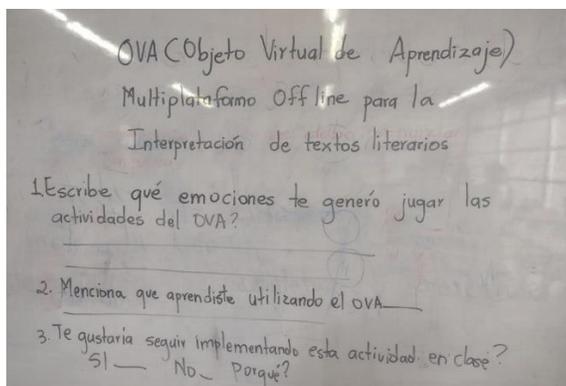
- Dictado de palabras y oraciones.
- Escritura de oraciones.
- Escritura de textos cortos.

Entrevista: se realizó dos entrevistas a las profesionales encargadas del proyecto de lecto-escritura (área de Lenguaje), así como a la de informática y tecnología, estas se registraron de manera audiovisual.

Sistematización de Datos

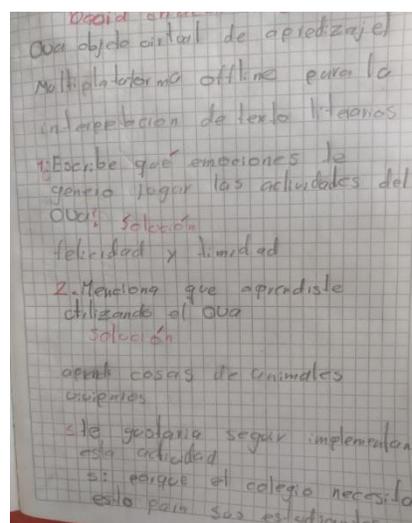
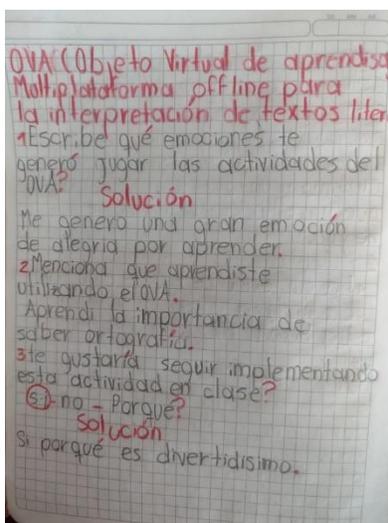
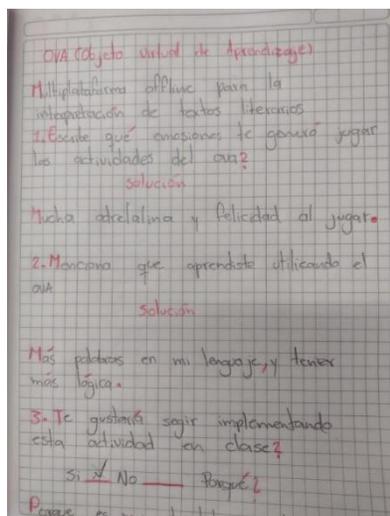
Observación: de manera descriptiva, se logró estandarizar los resultados cualitativamente de las emociones y percepciones de los estudiantes frente al O.V.A. A continuación, se muestran las preguntas elaboradas que permitió conocer la satisfacción del O.V.A. en los estudiantes.

Figura 11. Preguntas para la observación.



Nota. Preguntas para los estudiantes población objeto estudio.

Figura 12. Evidencias de respuestas de algunos estudiantes.



Nota. Respuestas de algunos estudiantes población objeto estudio

Los estudiantes se sintieron motivados y mantuvieron la total atención al momento de utilizar el O.V.A., y adquirieron estrategias para comprender lecturas cortas como cuentos, fábulas, poemas, pequeños escritos etc., además se evidenció el fortalecimiento de la comunicación, el fortalecimiento en la gramática y en general los diferentes aspectos asociados a las habilidades en la comprensión lectora. (**Anexo 5**)

A continuación, se evidencia la sistematización de los resultados en la aplicación del cuestionario, expuesto en la figura 11.

PREGUNTAS	RESPUESTAS SATISFACTORIAS	RESPUESTAS NO SATISFACTORIAS
Escribe que emociones te generó jugar en las actividades del OVA.	90% de los estudiantes manifestaron emociones satisfactorias al participar en las actividades del OVA.	10% De los estudiantes no logró una óptima navegabilidad por falta de actualización del hardware y software del dispositivo.
Menciona que aprendiste Utilizando el OVA.	95% de los estudiantes manifestaron haber enriquecido sus conocimientos en el área de lenguaje.	5% de los estudiantes manifestaron no haber mejorado sus competencias en área de lenguaje.

¿Te gustaría seguir implementando esta actividad en clase?	100% de los estudiantes manifestaron estar de acuerdo con la continuidad de la estrategia propuesta.	
--	--	--

Prueba T.A.L.E. (test de análisis y escritura): los resultados de la prueba son de tipo cuantitativo y se obtuvieron por medio de la herramienta Excel, midiendo el nivel de interpretación de lectura en los estudiantes e

valuados a partir de los 4 componentes (comprensión lectora, dictado de palabras y oraciones, escritura de oraciones y de textos cortos). A continuación, se relaciona los resultados.

Tabla 3. Registro de estudiantes población objeto de estudio.

Institución Educativa:	DÉBORA ARANGO PÉREZ		
Localidad:	BOSA	# Estudiantes que presentaron la prueba	31
Docente:	LUZ MARY ZAPATA VERGARA	# Estudiantes que no presentaron la prueba	4
Formación del docente:		# Estudiantes repitentes	0
Grupo:	306	# Estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E)	0
Jornada:	TARDE	# Estudiantes en extraedad	0
Estudiantes a focalizar	14	# Estudiantes Ingresó II Semestre	0
		# Estudiantes en multigrado	0

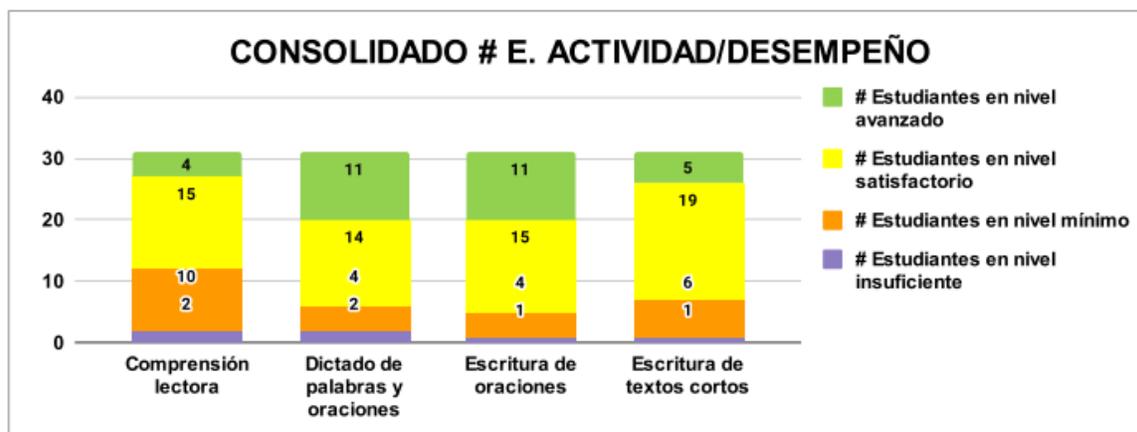
Nota. Datos proporcionados por la institución Débora Arango Pérez.

Tabla 4. Lista de los estudiantes objeto de estudio.

EJES EVALUADOS POR ACTIVIDAD/DESEMPEÑO: L: Lectura E: Escritura								CONSOLIDADO EJES (LECTURA Y ESCRITURA)		NIVEL ESTUDIANTE
#	N° IDENTIFICACIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICULARIDADES DEL GRUPO	L	E	E	E	L	E	NIVEL DE LECTO- ESCRITURA
				Comprensión en lectura	Dictado de palabras y oraciones	Escritura de oraciones	Escritura de textos cortos			
1	1146130816	QUINTERO LONDOÑO CRISTIAN DAVID		2	1	2	3	2,0	2,0	2,0
2	1141341160	QUIROGA GUTIERREZ SAMUEL FELIPE		3	4	3	3	3,0	3,3	3,2
3	1147488796	RAMIREZ CORRECHA ANGE VALENTINA		4	4	3	2	4,0	3,0	3,5
4	1023401992	RINCON QUITIAN MELANY		2	4	4	4	2,0	4,0	3,0
5	1146131816	RIOS CLARTE MATIAS		1	3	3	3	1,0	3,0	2,0
6	1146130923	RIVERA CARDENAS VALENTINA		2	3	2	3	2,0	2,7	2,3
7	1027289953	RODRIGUEZ CORONADO SOLANGY		3	4	3	2	3,0	3,0	3,0
8	1023399855	ROJAS YARA MICHELLE DAYANA		3	3	3	4	3,0	3,3	3,2
9	1027534941	ROMERO TEJERO EILEEN JULIANA		3	3	4	3	3,0	3,3	3,2
10	1011229558	RUBIO CAMACHO ENILLY LUCIANA		4	4	4	4	4,0	4,0	4,0
11	1146131831	SANCHEZ PEÑA SAMUEL ALEXANDER		2	3	3	2	2,0	2,7	2,3
12	1011221480	SUAREZ PERALTA JUAN ESTEBAN		3	3	3	3	3,0	3,0	3,0
13	1030653030	VARGAS ROJAYO ZUNIK MICHELL		3	3	2	3	3,0	2,7	2,8
14	1011230323	VELOZA VELANDIA LUCIANA		2	1	1	1	2,0	1,0	1,5
15	1011231186	VILLALOBOS MALAGON IAN SAMUEL		3	4	4	4	3,0	4,0	3,5
16	1012417465	ACOSTA ALONSO ERIC YAMPOOL		3	2	3	2	3,0	2,3	2,7
17	1222205381	ALDANA CARDENAS SAMUEL STIVEN		2	3	3	3	2,0	3,0	2,5
18	1012429025	ALFONSO MORENO ARON SANTIAGO		3	3	3	3	3,0	3,0	3,0
19	1011226718	CAMACHO SANABRIA DYLAN JOAN		2	4	3	3	2,0	3,3	2,7
20	1024573234	CARO MORA ANGEL NICOLAS		3	4	4	3	3,0	3,7	3,3
21	1030653921	CHAPARRO DUQUE LUISA MARIANA		4	3	4	3	4,0	3,3	3,7
22	1028843612	DIAZ BUENAVENTURA DANNA VALENTINA		1	3	3	3	1,0	3,0	2,0
23	1013144679	GAMEZ LOSADA ELYN STEPHANNY		3	4	4	3	3,0	3,7	3,3
24	1011223543	GONZALEZ VARGAS VALERY GUADALUPE		2	2	2	2	2,0	2,0	2,0
25	1026585563	GUZMAN TAFUR MARIA ANGEL		2	3	3	2	2,0	2,7	2,3
26	1222204672	MORENO GARIBELLO DYLLAN MATEO		2	3	3	3	2,0	3,0	2,5
27	1141338105	MORENO TAPIERO MARIA JOSE		3	2	3	3	3,0	2,7	2,8
28	1012423814	MURILLO LANCHEROS ANA ISABELLA		3	4	4	3	3,0	3,7	3,3
29	1028875822	NOVOA CASTELBLANCO YLIEDI MARIA		4	4	4	4	4,0	4,0	4,0
30	1010223858	PEDRAZA CHAPARRO DANA MICHEL		3	2	4	3	3,0	3,0	3,0
31	1027291756	PINEDA DANIEL VALERY		3	3	4	3	3,0	3,3	3,2
32										

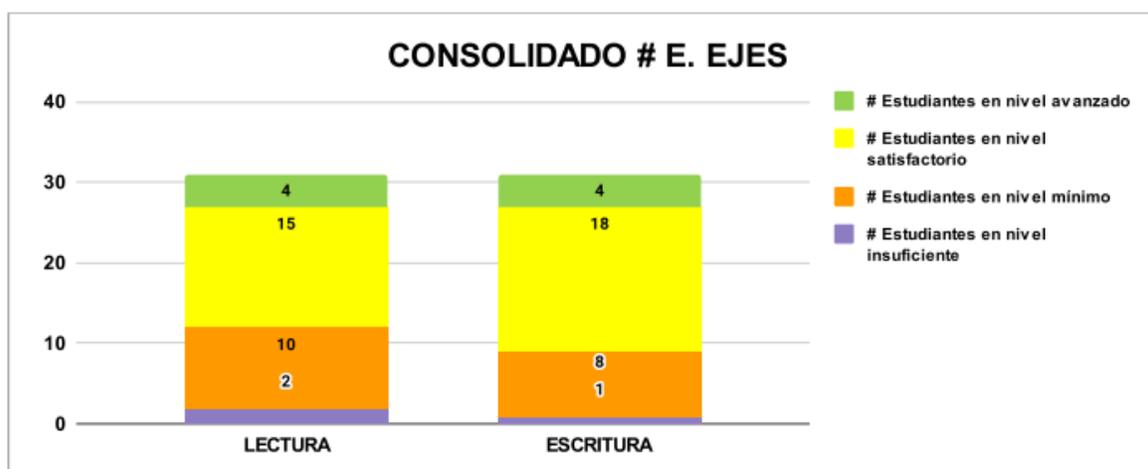
Nota. Datos proporcionados por la institución Débora Arango Pérez

Tabla 5. Estadística desempeño de estudiantes.



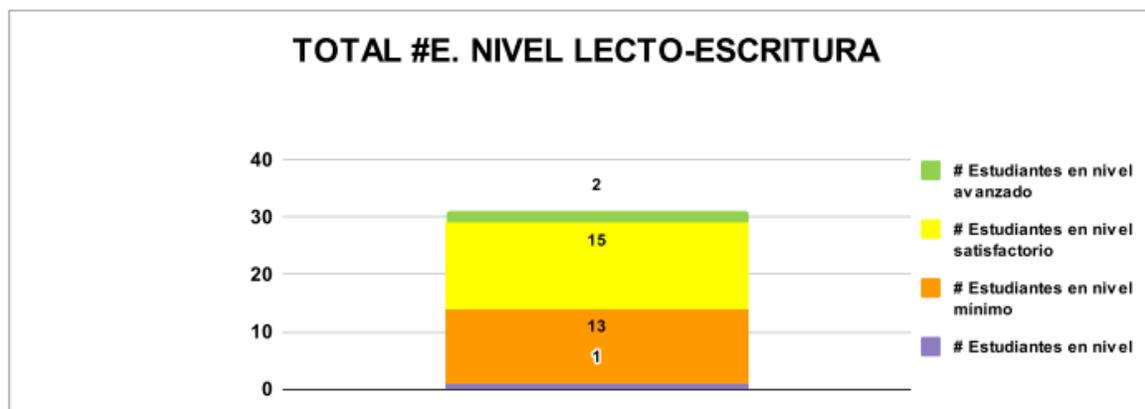
Nota. Estadística elaborada en la herramienta Excel, teniendo en cuenta los resultados de la prueba.

Tabla 6. Estadística consolidada por ejes.



Nota. Estadística elaborada en la herramienta Excel, teniendo en cuenta los resultados de la prueba.

Tabla 7. Estadística Nivel Lecto-escritura de los estudiantes.



Nota. Estadística elaborada en la herramienta Excel, teniendo en cuenta los resultados de la prueba.

En las tablas anteriores, se evidencia el avance que los estudiantes objeto de estudio, obtuvieron un muy buen resultado en la competencia de comprensión lectora, después de la utilización del O.V.A. en el aula de clase.

Teniendo en cuenta la teoría de las seis lecturas que expone De Zubiria, se evidencia que la decodificación secundaria se cumple a través del enriquecimiento de vocabulario, relación de sinónimos y antónimos en contexto, comprensión y elaboración de oraciones gramaticales derivadas de un texto narrativo; interpretación lectora aplicada a su vida cotidiana como desarrollo del aprendizaje significativo y en la aplicación general del OVA; permitió avances en la competencia discursiva en debate y opinión generados de la gamificación.. generando en los estudiantes la creatividad e imaginación de “mundos posibles”.

Entrevista: se evidenció que la docente del área de lengua castellana, la profesional del proyecto lectoescritura y la profesional en informática, se encuentran satisfechas con los resultados entregados por los estudiantes y el avance en las competencias de comprensión lectora, pues además manifiesta la importancia de la utilización de recursos digitales en el aula, y lo imprescindible que estos resultan en la adquisición de conocimiento, de manera didáctica y dinámica, innovando en la educación y saliendo del método convencional de enseñanza; así mismo, la docente titular del Lenguaje, y la docente de área de informática, concluyen que, es importante continuar con la aplicación de recursos digitales en el aula, debido a los grandes beneficios que estos generan en los estudiantes; las pruebas aplicadas después de aplicar el OVA fueron satisfactorias, verificado con la estructuración de las mismas en contenidos textuales: instructivos, narrativos, e informativos. (**Anexo 5**)

Para concluir, es preciso anotar que, la utilización de OVAs, contribuye en el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, específicamente en las habilidades lingüísticas, a través de la estrategia del juego virtual gamificado.

Figura 13. Organizador Grafico, resumen Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otro⁶.



Contraste de Teorías

Gamificación. Gaitán V. (2013), define la Gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores resultados, bien sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. De lo anterior, se concluye que los estudiantes objeto de investigación, sí mostraron motivación e interés en la continuidad de los niveles de juego, que los llevara a avanzar en el otro nivel y así a completar el O.V.A. y a mejorar las competencias interpretativas.

Interpretación de lectura

⁶ Fuente: <https://view.genial.ly/6334932abdde2500186c9964/interactive-content-mapa-conceptual>.

Zubiría (1996), menciona seis aspectos relevantes: lectura fonética, decodificación primaria. decodificación secundaria. decodificación terciaria, lectura categorial y lectura meta-semántica; teniendo en cuenta los postulados del autor, el estudiante exploró el juego, lo analiza y empieza a jugar desde sus presaberes, derivando en procesos de interpretación lectora, que reafirman la teoría del autor.

Objeto Virtual de Aprendizaje

Hernández, L., Gamboa, J. (2014), citan que, “Los O.V.A para países en desarrollo, según la UNESCO y el Plan Nacional TIC, se clasifican en: simuladores y videojuegos, animaciones y presentaciones, medios audiovisuales y finalmente aula virtual. Cada uno de estos tipos de O.V.A., tiene la misma función de entregar un aporte cognoscitivo a su receptor, las cualidades varían según los distintos diseños y complejidades que este contenga”.

En conclusión, son recursos digitales que pueden ser utilizados para el desarrollo de un proceso de formación y educación; adaptándose a un objeto claro de aprendizaje.

De lo anterior y para la presente investigación, se desarrolló el O.V.A. con la clasificación de Aula Virtual, pedagógicamente el OVA utiliza contenido audiovisual, videos y animaciones didácticas, conforme a la población objeto de estudio, por lo cual es válido y adecuado el concepto que propone Hernández y Gamboa, para referirse a un Objeto Virtual de Aprendizaje, de esta teoría se fundamentó el desarrollo del OVA, donde se incluyó, videojuegos, animaciones, presentaciones, y medios audiovisuales, que mantuvieron el interés de los estudiantes por aprender de manera didáctica y dinámica.

Registro de Inconvenientes y soluciones

Durante el proceso de ejecución del proyecto en la institución objeto de estudio, surgieron dificultades que condujeron a realizar ciertos ajustes en el plan de acción:

- Disponibilidad de dispositivos (sala de sistemas): para la aplicación de la estrategia, se organizaron horarios, se integró con los tiempos establecidos en la institución para el proyecto de lecto-escritura que se realiza desde la Secretaría de Educación Distrital, concertando un horario de uso en la sala de sistemas con el docente encargado del área, ya que lo planeado fue aplicado durante las clases de lengua castellana, pero el cruce de horarios con el área de tecnología no lo permitió.

- La cantidad de dispositivos no fueron suficientes por estudiante, por ello, en el momento del trabajo con el O.V.A., los estudiantes se organizaron por parejas y tríos, de tal forma que todos pudieran participar.

- Algunos dispositivos no cuentan con el Windows adecuado para la instalación del programa, pues para su buen funcionamiento deben contar con Windows 7 en adelante, que permita la proyección de Genially, una de las razones por la cual se ubican por grupos en el momento de la interacción con el O.V.A.

Conclusión

La implementación de este proyecto fue favorable porque fortaleció las habilidades lingüísticas de los educandos y el uso de otras herramientas digitales, potenciando procesos de aprendizaje. A nivel institucional y comunidad educativa vinculada con el proceso, mostraron su grata conformidad con la ejecución y el impacto emocional, social, académico y de liderazgo que generó en los estudiantes.

Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

El desarrollo e implementación del presente proyecto arrojó resultados favorables desde los objetivos propuestos, aplicando estrategias para la motivación a la lectura y por consiguiente al fortalecimiento de la competencia interpretativa, corroborando la efectividad en la implementación de herramientas tecnológicas digitales en los procesos educativos.

Análisis

La estrategia pedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las competencias literarias desarrolladas a través del objeto virtual de aprendizaje mostraron en el grupo objeto de estudio resultados favorables, teniendo en cuenta los avances percibidos desde el área de lengua castellana; se ratifica que el aprendizaje por medio de recursos gamificados son de gran interés para los infantes, motiva a la participación y adquisición de competencias cognitivas, fortalece la creatividad y el uso adecuado de las TIC, este ejercicio permitió cerrar la brecha digital y los paradigmas que existen en la implementación de las tecnologías en otras áreas del conocimiento, logrando la flexibilización y transversalización curricular.

Es importante destacar la característica offline del Objeto Virtual de Aprendizaje, puesto que garantiza un acceso sin barreras a los contenidos sin requerir la conexión a internet.

Conclusiones

A través de los años la tecnología ha marcado el avance de la evolución del ser humano y los medios informáticos facilitan cada vez más ritmos de vida, principalmente en el marco de la producción y relaciones socio-laborales, pero actualmente el uso de los mass-media ha ido creciendo de forma desbordada e irresponsable, razón por la cual desde la gestión educativa se hace indispensable la implementación de estrategias en los procesos de enseñanza y

aprendizaje mediante estas herramientas, provocando un impacto significativo en la educación integral del ser humano, producto que se obtuvo con la implementación del objeto virtual de aprendizaje OVA en el presente proyecto facilitando un ambiente de motivación, interés, satisfacción y conocimiento sobre la utilidad de las TIC en beneficio del fortalecimiento de la interpretación de lectura en los estudiantes de grado tercero.

La aplicación de una prueba diagnóstica permitió evidenciar los presaberes para la interpretación de lectura proporcionando la base para gestionar un proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos educativos digitales han ganado una gran aceptación en los escenarios pedagógicos de hoy y las herramientas virtuales son y serán de gran atracción para los estudiantes. Este factor es de beneficio para la inmersión de los aprendizajes básicos de la educación, convirtiéndose en un aliado vanguardista para una educación de calidad.

Al crear ambientes lúdicos de aprendizaje, se incentiva el compromiso y constancia en la participación del estudiante en el fortalecimiento de la interpretación literaria.

La aplicación del OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) permitió que los estudiantes tuvieran diferentes emociones, dentro de las cuales las más evidentes fueron nerviosismo, ansiedad, pero a la vez motivación por explorar la herramienta, según la observación realizada, demuestra que los niños están cambiando su manera de aprender incorporando prácticas digitales en su vida cotidiana.

La implementación de una herramienta digital OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) que tiene como estrategia pedagógica la gamificación, incentivó de forma significativa la participación e interés de los estudiantes en este proceso de aprendizaje, dando paso al progreso metacognitivo.

En el momento de la interacción con la herramienta propuesta (OVA), la motivación que generó en los estudiantes permitió el interés por explorar otros recursos virtuales, que

complementaron los conocimientos adquiridos dentro del aula, despertando la capacidad investigativa desde temprana edad.

El desarrollo de un proyecto investigativo implica un proceso de evaluación antes, durante y después, con el objeto de identificar el nivel de evolución y permitir la flexibilidad necesaria para la constante transformación y mejora.

Recomendaciones

Desde la aplicación del POA (Plan Operativo Anual), se plantea generar proyectos de inversión que permitan incursionar en recursos tecnológicos para aplicación de diferentes herramientas digitales en el aula de clase.

Hoy, leer y escribir es más relevante para alcanzar a interpretar el mundo digital, pero a su vez, el uso de la tecnología se actualiza constantemente y los docentes deben innovar en sus prácticas educativas para llevar a los estudiantes a otras prácticas pedagógicas para fomentar su conocimiento y dominio. La escasez de recursos en las escuelas también es una situación que la comunidad educativa debe enfrentar, pero, no un limitante para crear otros escenarios, los estudiantes están ávidos por explorar nuevas formas de aprender y sienten que el aula lo necesita.

-El rol docente como guía e instructor de aprendizajes juega un papel importante en los procesos pedagógicos de aula, donde los estudiantes adquieren conocimientos. Las herramientas digitales no reemplazan estas acciones, sino complementan la formación integral del educando, siendo un elemento que contribuye a la adquisición de aprendizajes.

-Es importante tener computadores actualizados en la parte de software: sistema operativo actualizados superiores de 2007, y tener los complementos necesarios, para la óptima ejecución del OVA. En cuanto al hardware, se deben tener los accesorios necesarios (altavoces o auriculares) para llevar una experiencia significativa multimedial (audio y video) al momento de navegar por el OVA y resolver las actividades.

Los profesionales del sector educativo se desempeñan comúnmente en un área específica del conocimiento y no han tenido la suficiente capacitación digital, de acuerdo con las políticas educativas de las instituciones. Desde las instituciones se deben brindar los recursos necesarios y apropiados para su implementación y desde el MEN y secretaría de educación distrital generar la organización de espacios de capacitación. Si bien es cierto, que la actualización de conocimiento y aprendizaje constantes son responsabilidad propia (ética profesional).

Es importante seguir la investigación para ir innovando tecnológicamente y pedagógicamente el recurso para dar cumplimiento a la actualización anual en la temática de los estándares de lenguaje. De esta manera, las habilidades en interpretación de textos literarios y de intercambio comunicativo puede seguir fortaleciéndose con precisión.

Impacto de la lúdica en el aprendizaje digital

La lectura es la fuente primordial de conocimiento, sin embargo, a nivel general por la comunidad estudiantil se ha enmarcado como una actividad poco atractiva para hacer de ella una práctica diaria. Por esto, para el diseño del OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) se permitió contemplar un ambiente contextualizado desde el interés y la necesidad teniendo en cuenta la condición de niñez (estudiantes de grado tercero), mediante la gamificación que posibilitó un método, un espacio, una ambientación diferente e innovadora, que a su vez generó curiosidad, interés, compromiso y dedicación por parte de los estudiantes a la participación en el proceso de enseñanza- aprendizaje propuesto, evidenciando la utilidad y el poder educativo que se logra con la implementación de herramientas tecnológicas digitales que hoy por hoy marcan el transcurrir y evolución de la vida humana.

Reflexión

Teniendo en cuenta la evolución tecnológica en la que se enmarca el desarrollo global de la sociedad, es importante que desde la comunidad docente se tome conciencia de la

importancia de alfabetizar a los niños y niñas en formación para el buen manejo y uso de las TIC, que estas sean la herramienta de comunicación y las buenas relaciones en pro del avance socio-cultural y socio-económico, que se construya en todos los aspectos y facetas del ser humano, para lo que se hace indispensable la capacitación docente en el reconocimiento y uso de las TIC como estrategia y herramienta pedagógica, para generar impacto significativo en los procesos de enseñanza – aprendizaje y formación transversal e integral del individuo.

Referencias Bibliográficas

- Abadía G., Quiceno, N., Rivera K. (2013) *Incidencia de la enseñanza mediada por TIC para mejorar la interpretación lectora en los niños de ciclo 1 de la Institución Ciudad Boquía*. Universidad Tecnológica de Pereira.
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/3695/37133>.
- Alfaro & López (2014) *Las seis lecturas de la teoría conceptual de la Comprensión Lectora de los niños de 2° grado de educación Básica Primaria de la I.E "PEDRO MERCEDES UREÑA" N° 81014 - Trujillo 2014*. Universidad de Trujillo. Perú.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5583/DE%20LA%20CRUZ%20ALFARO-HUAM%20N%20L%20PEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Belloch C (2013). *Diseño Instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. España. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Callejas J & Méndez M. (2019). *Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora*. Universidad Cooperativa de Colombia.
<http://hdl.handle.net/20.500.12494/10609>.
- Cicery L. (2018). *Leyendo leyendas: una estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia
<https://bdigital.uexternado.edu.co/handle/001/1088>.
- Contreras. R (2017) *Experiencia de gamificación en el aula*. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370>.
- Cornella, P. Estebanell, M. Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en Juegos*. España: Universidad de Girona. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Cortés J (2009, 25 de Julio). *Los tres escenarios de un objeto de aprendizaje*. Revista Iberoamericana De Educación. <https://doi.org/10.35362/rie5011848>.

- Daros, R (2002). ¿Qué es un marco teórico? Universidad Adventista del Plata. Argentina. PP. 73-112. <https://www.redalyc.org/pdf/259/25914108.pdf>
- De Benito, B; Salinas, J. (2016). Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631/195691>
<https://revistas.um.es/riite/article/view/260631>
- De La Cruz, J. Huamán, R, Y. Las seis lecturas de la teoría conceptual en la comprensión lectora de los niños de 2° grado de educación primaria de la i.e. “pedro mercedes Ureña” N° 81014 –Trujillo 2014.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5583/DE%20LA%20CRUZ%20ALFARO-HUAM%c3%81N%20L%c3%93PEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flórez R; Restrepo S (2007). *Desempeño de los estudiantes en comprensión interpretativa de la Institución Educativa Alfredo Iriarte*. Colegio Alfredo Iriarte.
<https://colalfredoiriarte.edu.co/>.
- Fuentes, L (2009, 20 de mayo) Diagnóstico de comprensión lectora en educación básica en Villarrica y Loncoche, Chile . Revista Scielo.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v31n125/v31n125a3.pdf>
- Gaitán, V (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gómez, D. y Marín, M. (2015). *Lectura crítica: Un camino para desarrollar las habilidades del pensamiento*. Bogotá: Universidad Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8441>.
- Hernández, L., Gamboa, J. (2014). Creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A), para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del hogar infantil Rafael García Herreros Facultad de educación, Bogotá D.C., Colombia. p. 46, 2014»

- Herrera, A. (2020). *El blog como herramienta para mejorar el proceso de comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del grado 3 de la Institución Educativa El Tres (Sede Divino Niño), del Distrito de Turbo, Departamento de Antioquia (Colombia)*. Panamá: Universidad UMECIT. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3830>.
- ICFES (2017) Marco de referencia preliminar para la competencia lectora PISA 2018 <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/237489/Marco%20de%20referencia%20preliminar%20para%20competencia%20lectora%20pisa%202018.pdf>
- Irrazabal, S. y Burin y L. (2006) *Uso de estrategias meta comprensivas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de segundo ciclo de un colegio oficial en Bogotá, Colombia*. Scielo. <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n44/n44a06.pdf>.
- Lagos, J, Soza, A, M, Zepeda, S, & Rojas, D. (2014). Una aproximación semiótica empírica a la comprensión lectora. *Estudios filológicos*, (53), 71-83. <https://dx.doi.org/10.4067/S0071-17132014000100005>
- Linares J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el Desarrollo de la competencia literaria*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <http://hdl.handle.net/11349/22686>.
- López, M y Cantor J. (2015) *La estrategia del BLIV- BLOG de escritura imagen y video para el desarrollo de habilidades de lectura en grado cuarto de primaria del Colegio SaludCoop Sur de Bogotá*. Universidad de la Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/388/.
- Medina (2004). LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO EN EL TEXTO LITERARIO: APROXIMACIÓN A SU TRATAMIENTO EN EL AULA DE ELE. Universidad Complutense de Madrid. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/15/15_0873.pdf
- Méndez, S; Mendoza, C. (2014). Metodología de la investigación, sexta edición. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2002). <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162264.html>

- Noriega, A. (2017). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. XVIII Encuentro Internacional Virtual Educa, 1-9.
<https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf>
- Peñaloza, E. (2018). Caracterización del sector educativo Bosa localidad 7. Alcaldía Mayor de Bogotá, secretaria de educación.
- Pérez G. (2016, 8 de febrero) *Hacia la formación de competencias literarias*. Magisterio Colombia. <https://www.magisterio.com.co/articulo/hacia-la-formacion-de-la-competencia-literaria>.
- Prado L, y Gancino V. (2016) *Objetos virtuales de aprendizaje O.V.A.S en el desarrollo de las habilidades de Reading y writing en niños y niñas de séptimo año de educación general básica media, del colegio Santo Domingo de Guzmán de Quito, periodo 2016*. Universidad Central del Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11165?mode=full>
- Red Académica Bogotá. (2022.) <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-debora-arango-perez-ied>
- Reid, L. (2012). Marco conceptual en el proceso de investigación. Investigación en educación médica, 1(3), 146-151. Recuperado en 28 de febrero de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572012000300007&lng=es&tlnq=es
- Remolina, J. (2013). La lectura de Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. Pontificia Universidad Católica de rio grande de Sul Porto Alegre. Brasil.
<https://www.redalyc.org/pdf/848/84827901010.pdf>
- Rodríguez B, Calderón, M, Leal M, Arias N. (2016, 27 de enero) *Uso de estrategias meta cognitivas para la comprensión lectora en estudiantes de segundo ciclo en un colegio oficial de Bogotá*: Universidad Pedagógica de Colombia. Universidad Pedagógica. <https://doi.org/10.17227/01234870.44folios93.108>.

- Sampieri R (2010). Metodología de la Investigación. México. McGrawill. Universidad Andrés Bello. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Sánchez J, J (2010). DESARROLLO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (O.V.A.) PARA ÉL DIAGNÓSTICO Y SEGUIMIENTO DE VULNERABILIDADES EN UNA RED INALÁMBRICA WI-FI. Universidad de San Buenaventura. Bogotá. http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/2954/1/desarrollo_objeto_virtual_sanchez_2010.pdf
- Sánchez G, M. (2015). La dicotomía cualitativo - cuantitativo: posibilidades diseños mixtos. Universidad de Salamanca https://www.researchgate.net/publication/317156352_La_dicotomia_cualitativo-cuantitativo_posibilidades_de_integracion_y_disenos_mixtos
- Sanz O (1990). CONCEPTUACIÓN DEL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO. Revista de pedagogía. España https://webs.um.es/rhervas/miwiki/lib/exe/fetch.php%3Fid%3Ddocencia%26cache%3Dcache%26media%3Dtema1_texto_conceptualizacion.pdf
- Ojeda N. (2011). *Blog educativo y su utilización para estimular las competencias lectora escritoras*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/2928>.
- Orozco, M. (2006) LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA, FORMATIVA Y SUMATIVA EN LA ENSEÑANZA DE TRADUCCIÓN. Universidad autónoma de Barcelona. https://gent.uab.cat/marianaorozco/sites/gent.uab.cat.marianaorozco/files/Orozco_evaluacion_2006.pdf
- Quispe, D. Lucio, L. Aplicación de la “teoría de las seis lecturas” de Miguel de Zubiría como estrategia para mejorar el nivel de comprensión de textos en los estudiantes del cuarto grado de LA I. E. S. “AYMARA” ÁCORA – 2019. - PERÚ 2020.

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13966/Quispe_David_Laura_Lucio.pdf?sequence=3

Zubiría, M. (1995). Teorías de las seis lecturas, mecanismo del aprendizaje semántico.

Fundación Alberto Merani. Bogotá.

<http://files.teoriaspsicopedagogicas.webnode.es/2000000109dc2e9ebae/TEORIA%20HEMANOS%20ZUBIRIA.pdf>

Anexos

Anexo 1. Prueba diagnóstica

**ESUELAS
ACTIVAS**
VIA

PROYECTO: "APOYO Y EXPANSIÓN DE LA METODOLOGÍA
DE LA ESCUELA ACTIVA"

INTERPRETACIÓN LECTORA

TEXTOS NARRATIVOS Y DESCRIPTIVOS



INDICADORES ECE (EVALUACIÓN CENSAL DE ESTUDIANTES)

- Reconoce sucesiones de hechos o acciones.
- Deduce el significado de palabras o expresiones a partir del contexto.
- Deduce las cualidades o defectos de los personajes de una narración.
- Deduce la enseñanza del texto.
- Deduce la idea principal de un texto.

EL MOSQUITO PICARÓN

Anónimo

Érase una vez un toro que descansaba plácidamente en el medio del bosque. Un mosquito conocido por ser muy pícaro pasaba por allí, cuando se le ocurrió jugarle una broma al pobre toro.

El mosquito se acercó al toro y le picó una pata. El toro despertó enseguida y enojado por la picadura comenzó a perseguirlo.

Aprovechando su tamaño tan pequeño, el mosquito se escondió dentro del agujero de un árbol.

El toro estaba tan enojado que sin pensarlo comenzó a empujar y cavar el tronco con sus cuernos, pero el árbol era demasiado grande, ancho y fuerte.

El mosquito se reía a las carcajadas protegido en su escondite y el toro, que estaba cada vez más enojado, seguía golpeando su cabeza contra el árbol, sin darse cuenta de que esto no le conducía a nada.

Después de muchos golpes, el toro se dio por vencido.

Cansado y sin haber obtenido ningún resultado, el toro cayó desplomado al suelo.

El mosquito, al verlo tan agotado, salió de su escondite y de allí se escapó.

Moraleja: Si hacemos las cosas enojados, no obtenemos el resultado deseado.



1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?
 - a) El mosquito se reía a carcajadas.
 - b) El mosquito se acercó al toro y le picó una pata.
 - c) El mosquito salió del escondite y se escapó.
2. ¿Qué quiere decir "El mosquito se reía a las carcajadas"?
 - a) El mosquito se reía fuerte.
 - b) El mosquito se reía despacio.
 - c) El mosquito se reía triste.
3. ¿Cómo era el mosquito?
 - a) Era educado.
 - b) Era astuto.
 - c) Era sabio.
4. Este cuento nos enseña principalmente que:
 - a) Si hacemos las cosas con paciencia, ayudaremos a los demás.
 - b) Si hacemos las cosas enojados, no obtenemos el resultado deseado.
 - c) Si fastidiamos a los demás, nos irá bien.

EL LEOPARDO Y EL MONO

En un lugar lejano se celebraba una fiesta muy importante. Gente de todas partes acudió a la feria. Allí se encontraban un mono y un leopardo, que, pretendiendo ganar dinero con sus exhibiciones, se anunciaban para atraer al público.

El leopardo decía:

—Señores, vengan hacia aquí. Si se acercan podrán contemplar mi hermosa piel. Es algo extraordinario. Mi gloria es conocida en el mundo entero. Muchos reyes de lejanos países me han admirado y han querido poseer, a mi muerte, un trozo de mi piel. Yo he prometido a nuestro rey que para él será la mancha más hermosa de mi cuerpo. ¡Vengan, pasen a contemplar la belleza de las manchas de mi piel! ¡Observen detenidamente su colorido!

Las personas se acercaban a mirar con curiosidad y admiración a hermosa piel del leopardo. Pero, aunque al principio se empujaban unas a otras para ver mejor, al poco tiempo se alejaron, pues era un espectáculo que, una vez visto, ya no ofrecía ningún interés.

—No lo piensen más. El precio es muy barato, y si al salir no les ha agradado el espectáculo, les voy a devolver el dinero. Más ventajas no pueden pedir.

Las personas entraron rápidamente. Lo que el mono había dicho era verdad. Hizo tantas piruetas y gracias que la gente entró varias veces para volver a verle.

Ciertamente, el aspecto importa poco. La belleza externa cansa, en tanto que la del espíritu es mucho más atrayente.



1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?
 - a) El leopardo invitaba a contemplar su hermosa piel.
 - b) Gente de todos lados fue a la fiesta.
 - c) El mono hizo piruetas.
2. ¿Qué quiere decir "Hizo tantas piruetas"?
 - a) Hizo tantas vueltas.
 - b) Hizo tantas risas.
 - c) Hizo tantas cosquillas.
3. ¿Cómo era el leopardo?
 - a) Era limpio.
 - b) Era orgulloso.
 - c) Era humilde.
4. Este cuento nos enseña principalmente que:
 - a) No solo se debe valorar la belleza externa.
 - b) Debemos de enseñar a todos nuestra belleza.
 - c) Debemos de ser como el leopardo.

Lee este cuento:

En un hermoso campo, vivían un caballo y un ratón. Ellos eran grandes amigos, pero siempre querían ver quién era el mejor.

Una tarde, después de pasear mucho, les dio hambre. Felizmente, a lo lejos vieron un gran árbol lleno de manzanas. Sin embargo, un cerco protegía el árbol para que nadie entrara.

Entonces, el caballo dijo:

-Te probaré que es mejor ser alto como yo.

El caballo estiró su cuello e intentó bajar una manzana para que ambos comieran, pero no pudo. El cerco impedía que su cabeza llegara hasta la fruta.

Al ver esto, el ratón dijo:

-Ahora, te probaré que ser pequeño es mejor.

El ratón se metió por un huequito que había en el cerco. Subió al árbol, vio una manzana que le gustó y la hizo caer al suelo. Luego bajó y trató de levantarla, pero era demasiado pesada. Solo logró cargarla por unos segundos. Tanto esfuerzo lo dejó **extenuado**.

Entonces, dijo:

-No puedo cargar esta manzana.



El caballo le respondió:

-Amigo ratón, ¡tengo una idea! No cargues la fruta, porque es muy pesada. Solo empujla para que yo pueda alcanzarla.

Al ratón le pareció una buena idea y empujó la manzana. El caballo pudo alcanzarla y, por fin, los dos pudieron alimentarse. Desde entonces, ya no volvieron a discutir para ver quién era el mejor.

1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?
 - a) El ratón acercó la manzana al caballo.
 - b) Los animales vieron un gran árbol.
 - c) El caballo quiso bajar una manzana.

2. ¿Por qué el ratón no podía cargar una manzana?
 - a) Porque había un cerco.
 - b) Porque estaba lejos.
 - c) Porque era muy pesada.

3. En el texto, ¿qué significa la palabra extenuado?
 - a) Cansado.
 - b) Alegre.
 - c) Hambriento.

4. Al inicio del cuento, ¿cómo eran el caballo y el ratón?
 - a) Eran animales que trabajaban mucho.
 - b) Eran animales que competían mucho.
 - c) Eran animales que colaboraban mucho.

5. ¿De qué trata principalmente este cuento?
 - a) De un árbol que estaba lleno de deliciosas manzanas.
 - b) De un ratón que quería tener muchos amigos.
 - c) De dos amigos que competían para saber quién era mejor.

6. Este cuento nos enseña principalmente que:
 - a) Que podemos salir adelante si siempre somos estudiosos.
 - b) Que podemos lograr lo que queremos si trabajamos juntos.
 - c) Que podemos ser buenos amigos si nos tratamos con cariño.

El estofado del lobo
Autor: Keiko Kasa

Había una vez un lobo al que le gustaba comer demasiado. Una mañana, le dio antojo de estofado de pollo. Pasó el día en el bosque buscando un pollo apetitoso y finalmente encontró una gallina.

—¡Ah! Es justo lo que necesito —se dijo.

Cuando la iba a atacar, se le ocurrió otra idea:

—Si pongo a engordar esta ave, tendría más carne para comer.

Corrió a casa y se puso a cocinar. Primero hizo cien deliciosos panqueques y los dejó en la puerta de la casa de la gallina.

—Come bien, gallinita querida. ¡Ponte gorda y sabrosa para mi estofado!

Al día siguiente le llevó un apetitoso pastel, y relamiéndose le dijo:

—Come bien, gallinita linda. ¡Ponte gorda y sabrosa para mi estofado!

Por fin llegó la noche esperada.

Puso una enorme olla al fuego y salió en busca de su comida.

—Esa gallinita debe estar tan gorda como un balón, pensaba.

Apenas llegó, la puerta se abrió y la gallina cacareó...

—¡Ah! ¡Así que era usted, señor lobo!

—¡Niños, niños! Los panqueques, las rosquillas y ese exquisito pastel no eran un regalo del Niño Dios. Los trajo el tío lobo...



1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?
 - a) El lobo preparó deliciosos panqueques.
 - b) El lobo pasó el día en el bosque buscando un pollo apetitoso.
 - c) La puerta se abrió y la gallina cacareó.
2. ¿Qué quiere decir "apetitoso pastel"?
 - a) Que está sabroso.
 - b) Que está malogrado.
 - c) Que está dulce.
3. ¿Cómo estaba el lobo al empezar el cuento?
 - a) Estaba alegre.
 - b) Estaba trabajador.
 - c) Estaba hambriento.
4. ¿De qué trata principalmente este cuento?
 - a) De un lobo que buscaba a sus amigos.
 - b) De un lobo que se hace amigos con una gallina y sus pollitos.
 - c) De una gallina que prepara pasteles para sus pollitos.

Lee el siguiente cuento:

Un día, Abuelo Sapo y Sapito salieron a caminar por el bosque.

- Sabes, Sapito - dijo el Abuelo - , voy a contarte tres secretos para defenderte de los enemigos. Mi primer secreto es ser valiente. Cuando terminó de hablar, apareció una enorme culebra.

- ¡Los comeré de almuerzo! - exclamó la culebra.

Sapito salió corriendo a esconderse. El valiente abuelo tomó aire y se hizo cada vez más grande. Luego dijo:

- ¡Soy más grande de lo que puedes tragar! -

- Pues... tal vez otro día me los coma - murmuró la culebra y se fue lentamente.

Sapito salió de su escondite; pensando en lo valiente que era su abuelo. Abuelo Sapo dijo:

- Te contaré mi segundo secreto: ser astuto. - Minutos después, apareció una gigante tortuga.

- Me los comeré de un solo bocado - dijo la tortuga.

Entonces el astuto abuelo dijo:

- Hemos visto una enorme culebra que podría gustarte mucho más que nosotros ¿por qué no vas y te la comes? -

La tortuga le agradeció y se fue.

- Sapito, te contaré mi tercer secreto -

Pero antes de que pudiera decir otra palabra apareció un enorme monstruo. Sapito salió a esconderse en un arbusto. Abuelo trató de escapar, pero el monstruo lo alcanzó.

Sapito estaba recordando todo lo que el abuelo le había dicho y se le ocurrió una brillante idea. Le lanzó unos palos al monstruo, pero este ni lo notó, entonces antes de que el monstruo comiera al abuelo sapo, su nieto gritó.

- El abuelo está envenenado y morirá - le dijo sapito al monstruo.

El monstruo se miró la pata y vio que estaba roja y salió corriendo.

- Llegó el momento de que te diga el tercer secreto Sapito - dijo el abuelo.

- Mi tercer secreto es, en caso de emergencia, tener un amigo con quien contar.



1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?

- a El Abuelo sapo y Sapito encontraron una tortuga.
- b El Abuelo sapo y Sapito encontraron un monstruo.
- c El Abuelo sapo y Sapito encontraron una culebra.

2. ¿Qué quiere decir "Una brillante idea"?

- a Una idea admirable.
- b Una idea blanca.
- c Una idea limpia.

3. ¿Cómo era el abuelo sapo?

- a Era guapo.
- b Era bonito.
- c Era inteligente.

EL DÍA DE CAMPO DE DON CHANCHO

Era un día perfecto para ir al campo. Don Chancho se arregló con esmero. Quería visitar a la señorita Cerda e invitarla a pasar un día en el campo.

"¡Espero que diga que sí!", pensó don Chancho, y para impresionarla decidió llevarle una flor que había cortado en el camino. Rumbo a la casa de la señorita Cerda se encontró con su amigo Zorro. Cuando Zorro supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa cola. ¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más **audaz**. A la señorita Cerda le va a gustar _ dijo Zorro. Don Chancho le agradeció el consejo.

Después se encontró con su amigo León. Cuando León supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa melena. ¡Te das cuenta? Ahora pareces mucho más **valiente** - Dijo León. A la señorita Cerda le va a gustar. Después se encontró con su amigo Cebra. Cuando Cebra supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mis hermosas rayas. ¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más **elegante**. A la señorita Cerda le va a gustar - dijo Cebra. Don Chancho estaba muy agradecido; nunca se había sentido tan guapo.

Finalmente llegó a casa de la señorita Cerda y golpeó la puerta. Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo- dijo don Chancho. La señorita Cerda lo miraba con terror. -¡Qué horror!-gritó- . **¡Qué monstruo tan horrible!** Si no te vas inmediatamente, llamaré a don Chancho y él se hará cargo de ti. Don Chancho dio media vuelta y corrió a devolverle la cola a Zorro, la melena a León y las rayas a Cebra. Después fue nuevamente a casa de la señorita Cerda y golpeó a la puerta.- Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo. Le dijo. - ¡Chancho!. Gritó ella-. ¡Qué gusto me da verte!. Hace apenas un instante había un monstruo horrible aquí. ¡Claro que me encantaría acompañarte al campo! Durante todo el camino la señorita Cerda habló del monstruo que la había visitado. Don Chancho la escuchó atentamente pero guardó muy bien su secreto. ¡No dijo ni piol! ¿Cómo iba a desilusionar a la señorita Cerda?

(Keiko Kasza)

1. ¿Cuál de estos hechos ocurrió primero?
 - a) La señorita Cerda lo miraba con terror.
 - b) Don Chancho cortó una flor en el camino.
 - c) La Cebra le prestó sus rayas.

2. ¿Qué quiere decir "¡Qué monstruo tan horrible!"?
 - a) Un monstruo elegante.
 - b) Un monstruo feo.
 - c) Un monstruo perdido.

3. ¿Por qué el chancho prestó cosas de otros animales?
 - a) Porque quería ganar un concurso.
 - b) Porque quería mostrarse guapo ante la señorita Cerda.
 - c) Porque quería ser millonario.

Niños extraviados

Cuando María y José se fueron a la ciudad de Ica, llevando a sus hijos Carlos y Silvia, para participar en la fiesta de la Vendimia, no esperaron encontrarse con tanta muchedumbre celebrando en las calles. Antes de que se dieran cuenta, fueron envueltos y arrastrados por ella, soltando de sus manos a sus hijos y perdiéndoles de vista.

Al terminar el día, después de buscarlos desesperadamente en la plaza y las calles aledañas a ella y no encontrarlos, acudieron a la policía y escribieron varios papeles con la descripción de sus hijos, para que los ayudaran a buscarlos. Mira lo que dice uno de los textos que escribieron:

**Se han extraviado dos niños durante la fiesta de la vendimia. El varón se llama Carlos. Es de estatura mediana, piel trigueña, pelo lacio y ojos muy negros, su nariz es recta y tiene un lunar en su mejilla derecha. Lleva pantalón azul, polo a rayas azules y verdes. Es un niño valiente, no le teme a los fantasmas y a la oscuridad.*

La niña se llama Silvia. Es alta, de piel blanca, tiene el cabello negro ondulado, sus ojos son grandes y marrones, sus labios delgados. Está vestida con pantalón azul y polo verde con bolitas de varios colores. Es una niña muy amable, graciosa y risueña.

1. Según el texto, ¿cómo es Carlos?
 - a) Timido.
 - b) Valiente.
 - c) Alegre.
2. ¿Qué significa la palabra "extraviado"?
 - a) Perdido.
 - b) Viajado.
 - c) Caminado.
3. Según el texto, ¿cómo es Silvia?
 - a) Valiente.
 - b) Alegre.
 - c) Temerosa.
3. ¿En que se parece los pantalones de Carlos y Silvia?
 - a) En el color.
 - b) En la forma.
 - c) En el tipo de tela.

El valle de Lunahuaná

El valle de Lunahuaná está ubicado en la provincia de Cañete, al sur de la región Lima.

El río Cañete riega sus verdes campos y en sus aguas transparentes se practica el canotaje.

En Lunahuaná el cielo es de color azul intenso. El clima es cálido, además hay sol todo el año. En el río abundan los camarones; en el campo, los nisperos que son frutos pequeños y sabrosos.

El suelo accidentado es ideal para realizar el ciclismo de montaña, deporte divertido, pero algo peligroso.



1. Según el texto, ¿dónde está ubicado Lunahuaná?
 - a) En la región Cañete.
 - b) En la provincia de Lima.
 - c) En la provincia de Cañete.

2. ¿Qué lugar se describe en el texto?
 - a) El río Cañete.
 - b) El valle de Lunahuaná.
 - c) El río de Lunahuaná.

3. ¿De qué trata principalmente este texto?
 - a) Trata de cómo es el valle de Lunahuaná.
 - b) Trata de cómo es el canotaje en el río Cañete.
 - c) Trata de cómo son los deportes en el valle.

3. ¿Para qué fue escrito este texto?
 - a) Para contarnos una historia.
 - b) Para darnos una opinión.
 - c) Para darnos una información.

Una hermosa planta con flor de pico de loro

La heliconia es una hermosa planta, que crece en países de América del Sur, en lugares de clima cálido, tienen hojas cortas parecidas a los plátanos, Crecen de manera silvestre en lugares húmedos a partir de sus tallos, por lo que poco se siembra en jardines.

Las heliconias pueden ser de diferentes formas y colores, muchas de ellas se usan como medicina, pero la mayoría sirve para fines ornamentales, esto debido a la durabilidad y al bello colorido que tienen como adornos.

En el Perú se encuentra en las regiones de la selva como Ucayali, Huánuco y San Martín, se puede observar al costado de los caminos y carreteras, en algunos lugares de estas regiones estas flores se utilizan para silbar.



1. Según el texto ¿Qué forma tiene la flor de la heliconia?
 - a) Tiene forma alargada.
 - b) Se parece al pico de un loro.
 - c) Tiene forma bonita.

2. ¿Qué significa la palabra ornamentales?
 - a) Coloridos.
 - b) Adornos.
 - c) Medicinales.

3. ¿De qué trata principalmente este texto?
 - a) Trata de dónde crece la heliconia.
 - b) Trata de las características de la heliconia.
 - c) Trata del crecimiento de la heliconia.

4. ¿Para qué fue escrito este texto?
 - a) Para contarnos una historia.
 - b) Para darnos una información.
 - c) Para darnos una opinión.

Un pez muy especial

El caballito de mar es un pequeño pez que vive en el mar. Se llama así porque su cabeza se parece a la de un caballo. Tiene una cola que le sirve para agarrarse de las algas y así no pueda ser llevado por la corriente del agua.

Una de las cosas más sorprendentes es que el caballito de mar macho es uno de los pocos animales que puede criar los huevos que le deja la hembra dentro de su barriga.

El caballito de mar macho guarda los huevos dentro de su barriga para que puedan nacer y crecer.



Un caballito de mar macho puede tener hasta cuatrocientas crías. Los primeros días, las crías entrarán y saldrán de la bolsa de su barriga según haya peligro o no en el exterior.

1. Según el texto, ¿dónde vive este animal?
 - a) En el agua.
 - b) En el desierto.
 - c) En los árboles.
2. ¿Qué significa la palabra "sorprendente"?
 - a) Acuático.
 - b) Admirable.
 - c) Fuerte.
3. ¿De qué trata principalmente este texto?
 - a) Trata de la reproducción del caballito de mar.
 - b) Trata de cómo es el caballito de mar.
 - c) Trata de dónde vive el caballito de mar.
4. ¿Para qué fue escrito este texto?
 - a) Para contarnos una historia.
 - b) Para darnos una opinión.
 - c) Para darnos una información.

EL ARMADILLO O CARACHUPA

El armadillo es un pequeño y curioso mamífero, la gran mayoría de especies descansan en el día y salen en busca de alimento durante la noche. Poseen unas garras muy fuertes, por lo cual, se les facilita poder excavar rápidamente, para hacer madrigueras para poder dormir durante el día o protegerse.



Si un armadillo se siente amenazado y se encuentra lejos de su madriguera, encoje sus patas y comprime totalmente su caparazón y se hace una bola para proteger todas las partes delicadas del cuerpo y no salir herido.

El armadillo busca el alimento cavando en el suelo con las patas delanteras, se alimentan de pequeños insectos, lombrices y algunos vegetales.



Viven en los bosques tropicales, en el Perú se encuentra en la selva. Se le conoce como carachupa y quirquincho. Este animal está en **peligro de extinción** debido a que los hombres le buscan por el rico sabor de su carne.

Debido a que en algunos lugares están desapareciendo, en el Mundial de fútbol 2014 fue la mascota de este evento deportivo.

1. Según el texto, ¿de qué se alimenta este animal?
 - a) De animales vertebrados.
 - b) De pequeños insectos, lombrices y algunos vegetales.
 - c) De plantas e insectos.
2. ¿Qué significa "peligro de extinción"?
 - a) Peligro de desaparecer.
 - b) Peligro de huir.
 - c) Peligro de nacer.
3. ¿De qué trata principalmente este texto?
 - a) Trata del nacimiento de los armadillos.
 - b) Trata de las características del armadillo.
 - c) Trata del Mundial de fútbol 2014.

Anexo 2. Prueba T.A.L.E



Secretaría de Educación del Distrito
Plan de Fortalecimiento de la Lectoescritura
Actividad final 3^a



- 1.1 Lee el cuento LA PIEL DEL COCODRILO en voz alta y con buena entonación.
1.2 Lee las palabras que te mostrará tu profesor en voz alta y con buena entonación.

Recuerda que las preguntas 2, 3 y 4 son de la actividad de escritura.

Responde las preguntas 5, 6, 7, 8, 9 y 10 de acuerdo con el texto que acabas de leer.

LA PIEL DEL COCODRILO

Antes de que el hombre habitara la Tierra, el cocodrilo tenía una piel suave y dorada que resplandecía con los rayos del sol y la luna.

El cocodrilo pasaba todo el día sumergido en las aguas del pantano protegiendo su piel del sol, pero otros animales del pantano comenzaron a notar la belleza de su piel y pasaban horas admirándolo.

El cocodrilo comenzó a salir durante el día para disfrutar de la admiración de los otros animales. Pasaba mucho tiempo fuera del pantano, exponiendo su piel a los abrasadores rayos del sol.

—Soy hermoso, ¿no les parece? — les preguntaba a sus admiradores, pero pronto, los animales dejaron de visitarlo.

El cocodrilo, queriendo recuperar su atención, pasaba más tiempo bajo el sol, hasta que su piel se tornó gris y escamosa.

Desde entonces, el cocodrilo prefiere ocultarse, dejando solo sus ojos y sus fosas nasales sobre la superficie del agua.

Tomado y adaptado de una leyenda africana

1. Según el texto, ¿cuándo salía el cocodrilo de las aguas del pantano para que los otros animales lo admiraran?
 - A. Durante las tardes.
 - B. Durante las noches.
 - C. Durante el día.
 - D. No salía.

2. Según el texto, ¿qué pasa con los que son vanidosos?
 - A. Se vuelven más hermosos entre más los estén viendo.
 - B. Pueden sufrir consecuencias negativas por sus actos.
 - C. Se mantienen lindos y son admirados siempre.
 - D. Prefieren esconderse de los demás.

3. Cuando el cocodrilo dice "soy hermoso, ¿no les parece?" quiere
 - A. saber si estar bajo el sol le quemó la piel.



Secretaría de Educación del Distrito
Plan de Fortalecimiento de la Lectoescritura
Actividad final 3ª



- B. presumir acerca de lo hermoso que es.
- C. saber por qué creen que es hermoso.
- D. aprender trucos para embellecerse

4. ¿Cómo era la piel del cocodrilo al inicio de la historia?

- A. Verde y con escamas.
- B. Gris y escamosa
- C. Áspera y sucia.
- D. Suave y dorada

5. De acuerdo con la historia ¿Qué quiere decir que el cocodrilo tenía la piel "dorada"?

- A. Que su piel era escamosa.
- B. Que su piel era brillante.
- C. Que su piel era costosa.
- D. Que su piel era gris.

6. De acuerdo con lo que ocurrió en la historia, el cocodrilo afirmaba que era hermoso porque:

- A. la luz del sol lo iluminaba en el día.
- B. se sentía muy feliz dentro del agua.
- C. todos los animales lo admiraban.
- D. su piel estaba tostada y escamosa.

Responde las preguntas 7, 8, 9, 10, 11 y 12 de acuerdo con el texto que leerás a continuación:

Los pulpos

Los pulpos son moluscos marinos. Un molusco es un invertebrado, un animal sin huesos. Los pulpos tienen ocho tentáculos y tres corazones.

Para su defensa, los pulpos usan retropropulsión. Retropropulsión quiere decir que los pulpos escupen mucha agua mientras crean una nube de tinta en el agua para escaparse de sus depredadores. Otra defensa es que su piel puede cambiar de forma, textura y color para esconderse de sus depredadores.

Los pulpos habitan en las aguas templadas y tropicales de todo el mundo. Son animales tímidos y les gusta esconderse entre rocas y cuevas, y cazan de noche.

Los pulpos son carnívoros. Comen peces, algas y conchas. Son animales muy inteligentes y tienen una memoria excelente.

Tomado de: <https://co.pinterest.com>



Secretaría de Educación del Distrito
Plan de Fortalecimiento de la Lectoescritura
Actividad final 3ª



7. ¿Qué significa la palabra invertebrado?

- A. Animal con huesos cortos.
- B. Animal con tentáculo
- C. Animal sin corazón.
- D. Animal sin huesos.

8. Según el texto que acabas de leer, los pulpos son moluscos marinos. Pepe NO es un molusco marino. Según esta nueva información, ¿qué se puede decir de Pepe?

- A. Que no es una concha.
- B. Que no es un pulpo.
- C. Que no es un alga.
- D. Que no es un pez.

9. ¿Para qué sirve la nube de tinta que mencionan en el texto?

- A. Para ocultarse de un depredador mientras escapa.
- B. Es una manera de cazar el alimento que necesita.
- C. Así se puede acercarse a otros animales.
- D. Sirve para poder fortalecer el cuerpo.

10. Según el texto, ¿cuáles animales hacen una nube de tinta en el agua para escaparse de sus depredadores?

- A. Los peces.
- B. Los pulpos.
- C. Las tortugas.
- D. Las conchas.

11. Los pulpos son moluscos y los moluscos no tienen huesos. Según esto:

- A. Los pulpos son carnívoros.
- B. Los pulpos no tienen huesos.
- C. Los pulpos no son amigables.
- D. Los pulpos comen crustáceos.

12. Una razón para decir que el pulpo es inteligente es

Anexo 3. Validación de un experto

VALIDACION DE EXPERTOS 2 - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Calibri 11 Fuente Alineación Número Formato condicional Dar formato como tabla Estilos

M22

14										
15	NOMBRE DEL EVALUADOR		Jineth karina garcia Cendales							
16	PERFIL ACADÉMICO		Candidata a Doctor PhD en ciencias de la educación universidad Militar Nueva Granada							
17	EXPERIENCIA EN EL CAMPO ESPECÍFICO DE ESTA INVESTIGACIÓN		8 años							
18										
19	CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
20	Pertinencia: razones que avalen o no los componentes del organizador gráfico									
21	Claridad: apreciación acerca de la redacción del trabajo de investigación									
22	Coherencia: relación entre todos los componentes del organizador gráfico									
23	Suficiencia: los componentes brindan la información pertinente para desarrollar el proyecto									
24										
25		PERTINENCIA		CLARIDAD		COHERENCIA		SUFICIENCIA		OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
26		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
27	OBJETIVO 1	X		X		X		X		Los objetivos están alineados con la metodología.
28	OBJETIVO 2	X		X		X		X		Los procesos de la metodología se otorga el documento mixto con igual carga dominante de lo cualitativo y cuantitativo para que lo profundicen aun más en el trabajo de investigación
29	OBJETIVO 3	X		X		X		X		Los instrumentos para resolver cada una de los objetivos es acorde, se hace necesario aclarar la técnica que comprende ese instrumento, sean de índole cualitativa o cuantitativa según las fases ya de implementación y solución al problema
30	OBJETIVO 4	X		X		X		X		Felicitamos por la propuesta didáctica del OVA on line y off line en los procesos de comprensión literaria
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										

Hoja1

Listo Accesibilidad: es necesario investigar

Anexo 4. Manuales para el estudiante y el docente

Haz clic en el siguiente enlace para ir al Manual del estudiante

<https://docs.google.com/document/d/1DvmJg4SUDfhakZHLyJ4R5b7BpeOfEhI0/edit?usp=sharing&oid=111636030074698780587&rtpof=true&sd=true>

Haz clic en el siguiente enlace para ir Manual del profesor

<https://docs.google.com/document/d/1hR7RgeTg2jruVx0xvTmGPGqbimUL06-g/edit?usp=sharing&oid=111636030074698780587&rtpof=true&sd=true>

Haz clic en el siguiente enlace para visualizar la herramienta digital propuesta (OVA) Objeto Virtual de Aprendizaje.

https://drive.google.com/file/d/1oM_UHBQAob7LphmPMHvJG79KqIIEILV0/view?usp=sharing

Anexo 5. Evidencias

Haz clic en los siguientes enlaces para evidenciar a los estudiantes utilizando el O.V.A:

Evidencia 1:

https://drive.google.com/file/d/1_ih03f5dfbpSuweA7J_PUBLtvahk_eUL/view?usp=sharing

Evidencia 2: [https://drive.google.com/file/d/10jTdsf8fA2WJv56Qc7-](https://drive.google.com/file/d/10jTdsf8fA2WJv56Qc7-GM7aVDQI2Et01/view?usp=sharing)

[GM7aVDQI2Et01/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10jTdsf8fA2WJv56Qc7-GM7aVDQI2Et01/view?usp=sharing)

Evidencia 3:

<https://drive.google.com/file/d/1VaOx7zM7IIT73H07JVJEgjDKnya6M4h0/view?usp=sharing>

Evidencia 4: <https://drive.google.com/file/d/1t5Jx2->

[eaWoWws0WAPGUmkcvtz9rox6uvY/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1t5Jx2-eaWoWws0WAPGUmkcvtz9rox6uvY/view?usp=sharing)

Haz clic para ir a la galería de imágenes

https://drive.google.com/drive/folders/1_a1aKZiqvyDMDIqCN8sVydYRXeJT_HAA?usp=sharing

Anexo 6. Testimonios

Haz clic en el siguiente enlace para ir al testimonio de la experta del proyecto lectoescritura

<https://drive.google.com/file/d/1hZe5P2YIJbNCNT8-YJN0KrDMMYCqi0xk/view?usp=sharing>

Haz clic en el siguiente enlace para ir al testimonio de la experta del área de informática

<https://drive.google.com/file/d/1bsYZA4XWJZBTC-nxlqgreZSw7Xk11zhS/view?usp=sharing>