

**LA GAMIFICACIÓN Y LOS ENTORNOS VIRTUALES, UNA HERRAMIENTA PARA EL
MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO-ESCRITOR EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO
NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE SALES.**

KAREN LUCERO LÁZARO

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LIC. LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN
TRABAJO DE GRADO
SAN JOSÉ DE CÚCUTA, COLOMBIA**

2021-1

**LA GAMIFICACIÓN Y LOS ENTORNOS VIRTUALES, UNA HERRAMIENTA PARA EL
MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTOESCRITOR EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO
NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE SALES.**

KAREN LUCERO LÁZARO

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA Y
COMUNICACIÓN**

DIRECTOR DE PROYECTO:

ESP. ALBA ROCÍO BECERRA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE GRADO

SAN JOSÉ DE CÚCUTA, COLOMBIA

2021-1

AGRADECIMIENTOS

La realización de este proyecto no sabría a quién agradecerlo, ya que han sido un Sin número de personas las que me han ayudado de una u otra forma para lograrlo. Debo decir que en primer lugar se encuentra Dios, que me ha permitido seguir viva para poder dar todo de mí y siempre me guio y me brindo la sabiduría necesaria para enfrentarme a este reto. A mis padres Hiroldo Lázaro Rojas y Luz Miriam Arévalo Arévalo a quienes amo con toda mi alma. Quienes lucharon inalcanzablemente por un futuro mejor en estos tiempos inciertos que estamos viviendo. A mis hermanos que siempre me animaron para seguir adelante gracias por su apoyo físico y moral por su comprensión y por creer siempre en mí. A mi novio, amigo y confidente Geiner Cañizares que en mis últimos semestres siempre ha estado ahí ayudándome y apoyándome es quien me ha mostrado la vida de otra forma. A mis amigos y conocidos ya que este proyecto no hubiera sido nada sin la participación y la personalidad de cada uno de ustedes. A mis docentes que me impartieron su conocimiento desinteresadamente, permitiendo que nos formemos como profesionales capaces y responsables. Mil gracias.

RESUMEN

Los procesos de comprensión e interpretación de textos son factores de suma importancia en todas las áreas de estudio, por lo que los estudiantes deben demostrar diferentes habilidades a la hora de leer y producir textos, independientemente del nivel de escolaridad en el que se encuentre el estudiante. Es por esto, que esta propuesta pedagógica se orienta a fortalecer los procesos de lectoescritura de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa San Francisco de Sales.

Pro consiguiente, al tener en cuenta estos procesos se pretende dar un direccionamiento a los procesos desarrollados en el entorno educativo, es por eso que se ha formulado la siguiente pregunta problema: ¿Cómo mejorar el proceso lecto-escritor de los estudiantes de noveno grado del colegio San Francisco de Sales por medio de los entornos virtuales y la gamificación? Lo anterior se establece con el propósito de implicar las herramientas tecnológicas en los procesos académicos para con ellas garantizar un mejor rendimiento en los educandos respecto al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

Por otra parte, para lograr lo mencionado se implementó un diagnóstico educativo, pues este evaluó los ejes de producción respecto a los lineamientos curriculares, además se crearon y aplicaron actividades diseñadas desde ambientes de gamificación basado en un aprendizaje con relación a los juegos, por medio de aplicaciones como Educaplay y Kahoot, debido a que con lúdica y la resolución de talleres se puede buscar el fortalecimiento de la comprensión e interpretación de textos.

Palabras claves: Comprensión e interpretación de textos, lectoescritura, gamificación, Educaplay, Kahoot, juego, aprendizaje.

ABSTRAC

The processes of understanding and interpreting texts are extremely important factors in all study areas, so students must demonstrate different skills when reading and producing texts, regardless of the level of schooling the student is in. This is why this pedagogical proposal is aimed at strengthening the literacy processes of ninth grade students at the San Francisco de Sales Educational Institution.

Consequently, taking these processes into account is intended to address the processes developed in the educational environment, that is why the following problem question has been formulated: How to improve the reading-writing process of ninth grade students of the Colegio San Francisco de Sales through virtual environments and gamification? The foregoing is established with the purpose of involving the technological tools in the academic processes in order to guarantee better performance in the students regarding the development of reading and writing skills.

On the other hand, to achieve the aforementioned, an educational diagnosis was implemented, since it evaluated the production axes with respect to the curricular guidelines, in addition, activities designed from gamification environments were created and applied based on learning in relation to games, through of applications such as Educaplay and Kahoot, because with play and the resolution of workshops you can seek to strengthen the understanding and interpretation of texts.

Keywords: Comprehension and interpretation of texts, literacy, gamification, Educaplay, Kahoot, game, learning.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|----|
| Resumen | |
| Introducción..... | 9 |
| 1.1. La gamificación y los entornos virtuales, una herramienta para el mejoramiento del proceso lecto-escritor en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales. | 12 |
| 1.2 Planteamiento del problema | 12 |
| 1.3 Formulación del problema..... | 14 |
| 1.3 Objetivos..... | 14 |
| 1.3.1 Objetivo General..... | 14 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos | 15 |
| 1.6 Justificación | 15 |
| 2. Marco Referencial | 18 |
| 2.1. Antecedentes..... | 18 |
| 2.1.1 Nacionales | 20 |
| 2.1.2 Locales..... | 21 |
| 2.2. Marco conceptual | 23 |
| 2.2.1. MARCO CONTEXTUAL..... | 28 |
| 3. Diseño metodológico..... | 31 |
| 3.1 Método y metodología..... | 31 |
| 3.2. Universo y muestra..... | 33 |

| | |
|---|----|
| 3.2.1. Población | 33 |
| 3.2.2 Muestra | 34 |
| 3.3. Fuentes y procedimientos para la recolección de la información..... | 34 |
| 3.4 Fuentes y procedimientos para el procesamiento e interpretación de la información..... | 38 |
| 4. RESULTADOS | 39 |
| 4.1. PROCESO LECTOESCRITOR: FALENCIAS Y FORTALEZAS EN EL AULA..... | 39 |
| Referencias bibliográficas | 46 |
| ANEXOS | 49 |
| Anexo A: Diseños de la plataforma de kahoot y educaplay..... | 49 |
| Anexo B: Diseño de la plataforma Educaplay: | 49 |
| Anexo C :Diseño de la prueba diagnóstica..... | 50 |
| Anexo D: Análisis de la prueba diagnóstica..... | 50 |
| Anexo E: Estudio de la prueba diagnóstica | |
| Anexo F: Análisis del diagnóstico: dofa | |
| Anexo G: Plan de mejoramiento | |
| Anexo H: imágenes de las evidencias en las actividades realizadas en clase por medio de la plataforma de educapla y kahoot | |

INTRODUCCIÓN

Correspondiente a los procesos de educación que actualmente se desarrollan, se observa que estos han dado un giro radical, pues se pasó de una presencialidad a encuentros virtuales, por lo que se hace necesario llevar a las aulas actitudes de reinención, en lo que respecta a aspectos tecnológicos y virtuales que buscan ser consecuentes con los cambios que se vienen gestando en la sociedad actual y la que repercute, claramente, en materia pedagógica, didáctica y educativa. Estas nuevas modalidades, pretenden distinguir herramientas y estrategias que doten a los procesos pedagógicos del dinamismo imperativo, en miras de unos resultados benéficos y más significativos.

Efectivamente en el área de lengua castellana se busca fortalecer los procesos de lectura y escritura y su contribución en materia de una comunicación asertiva y hábil, estos procesos se engranan con las alternativas que se han visto actualmente llevadas a un plano tecnológico y dinámico. Estas nuevas formas de trabajar en el aula son precisas ya que los estudiantes de la actualidad, muestran claramente una inclinación y facilitación cuando sus quehaceres tienen conexión con aspectos tecnológicos.

Lo que se quiere lograr en la actualidad respecto a los entornos educativos, es buscar un punto congénito entre el actuar pedagógico de docentes y estudiantes con el fin de desarrollar los procesos pertinentes en materia de las habilidades comunicativas, con la necesidad, ya antes mencionada, de tornar la vista a factores informáticos que modernizan la educación actualmente. Estos procesos académicos orientados a la virtualidad y conectividad, pueden ser, en principio, procesos que ralenticen la educación, no obstante, si se usa esta nueva modalidad para enriquecer los procesos y usar nuevas herramientas, los resultados pueden ser incluso mejores que en una educación convencional y presencial.

De este modo, con las nuevas modalidades, alternativas educativas y los procesos comunicativos se podrá fortalecer el rendimiento de los estudiantes con relación a los procesos de lecto-escritura. Por lo anterior, este proyecto se encuentra enfocado a fortalecer los procesos lectoescritores, al usar una herramienta que brinda mayor facilidad, como una nueva modalidad que brinda diferentes aplicaciones de accionares académicos y pedagógicos, tal como lo es la tecnología de la gamificación y el juego en materia de aprendizaje.

De esta fusión entre los procesos de lectoescritura en lengua castellana y los ambientes virtuales, se busca, de igual manera, incentivar la lectura y la escritura, así como enriquecer y fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en una realidad que puede llegar a limitar dichos procesos de comunicación, expresión, creación y argumentación, y el uso del lenguaje en general.

Por lo anterior, este trabajo titulado “La gamificación y los entornos virtuales, una herramienta para el mejoramiento del proceso lecto-escritor en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales, buscará compaginar las actividades de lectura y escritura y de habilidades comunicativas en general, con dinámicas de juego virtual gamificado, para de esa manera obtener unos resultados más satisfactorios y un aprendizaje significativo.

Es por ello que, se planteó unos objetivos los cuales buscan desde un fin general fortalecer los procesos de lectoescritura por medio de los entornos virtuales y la gamificación en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales. Ahora bien, respecto a un enfoque específico se pretende identificar fortalezas y debilidades en el proceso lectoescritor de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa San Francisco de Sales. Por otro lado, se busca crear estrategias y espacios de

lectoescritura en los estudiantes de noveno grado de la I.E. San Francisco de Sales, por último, analizar la influencia de la gamificación y los entornos virtuales en el mejoramiento de las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de noveno grado de la I.E. San Francisco de Sales.

**1.1.LA GAMIFICACIÓN Y LOS ENTORNOS VIRTUALES, UNA HERRAMIENTA PARA EL
MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO-ESCRITOR EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO
NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE SALES.**

1.2PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las aulas de lengua castellana es de gran importancia dirigir a los estudiantes hacia un proceso educativo que se oriente desde del dinamismo y efectividad en los procesos comunicativos, algunas veces en procesos específicos y fundamentales tales como la lectura y la escritura. El componente lectoescritor es un eje fundamental en todo proceso educativo, más allá del área de lengua castellana, ya que es importante en el campo de cada una de las áreas de conocimiento en las escuelas. Establecer en los estudiantes un adecuado comportamiento en el momento de enfrentarse a un texto y a la hora de crearlos, es vital para que desde sus aprendizajes asimile los diferentes campos de estudio que debe desarrollar a lo largo de su formación académica y posteriormente profesional.

Si bien es cierto, en las instituciones educativas puede llegar a ser común que los estudiantes en su mayoría, independientemente del nivel escolar en el que se encuentren, tienden a presentar en ciertas medidas dificultades o falencias en el proceso lecto-escritor, en los niveles literales, inferenciales, implícito; entre otro. A su vez esto repercuten los procesos escriturales con carencias de ideas, palabras, expresiones para producir un texto esto puede ser ocasionado por diferentes factores que involucran no solo su desempeño en la escuela y en su vida académica, sino también a factores familiares y afectivos; y por consiguiente un hábito lector poco motivado y de poca hacia la escritura hacen que este proceso se vea afectado de diversas formas cuando se busque pretender estimular y

desarrollar las habilidades anteriormente mencionadas en los estudiantes de cualquier institución educativa.

Ahora bien, en la época actual que es definida por las tecnologías de la inmediatez, la facilidad de desarrollar ejercicios apoyados en herramientas digitales, la internet y los ordenadores y a pesar de que estos tienen un fin que siempre se ha querido llevar a la optimización de todos los procesos de desempeño del ser humano, entre los que claramente, se encuentra la educación y toda su amplia gama de desempeños; Sin embargo, no es un secreto que tener una serie de herramientas y una fácil inmediatez de conexión hacia una forma contraproducente, en menor o mayor medida, obstaculiza procesos como la lectoescritura, ya que los individuos han perdido, por decirlo de alguna forma, la necesidad de producir de forma propia y veraz un texto y a su vez, de comprender los mismos.

De la misma manera en que las herramientas digitales pueden convertirse en un obstáculo para el correcto desarrollo de los procesos en las aulas de cualquier disciplina de estudio, lo más lógico sería redireccionar estas herramientas, ya antes mencionadas y los entornos virtuales a que cumplan un papel benéfico en el proceso académico, más específicamente en el proceso lectoescritor, pues en la Web es posible encontrar alternativas y plataformas que ayuden a desarrollar actitudes y aptitudes determinadas, que mejoren procesos como la lectoescritura.

Además, la problemática mundial de la actualidad juega un papel protagónico en todos los procesos pedagógicos de estos tiempos, ya que la crisis sanitaria por COVID-19 ha desestabilizado el orden mundial, la educación como era de esperarse ha tenido que redireccionarse hacia los entornos digitales y las virtuales, en donde algunos participantes del proceso pedagógico se han visto afectados, pues en países como Colombia es común encontrar muchas personas que no cuentan con un acceso directo a internet, ni con los

recursos de conectividad necesarios. No obstante, ya que la educación se ha mudado de forma casi que obligada a la virtualidad, es posible hacer de ésta una ventaja a desarrollar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y es que gracias a la herramientas digital se logra usar alternativas de trabajo para mejorar procesos como la lectoescritura, para que de esta forma, haya una concordancia con la crisis mundial y se implementen esos entornos, ahora obligatorios, para el mejoramiento de los estudiantes, de forma didáctica, rápida y más amena para ellos.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La lectura y escritura son procesos claves para que cualquier individuo crezca en materia intelectual, cognitiva y comunicativa. Estos procesos permiten que los estudiantes se vean inmersos en cualquier rama del saber.

Si bien los procesos de enseñanza y aprendizaje han evolucionado en concordancia con los cambios tecnológicos y la tecnología moderna, es necesario que se lleven a cabo estos procesos fundamentales sin dejar de lado las nuevas modalidades de estudio.

A partir de lo anterior surge la siguiente pregunta problematizadora: **¿Cómo mejorar el proceso lectoescritor de los estudiantes de noveno grado del colegio San Francisco de Sales por medio de la gamificación y los entornos virtuales?**

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los procesos de lectoescritura por medio de los entornos virtuales y la gamificación en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar fortalezas y falencias en el proceso lectoescritor de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa San Francisco de Sales.

Crear estrategias y espacios de lectoescritura en los estudiantes de noveno grado de la I.E. San Francisco de Sales.

Analizar la influencia de la gamificación y los entornos virtuales en el mejoramiento de las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de noveno grado de la I.E. San Francisco de Sales.

1.5 LIMITACIONES

Respecto a las limitaciones se da a conocer que una de ellas fue la falta de conectividad en el momento de aplicar la herramienta, ya que algunos alumnos no contaban con los recursos adecuados para poder conectarse a las clases virtuales.

Otra de las limitaciones que se presentó correspondió al paro nacional, pues este generó un cese de actividades y debido a ello no se logró continuar con el desarrollo del presente trabajo, por lo que algunas de las estrategias pedagógicas creadas no lograron ser aplicadas.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Así como la producción textual, la comprensión e interpretación de textos engloban un componente lectoescritor que ha sido fundamental en los procesos educativos humanos a lo largo de la historia humana, el escribir y el leer han estado siempre ligados al desarrollo del hombre en cuanto a la forma en la que ha evolucionado en materia tecnológica, artística, filosófica y científica, ya que la competencia lectoescritora es un valor primario de las habilidades comunicativas del ser humano, por lo que están presentes y son necesarias en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto educativo, la facilidad y calidad con que un estudiante desarrolle sus habilidades lectoescritoras son fundamentales para que todos los procesos que lleve a cabo sean resueltos satisfactorios y adecuados.

Si bien, la mayoría de alumnos están inmersos en un procesos de lectura o escritura, sea para educarse o para comunicarse, dentro de las actividades académicas de cualquier índole, esta habilidad innata del ser humano puede verse afectada. En las instituciones educativas nacionales surgen problemáticas que radican en la poca costumbre lectora de los estudiantes y su dificultad para expresarse de forma escrita, al hacer uso de sus desempeños críticos y sus conocimientos específicos. Por lo anterior, es necesario que los docentes incursionen en mecanismos alternos de enseñanza y que se brinden entornos de aprendizajes apoyados en la virtualidad, en las herramientas digitales, los contenidos multimedia y sus plataformas para de esta forma captar no solo la atención de los estudiantes, pues las actividades presentadas de esta forma pueden impactar de forma positiva el rendimiento de los estudiantes.

La necesidad de involucrar los entornos y plataformas virtuales en todos los procesos académicos en las instituciones es concordante con la situación actual que afronta el mundo y es consecuente con la evolución tecnológica en la humanidad que ha cambiado el funcionamiento de todos los campos de desarrollo, entre ellos la educación. Además, los jóvenes en la actualidad, claramente presentan una tendencia positiva hacia el uso y desenvolvimiento de las herramientas digitales y de los entornos educativos ligados a la virtualidad, lo que puede significar un muy probable mejoramiento de las competencias académicas de interés, en este caso, como lo es la competencia lectoescritora y las habilidades comunicativas.

La educación en general debe dar un gran salto a la virtualidad, no solo atendiendo a las diferentes problemáticas, sino que siendo consecuentes con aquello que los individuos y el mismo contexto humano necesitan en miras de un futuro más prometedor: “Propuestas de materiales didácticos íntegramente digitales, diseño de entornos de formación a distancia (campus virtuales), estudios empíricos y comparativos sobre los cambios procedimentales y cognitivos que está provocando el uso de procesadores de textos, etc.” (Cassany, D, 2002, p.3). Estos nuevos procesos a distancia y didácticos vinculados a lo digital son el camino para, no solo un cambio en la educación, sino un mejor aprovechamiento de las cualidades de los estudiantes en cualquiera rama del saber.

2. MARCO REFERENCIAL

Los espacios virtuales directamente relacionados con los equipos informáticos forman parte de la realidad de este siglo, la modernización de los espacios de trabajo y estudio van de la mano con las nuevas tecnologías, sistemas, softwares y plataformas especializadas para cualquier necesidad disciplinar que sea pertinente en un determinado caso.

En la educación existen ahora, una gran variedad de entornos de aprendizaje gamificados en donde prima lo virtual y lo tecnológico. Por esta razón, los docentes del siglo XXI vienen desarrollando proyectos pedagógicos que cada vez más tocan de lleno sistemas especializados en el aprendizaje con base en entornos virtuales de aprendizaje.

En consecuencia, a lo anterior, el presente proyecto pedagógico se fundamentará en trabajos íntegramente desarrollados en área de la tecnología y los espacios que ésta brinda para mejorar los procesos educativos del área de lengua castellana y más específicamente en componentes tales como las habilidades comunicativas, la lectura y la escritura.

2.1. ANTECEDENTES

Los procesos de enseñanza y aprendizaje han sufrido grandes cambios debido a la actual emergencia sanitaria del virus COVID-19, por lo tanto, la educación tuvo que acoplarse a la era digital utilizando todos los medios y los recursos tecnológicos al alcance. En el primer trabajo relacionado a esta propuesta pedagógica se resalta, en el contexto internacional, el trabajo de investigación titulado: El Software Educativo Educaplay y Kahoot como Recurso Didáctico para Optimizar el Proceso de Aprendizaje en la Lectura y Escritura de los Alumnos del Colegio San Francisco de Sales, de Ecuador, por Aracely de los Ángeles Valverde Villacís. Dentro del contexto educativo, social y familiar, el objetivo que persigue este trabajo es proponer algunas estrategias que ayuden a las Educadoras de

Segundo Año de Educación Básica a fortalecer el manejo y utilización del Software Educativo Educaplay en los Procesos de Aprendizaje de la Escritura para que desarrollen habilidades y logren alcanzar aprendizajes significativos en el componente lectoescritor. El Software Educativo Educaplay atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también al manejo y utilización de los Procesos de la Escritura, como parte motivacional del aprendizaje

En segundo lugar, se destaca el artículo: Uso de herramientas multimedia para la creación e implementación de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza del Liceo Mercedes Peña, realizado en República Dominicana por Walter Eduardo Pimentel. En éste se buscó desarrollar en los docentes conocimientos, habilidades y competencias en el uso y manejo de herramientas multimedia que les sean de utilidad para producir objetos de aprendizajes para ser aplicados en los procesos de enseñanza aprendizaje de los educandos y orientar su formación académica con el uso de las TIC. La metodología adoptada por el equipo investigador corresponde con la investigación acción, que busca transformar la forma en la que se realizan los actos pedagógicos, de esta manera se evidencia una clara relación con el artículo de Pimentel y la presente propuesta pedagógica, ya que lo que se busca es orientar los procesos pedagógicos a entornos virtuales y de carácter multimedia.

Ya para finalizar en el marco de los antecedentes internacionales, se resalta el trabajo: Desarrollo de actividades educativas multimedia con herramienta Educaplay para cuarto año de educación general básica, por Gina Lucia Aguirre y Morella Tatiana Garcés. La propuesta se enfoca en el uso de tecnologías para el desarrollo del componente lectoescritor apoyado en actividades educativas multimedia con la herramienta Educaplay, aquella que se presenta como recurso didáctico tecnológico para los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Galo Plaza Lasso. El

anterior trabajo muestra un claro ejemplo de cómo se ha venido trabajando procesos académicos en el área de lengua castellana, tales como la escritura y la lectura, ligadas a herramientas tecnológicas y aplicaciones especializadas en la enseñanza de las mismas.

2.1.1 NACIONALES

Las investigaciones y proyectos pedagógicos desarrollados en Colombia, brindan una mejor visión de nuestro contexto educativo y de cómo se viene trabajando las herramientas digitales y los entornos virtuales en las aulas de lengua castellana. En primer lugar, se encuentra el trabajo titulado: Mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Juan José Nieto a través de la implementación de Software Educativos Tales Como Jcllc, Educaplay Entre Otros, el trabajo fue elaborado por las docentes Helen López Solano, Rubiela Muñoz Martínez y Yolanda Suarez Rocha, en la ciudad de Cartagena. La anterior propuesta busca que los estudiantes de noveno grado obtengan un mejoramiento en algunos conocimientos específicos de diferentes áreas de estudio, mientras conocen y se acercan a las nuevas alternativas digitales que se encuentran disponibles en la educación actual.

En segundo lugar, en el departamento de Cundinamarca, se localiza la siguiente propuesta pedagógica: Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta De Girardot, realizada por los docentes Abril Sanabria y Oscar Alfonso, donde se pretende hacer un balance con los estudiantes antes y después de haber trabajado con las herramientas sugeridas en la propuesta, con el fin de evidenciar claramente la influencia de los entornos virtuales en la enseñanza o trabajo con el mejoramiento lector de los estudiantes. Esta propuesta se relaciona con el presente trabajo ya que busca incursionar en el campo de las habilidades comunicativas, la lectura y

comprensión de textos por medio de plataformas digitales específicas, además de optar por un análisis de resultados.

Para culminar con las investigaciones que guardan relación con este trabajo a nivel nacional, en el año 2018, en la Institución Educativa Departamental Juan Manuel Ruedas, se llevó a cabo el proyecto; Fortalecimiento de los procesos de lectoescritura a través de la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC, por Carmen Sarmiento y Liberata Ojeda. En éste se buscó fortalecer la escritura y la lectura en básica primaria, mediante el uso de la TIC, pues se trabajaron los textos de diferente índole como: adivinanzas, trabalenguas y promover la creación de los mismos, esto para demostrar que la literatura fortalece el escribir y leer, además de usar plataformas como YouTube por medio de vídeos y audios. Este proyecto de investigación también ahonda en factores comunicativos como lo son la lectura y la escritura, además de que involucra las tecnologías como fuente de aprendizaje.

2.1.2 LOCALES

Ahora bien, localizamos los antecedentes a nivel regional o local donde se encuentra el trabajo titulado: Diseño de guías didácticas para el mejoramiento de la competencia ortográfica literal a través del uso de herramientas tecnológicas En los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo sede Lubin Sánchez del Municipio de El Carmen, Norte De Santander, Este documento lo redactan Jennifer Andrea Bayona Ortiz y Yamir Bayona Arévalo. El estudio tiene como objetivo diseñar guías didácticas a través de herramientas tecnológicas para el mejoramiento de la competencia ortográfica. Este proyecto tiene un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, se emplearon cuestionarios estructurados desde lo cognitivo, procedimental y comportamental para conocer las particularidades del uso de las reglas ortográficas. Al igual que con los

antecedentes internacionales y nacionales, se muestra un común denominador en la relación que guardan estos trabajos resaltados y la presente propuesta pedagógica, pues se mantiene la prevalencia de los instrumentos tecnológicos que ayudan a fortalecer o mejorar procesos comunicativos, como el componente de la escritura, particularmente en este trabajo ya antes mencionado.

Ingrid Johana Piraguata Villamizar, desarrolló la siguiente propuesta pedagógica; Fortalecimiento del Lenguaje Oral en estudiantes del grado quinto y sexto de la institución educativa Nuestra Señora de Belén de Cúcuta, Colombia. A través de la implementación de estrategias metodológicas mediadas por las TIC, del año 2017. En el proyecto anterior, se busca tratar el lenguaje oral, por medio del uso de las TIC y elementos como vídeos, foros virtuales, uso de redes sociales y elaboración de dispositivos, para generar una mayor participación por parte de los estudiantes. Las habilidades comunicativas son un factor relevante para mejorar en los estudiantes de cualquier grado escolar, ya que éstas están estrechamente relacionadas y al trabajar una de ellas, también se fortalecen las demás, de igual forma se quiere llevar a cabo actividades por medio de Objetos Virtuales de Aprendizajes (OVA). Lo anterior es un punto que convergen en ambos trabajos y que responde a las necesidades actuales de la educación por parte de la crisis sanitaria.

Para terminar con los proyectos pedagógicos que se han desarrollado localmente, se destaca en la ciudad de San José de Cúcuta, se encuentra Luz Enith Granados Araniales que aplica su trabajo; Portafolio de actividades como estrategia para fortalecer hábitos de lectura y escritura en estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria, aplicado en el Instituto Técnico Buena Esperanza, sede El Limoncito. En el ya mencionado trabajo se busca fortalecer la lectura y la escritura al usar un portafolio de actividades, llevando a cabo

revisiones periódicas, actividades como el diario de campo y test. Este proyecto está ligado directamente en el trabajo del componente lecto-escritor en los estudiantes, busca poner en práctica el ejercicio de la escritura y la lectura con un completo acompañamiento, pues se proveen diversas actividades que también involucran la creatividad.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

El presente trabajo se llevó a cabo por medio de la gamificación, técnica de aprendizaje que surgió alrededor del 2008, además de ello es una maniobra que esta vincula con las herramientas del juego, para motivar a los alumnos para el alcance de los objetivos. A través de este método de puntuación se busca reclutar al usuario para ser usada en diversos escenarios tanto, educativos como empresariales y mercantiles, entre otros. Los beneficios educativos que esta estrategia promueve encontramos: Felicidad, automotivación, autonomía, trabajo en equipo, competitividad, imaginación, sorpresa, diversión entre otros (MEDINA, 2015). la gamificación educativa busca combinar la lúdica con el aprendizaje, sin olvidar vincular conceptos como logro, recompensa y puntos. Las TIC (Tecnologías Informáticas de la Comunicación) hacen parte fundamental de las herramientas requeridas en la metodología de “gamificación educativa”, resaltando el uso de Softwares, blogs, aplicaciones, juegos, entre otras; Donde se Promueve también modalidades de autoformación e innovación dentro de las prácticas pedagógicas para enriquecer y evaluar las estrategias de enseñanza.

Metodologías activas - Teoría del aprendizaje significativo según Ausubel:

Esta teoría psicológica se construye desde un enfoque organicista y se ocupa de los procesos de aprendizaje, especialmente de los mecanismos que se llevan a cabo durante adquisición, asimilación y retención de una nueva información; esto incluye la naturaleza del aprendizaje, las condiciones que se requieren y sus resultados (Ausubel D.1960).

Ausubel muestra un gran interés por conocer y explicar las condiciones y características del proceso de aprendizaje, esto implica analizar tanto los procesos internos del estudiante como las respuestas externas; partiendo del hecho que todos tenemos unos saberes previos que nos permiten crear relaciones con la nueva información de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel D. 1960). Ese conocimiento previo presente en la estructura cognitiva del aprendiz recibe el nombre de subsumidores o ideas de anclaje y es el que dota de significado a la nueva información. Existen dos condiciones fundamentales para que el aprendizaje significativo tenga lugar: La predisposición y la actitud del aprendiz.

Teniendo en cuenta que Cualquier contenido temático encaminado a la consecución de aprendizajes significativos en los alumnos deben de tenerse en cuenta cuatro principios que menciona este autor (Ausubel D. 1973): diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación. La gamificación, como estrategia de enseñanza en el aula de clase, permite convertir al estudiante en el centro del proceso educativo, en busca de construir en él aprendizajes significativos; Así como se realiza en los aprendizajes basados en proyectos, ya que, de alguna manera, posee metas similares en su forma estructural.

Plataformas educativas virtuales:

Estas plataformas son una buena forma de motivar a los estudiantes, gracias a sus características creativas y dinámicas. “Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Para el desarrollo del presente proyecto investigativo, se van a utilizar los siguientes softwares:

Kahoot

Es una herramienta gamificada para estudiantes y docentes, que permite la creación de juegos, debates y test a través de la modalidad de puntuación, permitiendo a los

participantes alcanzar o competir por el más alto Ranking. Un “Kahoot” es un tablero de juego que se puede desarrollar en cuatro opciones:(**anexo**)

Para crear un juego en Kahoot, se debe registrar y crear una cuenta, en este caso los docentes crearán el juego según las necesidades y características que necesiten del mismo. Los estudiantes o participantes se unirán, ingresando un código en la App o en el sitio Web y desde allí podrán participar (Ramírez, 2017).

| CARACTERISTICAS | FUNCIÓN | REQUISITOS |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramienta Web 2.0 ✓ Disponible en versión App y Web - Multiplataforma ✓ Se puede exportar a Excel o Google Drive | <p>Es una herramienta gamificada para estudiantes y docentes, que permite la creación de juegos, debates y test a través de la modalidad de puntuación</p> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ -Crear una cuenta ✓ -Es gratuito ✓ -Requiere conexión online ✓ -Necesita un código (el estudiante) ✓ -Funciona en cualquier dispositivo electrónico. |

EDUCAPLAY

Educaplay, es una plataforma web que nos permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas, mediante diferentes escenarios tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, audio libros, comprensión lectora ortografía entre otras. Está orientada para aprender y enseñar divirtiéndose, con múltiples variaciones para que los docentes de la enseñanza puedan instalar esta plataforma web en su propio espacio educativo online, donde pueden llevar a otro nivel de participación las clases. También

tiene la opción de dar los porcentajes de cada alumnos en un formato de Excel, se puede medir por tiempo, la atención del alumno entre otro.

CARACTERISTICAS

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea.

Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

BASES TEORICAS

Dentro de los aspectos teóricos que involucran la presente propuesta pedagógica se debe destacar dos factores importantes, el componente lectoescritor y el factor de la virtualidad, los entornos educativos mediados por las tecnologías y las herramientas de gamificación. La lectura y la escritura son procesos que están muy íntimamente ligadas entre sí, son los pilares fundamentales de las habilidades comunicativas una vez que el individuo desarrolla el habla, estos procesos son sumamente importantes en los estudiantes, por supuesto que no solo de los grados iniciales, sino que hace parte de toda la formación y desarrollo del sujeto en la escuela y diversos contextos fuera de ésta.

De este modo, la escritura y la lectura asumen papeles muchos más complejos en los procesos cognitivos de los estudiantes, pues un proceso como el escribir conlleva más que solo producir un texto nacido a partir de la combinación de letras, sino que conlleva factores de mucha más relevancia. Cassany en su obra *La cocina de la escritura*, plantea «En este contexto, escribir significa mucho más que conocer el abecedario, saber «juntar letras» o firmar el documento de identidad. Quiere decir ser capaz de expresar información

de forma coherente y correcta para que la entiendan otras personas» (Cassany, D, 1993, p.13). En el anterior apartado se esclarece, según Cassany, a la escritura como un proceso de íntegra comunicación, donde el individuo debe ser capaz de comunicarse de forma eficaz.

Ahora bien, las habilidades comunicativas pueden considerarse una serie de escalones conectados entre sí que brindan en el individuo una capacidad a medida que complementa las anteriores, y así, va formando una identidad comunicativa y una capacidad para la misma. Así como el habla lleva directamente a habilidades como leer o escribir, la lectura y la escritura se complementan y forman un conjunto de estados cognitivos que conllevan aspectos como la imaginación, las ideas y para Daniel Cassany el estudiante: «Debe ser capaz de generar y ordenar ideas [...]» (Cassany, D, 1987, p.12), esta capacidad de ordenamiento de Cassany no es más que el proceso que una persona debe desarrollar en el momento en el que ejecuta las habilidades comunicativas, específicamente la lectura y la escritura, pues con ambas es posible vislumbrar las ideas, la imaginación y el pensamiento, como un momento de exteriorizar ideas (cuando se escribe) y de interiorizar (cuando se lee).

Tener un desenvolvimiento adecuado en el proceso lectoescritor mejora indudablemente la capacidad de crear y pensar sobre una problemática o tema en específico, sin embargo, como en la mayoría de disciplinas es lógico que para estar en un constante proceso de mejoramiento se debe alimentar y trabajar los procesos específicos: «Las ideas son como plantas que hay que regar para que crezcan» (Cassany, D, 1993, p.61), este proceso de “riegue” que se menciona en el apartado anterior, no hace más que recordar la importancia de que los estudiantes dentro de su nivel académico vayan siempre

creciendo en sus habilidades por medio del estímulo y la práctica, orientados por los procesos pedagógicos.

Es muy bien sabido que en la era actual el uso del internet ha gobernado la mayoría de procesos, no solo académicos. Es común que en las aulas de este siglo se lleven a cabo procesos apoyados en herramientas virtuales, ordenadores, sistemas especializados, que han cambiado la forma en la que se desarrolla el proceso pedagógico: “Nadie discute que cualquier ordenador mínimamente digno simplifica el trabajo» (Cassany, D, 1993, p.42), esta forma de trabajo simplificado es la clave para poder lograr resultados satisfactorios en el alumnado de la actualidad.

Ahora bien, la gamificación y los entornos virtuales para brindar apoyo y refuerzo de los procesos académicos y pedagógicos requieren de herramientas específicas que se crean con el fin de contribuir en procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de los llamados Softwares Educativos, estas nuevas formas de aulas dentro de la virtualidad, la internet y los ordenadores tienen funciones específicas y diferentes formas de llevarse a cabo. Se puede definir Software educativo como aplicaciones o programas de computadora que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Se suele definir como cualquier programa cuyas características estructurales y de funcionamiento sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que está destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje, además de permitir el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

2.2.1. MARCO CONTEXTUAL

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa San Francisco de Sales. La institución educativa se encuentra ubicada desde su fundación, en la Av. 4 A Este #6-23, Cúcuta, Norte de Santander. Fue aquí donde se llevó a cabo esta investigación la cual se realizó con los alumnos de noveno grado en la jornada de la mañana con una

población mixta con edades entre los 14 y 16 años de edad con condiciones de carácter oficial y su estrato social oscila entre el nivel 2 y 3. esta población se elijo debido a que desde la primaria es fundamental estimular la participación de los estudiantes para que puedan con la practica perfeccionar su escritura por ello es importante implementar actividades dinámicas para que ellos fortalezcan sus competencias.

2.3 MARCO LEGAL

Este proyecto está enmarcado dentro de las posibilidades jurídicas y legales establecidas dentro de la Nación. Para lo cual, se han tenido como referencia las leyes, decretos y parámetros legales mencionados a continuación:

Ley 115 de 1994, artículo 23, En el plan de estudios se incluirán las áreas del conocimiento definidas como obligatorias y fundamentales en los nueve grupos enumerados en el de. Además, incluirá grupos de áreas o asignaturas que adicionalmente podrá seleccionar el establecimiento educativo para lograr los objetivos del proyecto educativo institucional.

Ley general de educación colombiana de 1994, artículo 5 Encargada de regir legalmente la educación en el país. Dentro de su, comprende los fines educativos, de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política.

Ley 115 de 1994, artículo 77, Enmarca la importancia de la autonomía escolar. “Dentro de los límites fijados por la presente ley y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimientos 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.”A través del recorrido del anterior texto mencionado se presentan a continuación algunas de las apreciaciones más relevantes con relación al proceso de enseñanza-aprendizaje, la enseñanza de la lengua castellana, competencias ciudadanas, gamificación educativa y los procesos de evaluación que se han constituido en un soporte fundamental de esta propuesta pedagógica.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA

La presente investigación busca mejorar procesos lecto-escritores de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales. Para conseguir un mejor fortalecimiento. Se pretende en primer lugar, perfilar los factores que no permiten el desarrollo de estas habilidades comunicativas de forma óptima. Este proceso de identificación y diagnóstico de los estudiantes implica hacer uso de instrumentos como la interacción misma en las aulas de clase, espacios de esparcimiento en procesos de lectura y escritura. Lo anterior, ya que involucra aspectos que están fuera de lo cuantificable, pues no es factible hacer una “medición” de la calidad lectoescritora que presentan los estudiantes objetos de estudio, se opta por un Método de investigación cualitativo, ya que éste se centra en aspectos no cuantificables, ni medibles, al apelar a nociones de cualidad y comportamiento en determinada actividad.

Por consiguiente, este trabajo de investigación no está orientado a aspectos numéricos ni probabilísticos, sino que aborda procesos de desarrollo mucho más profundos y significativos para la investigación en cuestión. En este, ya mencionado, método cualitativo se tiende a considerar un número reducido de casos ejemplos, aunque en estos casos se tiene en cuenta la observación de características mucho más fundamentales y reveladoras en sus resultados. El método cualitativo ha sido mencionado por teóricos de la investigación y estos lo refieren como un proceso que Tiende a centrarse en la exploración de un limitado pero detallado número de casos o ejemplos que se consideran interesantes o esclarecedores, y su meta es lograr ‘profundidad’ y no ‘amplitud’(Blaxter, 2000, citado en Rojas, 2011). En otras palabras, lo que caracteriza a la investigación con método

cualitativo, es su número limitado de casos y su forma de análisis de resultados que no toma una consideración numérica, sino que se centra en la experiencia y desenvolvimiento de sus participantes para llegar a la comprensión de los fenómenos que determinan la problemática.

Ahora bien, ya que se ha identificado el método de la investigación que rige a la presente investigación en el camino de un estudio cualitativo del individuo; pues involucra su realidad, su contexto, sus relaciones interpersonales, su formación y demás, todos estos aspectos son altamente relevantes y deben ser tenidos en cuenta dentro de unas cualidades que definen el desarrollo del sujeto en cuestión con los procesos establecidos, en este caso, el del uso y producción de sus habilidades comunicativas en diferentes contextos, como la lectura y la escritura en contextos académicos o sociales.

Por otro lado, se busca establecer unas cualidades determinadas en el desarrollo de un proceso, igualmente establecido, se quiere, en otras palabras, llegar a fortalecer o superar unas dificultades, por medio de habilidades determinadas y desarrolladas en el sujeto, para que de esta manera, se logre un objetivo de estudio y en llegado caso, la solución de una problemática. Este punto de vista direcciona este trabajo a la metodología de la Investigación Acción, pues se identifica una falencia o debilidad y se procede con un accionar que contrarreste o desaparezca dichas debilidades.

La metodología de investigación acción trata sobre unos procesos de participación por parte de todos los actores involucrados, se necesita llevar a cabo un proceso de interacción en donde se propongan aspectos de resolución de la problemática y demás factores a mejorar. Además, es consecuente con el método cualitativo pues esta metodología de Investigación Acción se centra más en aspectos del lenguaje y la reflexión, por encima de los numéricos: «El propósito de la IA no es el conocimiento en sí, es

interpretar y entender las propias prácticas, y producir los cambios necesarios que permitan su mejoramiento [...]» (Rojas, 2011, p. 37). En otras palabras, lo que pretende la Investigación Acción como metodología de investigación, es fortalecer las destrezas de los estudiantes en actitudes y aptitudes pragmáticas que aporten o revitalicen procesos académicos y pedagógicos determinados, tal como los procesos de comprensión e interpretación de textos y los procesos de producción textual.

De esta forma y al partir de estas características, lo que se pretende es lograr un mejor desarrollo en aspectos de interacción y participación en diferentes contextos de la comunicación, para así, brindar espacios del uso de las actividades de lectoescritura, usando herramientas digitales o virtuales, juegos de aprendizaje y escenarios de gamificación que estarían facilitando otras formas de comunicación y aprendizaje.

3.2. UNIVERSO Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Este trabajo de investigación se desarrollada en la Institución Educativa San Francisco de Sales. La institución educativa se encuentra ubicada desde su fundación, en la Av. 4 A Este #6-23, Cúcuta, Norte de Santander. La institución es de carácter oficial y su estrato social oscila entre el nivel 2 y 3. La Institución Educativa San Francisco de Sales ofrece a la comunidad todos los grados de escolaridad, desde transición hasta undécimo.

Además, es de carácter mixto y cuenta con un recorrido de varias décadas y una reinención de su carácter educativo desde hace unos años, con una gran historia de formación y servicio a la comunidad cucuteña, pues un gran porcentaje de estudiantes de la institución, abarcan varios sectores de la ciudad y el país vecino.

El grado noveno está dividido en varios cursos repartidos de forma numérica (9-01, 9-02, Etc.) y oscila en un promedio de 42 estudiantes por curso, los estudiantes que serán

presentados como la población objeto de estudio de la presente propuesta pedagógica orientada a fortalecer los procesos de lectoescritura en los estudiantes de grado noveno de la Institución educativa San Francisco de Sales, de la ciudad de Cúcuta.

3.2.2 MUESTRA

La muestra es un factor importante a la hora de determinar la población en cuestión, ya que la propuesta de investigación debe ir dirigida a una población muy específica y reducida que permita llevar a cabo procesos como la identificación de falencias, los procesos de fortalecimiento y demás. Para esto, es necesario elegir una muestra derivada de aquel universo trabajado con anterioridad.

En este caso la muestra para el desarrollo de este proyecto de investigación se denomina Muestra Probabilística por Conveniencia. Este tipo de muestra refiere a que la selección de la población y de su correspondiente muestra fue de libre elección. Con esto, se optó por elegir el grado noveno de básica secundaria, con 30 estudiantes en total, entre ellos 18 niños y 12 niñas, que oscilan entre los 14 a 15 años de edad y cuyo estrato social va desde el estrato 2 y 3, de igual forma se cuenta con 3 estudiantes extranjeros que proviene del país fronterizo; Venezuela.

3.3. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

En los diferentes procesos investigación como su propio nombre lo indica busca: Investigar. Para que este proceso de investigación sea viable y válido en su formato académico, es necesario que cuente con unas fuentes de recolección de datos que pueden ser primarias o secundarias, según su contacto con la población. Las diferentes fuentes brindan información sobre la institución y los estudiantes que serán tenidos en cuenta en el proceso de investigación, además de otros proyectos de investigación que se relacionan directa o indirectamente con la temática de este proyecto, en otras palabras, las habilidades

comunicativas, los procesos lectoescritores orientados por recursos tecnológicos, que aporten un mejor desarrollo de sus competencias comunicativas.

En lo que enmarca a la fuente primaria de recolección de datos se recurre a la aplicación de un diagnóstico relacionado a las temáticas con el fin de tener en cuenta los saberes que ya deben manejar los estudiantes de un grado determinado, se debe recurrir a los estamentos oficiales que dirigen la educación en Colombia, allí, se plantean los muy conocidos Estándares Básicos de Competencia (EBC), estos dividen algunas competencias, valga la redundancia, que ya deben estar presentes en los estudiantes hasta un grado determinado, en este caso, de octavo a noveno.

El diagnóstico aplicado a los estudiantes de grado noveno, cuenta de manera general con dos Estándares Básicos de Competencia, pero se mencionarán los estándares de mayor relevancia para este proyecto los cuales son: Producción textual y Comprensión e interpretación textual. Con ellos se busca perfilar a grandes rasgos los estándares de competencia permite que el proceso de “diagnosticar” sea más preciso y completo, pues se identifican los factores en los cuales se quiere señalar las habilidades, destrezas, falencias y dificultades, sea el caso que sea.

Para el estándar de Producción textual se elaboraron preguntas, tales como donde el estudiante debía elegir la oración más pertinente para una situación determinada. Por esto, se señalan los siguientes subprocesos derivados del ya mencionado estándar de Producción textual: “Identifico estrategias que garantizan coherencia, cohesión y pertinencia de un texto” y “Organizo previamente las ideas que deseo exponer y me documento para sustentarlas” (M.E.N., 2006, p. 38).

Igualmente, el estándar de Comprensión e interpretación textual se visualiza en preguntas relacionadas con un texto específico, donde es necesario la perspicacia del

estudiante para identificar y solucionar los interrogantes que allí se plantean. Para la elaboración de dicho proceso se escogieron los siguientes subprocesos del mencionado estándar de competencia: “Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce” que se complementa con el siguiente. “Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se ha producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales” (M.E.N., 2006, p.38).

Dicho diagnóstico fue aplicado a modo de cuestionario de Google Formularios, allí se permite crear cuestionarios con imágenes, vídeos, audios y cuenta con varias opciones de respuesta como la tipo ABC y la respuesta abierta breve o larga. Para la realización de dicho diagnóstico los estudiantes debían conectarse a la clase programada según su horario de clases, por medio de la plataforma Meet, y allí, se procedía a compartir el link para la resolución del diagnóstico de 8 preguntas que debía ser resuelto de forma sincrónica, es decir, de forma directa aún en conexión con clase virtual.

Ya que la nueva modalidad de la educación es a distancia y en espacios virtuales por motivos de salud pública, ya ampliamente conocidos en este presente año, la conectividad y acceso a la red de los estudiantes puede variar según sus propios recursos económicos dentro de su núcleo familiar. Por esto, algunos estudiantes no pueden estar activos ciento por ciento a los procesos académicos, por lo que aquellos estudiantes que no podían hacer parte de la aplicación del diagnóstico en línea, tenían la posibilidad de resolverlo pues el link se hace llegar al grupo de difusión de información vía WhatsApp para su posterior resolución.

Debido a que las fuentes primarias están limitadas por la modalidad virtual de las aulas hoy en día, es necesario optar por fuentes indirectas o secundarias que aporten precedentes y argumentos para el desarrollo correcto de este trabajo investigativo. En primer lugar, se toma como fuente aspectos bibliográficos, relacionados con proyectos de investigación, artículos académicos y de investigación, etcétera. Respecto a este material bibliográfico de investigación, se escogieron tres referentes internacionales, tres nacionales y tres locales, para abarcar un contexto más amplio en el desarrollo de este proyecto, estos referentes se escogieron a modo de artículo investigativo ya que estos son de carácter más conciso y breve, lo cual beneficia y facilita el proceso de investigación.

También, de estos antecedentes documentales, es imperativo que un proyecto orientado al aula haga uso de los contenidos pedagógicos de formación que brindan los estamentos de la educación en Colombia. Entonces, se apela a las fuentes que ofrece el Ministerio de Educación Nacional (MEN) como los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia. Estas fuentes, esencialmente pedagógicas, aportan y definen los logros y competencias que deben poseer los estudiantes de cada nivel académico, así como los temáticos ejes que se deben tratar en cada área del conocimiento.

De la misma forma en que se debe tener en cuenta material pedagógico para un proyecto del mismo tipo, es importante tener presente la documentación que brinda la institución sobre su accionar pedagógico, sus objetivos y los procesos que busca destacar para optimizar las actividades académicas de los estudiantes. Para esto, es casi que obligatorio atender a algunos aspectos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Institución educativa San Francisco de Sales.

3.4 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA EL PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Al tener en cuenta los anteriores aspectos documentales, se establecen las temáticas teniendo en cuenta los Estándares Básicos de Competencia, los Derechos Básicos de Aprendizaje, para llegar a una propuesta metodológica que está orientada al fortalecimiento de los procesos de comprensión e interpretación de textos, utilizando una herramienta virtual como Educaplay y Kahoot.

Así, al diseñar una estrategia metodológica se establecen una serie de tres talleres donde prime la aparición de estas plataformas ya antes mencionadas, donde se desarrollen temáticas establecidas según el grado y el periodo académico anual, pero siempre dirigida a los procesos de producción del discurso, tanto de forma oral como de forma escrita, para abarcar mayormente las habilidades comunicativas de los estudiantes en función de una temática o de sus propias ideas y opiniones.

Cada taller se caracteriza por brindar un espacio lectoescritor, además de dejar claridad sobre la herramienta que se está trabajando, es decir, Educaplay y Kahoot, sus funciones y la ruta para el manejo de esta herramienta. En otras palabras, los talleres atenderán a una directriz particular, ampliar el acercamiento a temas específicos por medio de las diferentes modalidades que contienen estas plataformas, para luego, incentivar o fomentar la producción de un discurso de carácter oral y también escrito.

4. RESULTADOS

4.1. PROCESO LECTOESCRITOR: FALENCIAS Y FORTALEZAS EN EL AULA

En todos los procesos pedagógicos se busca siempre encontrar un óptimo desempeño de los estudiantes en cada una de las áreas del conocimiento, sus temáticas y saberes. El objetivo del accionar pedagógico se fundamenta en brindar al educando una serie de actitudes y aptitudes que vayan más allá de las barreras del conocimiento meramente epistemológico, que lleve el “saber” en sí, a un plano del “hacer”; es decir, una adecuación de ese conocimiento para un desarrollo como individuo, miembro de una sociedad y con un proyecto personal.

Si se quiere obtener un proceso académico y pedagógico de la mejor manera, el docente deberá saber de los factores circundantes e internos al educando y que pueden obstaculizar el debido cumplimiento del fin del acto pedagógico. De este modo, se necesita que todo proyecto de aula esté dirigido a la valoración y determinación de las muchas habilidades de los estudiantes y también, de sus respectivas dificultades en el aula.

La presente propuesta pedagógica atiende a esta cuestión de valoración y diagnóstica que debe estar presente en todo momento académico y pedagógico. Por lo tanto, se ha tenido en consideración las habilidades de los estudiantes en el desarrollo de sus procesos de lectoescritura. Más allá de sus capacidades, se debe tener en cuenta los percances que impiden un correcto desarrollo de estas habilidades comunicativas (lectura y escritura) en los estudiantes de noveno grado, de la Institución Educativa San Francisco de Sales.

Con el fin de realizar esta actividad con el fin de diagnosticar, se aplicó una prueba diagnóstica dirigida a abordar ejercicios de lectoescritura en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa ya antes mencionada, donde se brindarán espacios de comprensión

y producción de textos, además de incentivar los saberes previos y las habilidades adquiridas hasta el grado de escolaridad correspondiente (noveno grado). Si bien el instrumento diagnóstico brinda un primer acercamiento a los desempeños de los estudiantes, es necesario que todo proceso académico implique algún tipo de diagnóstico, esto quiere decir que todo proceso en el aula sirve para llevar a cabo procesos de diagnóstico y así, optimizar el rendimiento.

Referido más específicamente al instrumento de diagnóstico, se realizaron en una serie de preguntas que no solo estimularan el proceso de lectoescritor de los estudiantes, lo que involucra dos ejes fundamentales como la comprensión e interpretación de textos y la producción de los mismos.

Este instrumento diagnóstico muestra que los estudiantes tienden a hacer uso de sus habilidades lectoescritoras cuando se les plantea un ejercicio que involucre la escritura y la lectura y diferentes actividades. No obstante, en algunos estudiantes, se presenta dificultad a la hora de ordenar sus ideas y jerarquizar la información. Aunque es notable que los estudiantes suelen ser capaces de comprender un texto y producirlo, de igual modo, se evidencia algún tipo de carencia a la hora de llevar a cabo dichos procesos lectoescritores, ya que hace falta en algunos estudiantes un sentido de organización y jerarquización más completo, sin embargo, esto no quiere decir que algunos de los estudiantes no tengan muy claras y presentes sus ideas, sus nociones acerca de cierto tema y sus opiniones respecto a alguna situación particular.

De igual forma, a veces es notorio que algunos estudiantes no muestren ningún tipo de empatía a la hora de crear un texto, pues es evidente la falta de disposición a la hora de producir un discurso propio y elaborado, más que la disposición para leer y comprender un texto mismo. Esto no quiere decir que los estudiantes no posean estas habilidades de

producción textual, sino más bien, indica que hay una falta de estimulación en ellos a la hora de producir, más que a la hora de interpretar.

Por lo anterior, el instrumento de diagnóstico es un objeto clave y fundamental a la hora de iniciar un proceso pedagógico en las aulas, pues brinda al docente la oportunidad de tener una idea fija de las fortalezas y las falencias que los estudiantes tienen en relación a algún aspecto o temática del área en cuestión. Es decir, el instrumento diagnóstico cumple su propósito de recoger y apuntar lo que se debe mejorar y aquello que se está llevando de manera correcta en el proceso académico de las aulas.

4.2. LA VIRTUALIDAD EN LA EDUCACIÓN ACTUAL: GAMIFICACIÓN

El presente proyecto pedagógico se direcciona al fortalecimiento de los procesos lectoescritores en los estudiantes de grado noveno, para ello, se busca involucrar a los mismos con actividades de lectura y escritura. Para poder desarrollar un aspecto tan indispensable en el ser humano como la lectura y escritura (componente lectoescritor), es necesario acercarlo a otros textos que le muestren la forma de expresión de su discurso y a su vez que lo inviten a producirlo. Por lo anterior se perfilan tres procesos claves en la educación nacional de Colombia, que son establecidos por el Ministerio de educación nacional (MEN), los cuales indican procesos a seguir es factores como la producción textual y la comprensión e interpretación textual; recogidos en los Estándares Básicos de Competencia (EBC).

Los procesos que se mencionan son trabajados de forma conjunta, y encaminan todos los procesos de forma más completa y con una mayor abordabilidad disciplinar. A pesar de que los estamentos oficiales son claros con respecto a las actividades académicas que se deben llevar a cabo en las aulas del país, los docentes están en la tarea de encontrar formas y caminos más amigables y amenos para los estudiantes y sus procesos; es por esto

que este proyecto se enfoca al uso de una herramienta de las tecnología y la gamificación, debido a su alto grado de viabilidad en la simplificación y optimización de procesos pedagógicos, además de atender a la crisis sanitaria mundial que aún aqueja al contexto educativo y el desempeño mismo de la educación.

Consecuentemente con los ambientes virtuales que ahora son indispensables para el proceso académico, se ha resaltado la gamificación como una buena herramienta digital para estimular e invitar a los estudiantes a procesos de lectura y escritura, dentro de la gamificación se perfilaron plataformas como Educaplay y Kahoot. Estas alternativas permiten estimular de forma creativa y amena el componente lectoescriptor y que se encentra al alcance de todos los alumnos, también a la disponibilidad de uso para el juego, por lo que los estudiantes estarán más entretenidos y dispuestos.

Los procesos que se han llevado a cabo de las plataformas gamificadas como EducaplayKahoot en los estudiantes del grado noveno han sido actividades de comprensión e interpretación textual y de producción textual. En lo que refiere a la comprensión e interpretación textual se han trabajado textos de diferente índole, con el fin de que el estudiante realice sus procesos de lectura de forma adecuada, haciendo uso de los formatos que dichas plataformas permiten para el desarrollo de actividades; en cuanto a la producción textual se ha optado por dar un espacio al estudiante para que exprese sus sentimientos, sus ideas y emociones respecto a una temática y demás formas de escritura.

Ya que la gamificación va de la mano con estándares básicos de competencia como la literatura, la comprensión e interpretación y producción textual, se puede lograr un impacto más completo y significativo al trabajar de forma transversal en componentes tan importantes como el uso de las habilidades comunicativas, que, a final de cuentas, están estrechamente unidos y se complementan cualquier acto comunicativo.

4.3. LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA: UNA ALTERNATIVA EN LOS PROCESOS LECTOESCRITORES

Al hacer uso de herramientas virtuales al alcance de los estudiantes, de moda y con formatos diferentes a lo que se viene realizando en las aulas, los procesos pedagógicos arrojan resultados más significativos que mejoran los procesos académicos y pedagógicos, sin duda.

Aunque los estudiantes presentan falencias cuando se involucran en diferentes formas de lectoescritura, es factible el mejoramiento en cuanto a la adecuación de sus competencias. El uso de plataformas virtuales y la gamificación, brinda nuevas formas de creación de contenido, permitieron no solo fomentar, sino estimular de forma más contundente la producción lectoescritora.

El uso de una herramienta virtual acarrea muchas nuevas formas de trabajo, las actividades de lectoescritura pueden ser trabajadas desde siempre, sin embargo, estas nuevas alternativas presentan formas creativas de trabajar cualquier componente. En conclusión, hacer uso de una herramienta llamativas para llevar contenidos a los estudiantes de forma diferenciada, permite que el proceso pedagógico sea más completo, más sencillo y pragmático, lo que despierta en los estudiantes una actitud participativa y presta a las actividades que se propongan en el aula respecto a cada una de las áreas del saber.

RECOMENDACIONES

Como conclusión de la presente propuesta pedagógica es necesario resaltar aspectos concluyentes donde sea posible visualizar el proceso que se llevó a cabo en el aula, los resultados del mismo y la incidencia en los estudiantes que hicieron parte del proceso.

Los diversos procesos académicos en el área de lengua castellana han repercutido en un constante cambio desde que las tecnologías han tomado cada vez más fuerza en todos los aspectos humanos; por esta razón hacer uso de la tecnología es indispensable hoy en día para los procesos de aula en toda las escuelas del mundo. De ahí que este proyecto pedagógico partiera de una herramienta tecnológica para vincular diversos aspectos y contenidos establecidos para el aula de lengua castellana.

De nuevo, las herramientas tecnológicas demuestran su poderío educativo y es claro en el desarrollo de este proyecto, pues los estudiantes evidenciaron claramente una mayor atracción por desarrollar actividades relacionadas con la lectoescritura de una forma mucho más completa, además de que su disposición se vio bastante acrecentada con respecto a los procesos que también se llevaron de forma más convencional y normalizada.

Se resalta, de igual forma, que el efecto por pandemia Covid-19 ha obligado a las aulas a tomar distancia y desarrollar sus funciones por medio de la virtualidad y con recursos técnicos. Es posible que esta nueva modalidad no necesariamente acarree dificultades, ya que es posible aprovechar el contexto virtual para ahondar en aplicativos pedagógicos de las plataformas digitales, la gamificación y las TIC.

Ahora bien, la producción lectoescritora en los estudiantes no solo de grado noveno sino de todos los grados escolares, es un factor que posiblemente no esté dando los mejores resultados y es claro, cuando en primera instancia se les exige a los estudiantes hacer uso de sus habilidades comunicativas por medio de un canal específico, sin dar el estímulo

emocional, comportamental necesario para activar su conciencia lectoescritora. Por lo tanto, en este proyecto se involucró la noción de los estímulos en los estudiantes para invitarlos a hacer un uso más complejo de sus capacidades de lectura y escritura.

A pesar de las presentes dificultades en los estudiantes, siempre es posible apelar a sus habilidades y superar las falencias que se presenten, es necesario que el docente encuentra el sentido en el que sus alumnos asimilen, comprendan de mejor forma su quehacer académico y rendimiento escolar. Sumado a esto se busca resaltar otro factor que perjudica el accionar pedagógico, debido a la poca presencia de los estudiantes a los espacios virtuales de clase, pues la situación económica del país no es ajena a los campos escolares, esto puede traer varios factores de riesgo en la formación del estudiante y el trabajo del docente, sin embargo, es tarea de los educadores buscar canales alternos de fácil acceso para contrarrestar este fenómeno que es cada vez más común en el país.

Para finalizar, a pesar de la ya mencionada poca presencia de los estudiantes en las aulas virtuales, con aquellos alumnos que se trabajó durante la inmersión virtual a clases y el desarrollo de esta propuesta pedagógica dirigida al mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes de noveno grado, se logró evidenciar resultados fructíferos para el proceso pedagógico. También fue obvio notar en algunos estudiantes habilidades comunicativas y de expresión que deben ser reconocidas y mejoradas por la institución educativa, ya que esto representa un buen prospecto para el futuro académico de los estudiantes y el mejor reconocimiento de la institución educativa y de su futuro como seres útiles y sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cassany, D. (1987). Describir el escribir. Cómo se prende a escribir. México: Paidós.
- Cassany, D. (1993). La cocina de la escritura. España: Empuries.
- Aguirre G. y Garcés M. Desarrollo de actividades educativas multimedia con herramienta educaplay para cuarto año de educación general básica. Machala, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4218/1/CD00521-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>
- Bayona J. y Bayona Y. Diseño de guías didácticas para el mejoramiento de la competencia ortográfica literal a través del uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo sede Lubin Sánchez del municipio del Carmen norte de Santander”, Ocaña. Recuperado de: <http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/bitstream/123456789/1936/1/30869.pdf>
- Espinel, G., & Piragauta Villamizar, Í. (2017). Fortalecimiento del lenguaje oral en estudiantes de grados quinto y sexto de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén, en Cúcuta, Colombia, a través de la implementación de estrategias metodológicas mediadas por TIC. Actualidades Pedagógicas, 17(6), 107. Recuperado de: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss71/6/>.
- López H., Martínez, R. y Suarez Y. Mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Juan José Nieto a través de la implementación de software libre educativos tales como JCLIC, Educaplay entre otros. Cartagena, recuperado de:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5303/proyecto%20de%20tesis%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de educación nacional (2006). Estándares básicos de competencia lenguaje.

Recuperado de:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf&ved=2ahUKEwiAzp7I2I_tAhUQhOAKHUXLBBBoQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3hb66fqgTJa5o9db7LUIY2

Pimentel. W. E. (2018) Uso de herramientas multimedia para la creación e implementación de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza del Liceo Mercedes Peña, del municipio de Lacey Al Medio, año escolar 2017-2018. (Doctoral dissertation)

Recuperado de:

<http://rai.uapa.edu.do:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/481/Compendio%20MGTE-%202018-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, V. M. (2011). Metodología de la investigación Diseño y ejecución. Bogotá:

Ediciones de la U. (pp. 30). Recuperado de:

<http://roa.ult.edu.co/bitstream/123456789/3243/1/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20DISENO%20Y%20EJECUCION.pdf>

Sanabria, A. y Alfonso, O. Uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot. Recuperado

de:<http://190.187.227.76/handle/123456789/1357?show=full>

Sarmiento, C. y Ojeda, L. (2018). Fortalecimiento de los procesos de lectoescritura a través de la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC. Cultura.

Educación y Sociedad 9(3), 945-950. Recuperado de:

<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.1112>

Valverde. A. El software educativo educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de La Unidad Educativa Nueva Era del Cantón Ambato. Recuperado de:<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%20C3%ADs%20Aracelly%20de%20los%20C3%81ngeles.pdf>