



**TEXTOS CONTINUOS Y DISCONTINUOS PARA MEJORAR PROCESOS DE COMPRENSIÓN E
INTERPRETACIÓN EMPLEANDO WORDWALL UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA.
CASO: EN LOS ESTUDIANTES DE MEDIA VOCACIONAL DE LA CORPORACIÓN TRIGAL DEL
NORTE- CÚCUTA NORTE DE SANTANDER**

TRABAJO DE GRADO

LAURA VALENTINA ORTEGA DUARTE

UNIVERSIDAD PAMPLONA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

CÚCUTA

2021-2

**TEXTOS CONTINUOS Y DISCONTINUOS PARA MEJORAR PROCESOS DE COMPRENSIÓN E
INTERPRETACIÓN EMPLEANDO WORDWALL UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA.
CASO: EN LOS ESTUDIANTES DE MEDIA VOCACIONAL DE LA CORPORACIÓN TRIGAL DEL
NORTE- CÚCUTA NORTE DE SANTANDER**

TRABAJO DE GRADO

LAURA VALENTINA ORTEGA DUARTE

TUTOR:

MG. ALBA ROCÍO BECERRA RIAÑO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

CÚCUTA

2021-2

DEDICATORIA

A Dios le doy toda la gloria y la honra por amor incondicional.

a mis padres, Estela Duarte y Nehemías Ortega, y mi hermano Juan Diego Ortega, por ser pilares y columnas fuertes en los momentos más difíciles en mi vida e impulsarme a lograr mi metas y sueños que me he propuesto.

En especial, a mi abuela Edilia Duarte quien en sus días de vida instruyó y sembró en mí el deseo de estudiar, y a mi tío Raúl, quien con su ayuda y ejemplo forjaron mi carácter y deseo de triunfar. por último, quiero agradecer a mi amigo Juan pablo Carvajal, por sus consejos y enseñanzas. A todas aquellas personas que contribuyeron en mi vida académica de forma directa e indirecta les digo gracias, por acompañarme y lograr este sueño realidad, gracias...

RESUMEN

Wordwall y su didáctica en el área de lengua castellana es una propuesta que posibilita desarrollar mejora en el eje de comprensión e interpretación textual de manera efectiva, dado que, su componente lúdico y recreativo facilita la inmersión en la lectura digital. El propósito de investigación es llevar a cabo una estrategia de gamificación en textos continuos y discontinuos mediante la herramienta wordwall. Este estudio es desarrollado en la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte en estudiantes de décimo grado por medio de un enfoque de mixto (cualitativo- cuantitativo) con el fin de establecer una valoración de mayor amplitud en el estudio y reconocer dos perspectivas de estudio. Por tanto, la propuesta pretende mejorar la competencia lectora de los escolares mediante juegos gamificados que implican elementos audiovisuales y mecánicas interactivas.

La inmersión de wordwall en el aula proporciona diversas posibilidades como el trabajo sincrónico y asincrónico, de esta forma, la herramienta facilita la gestión de las actividades académicas dadas las circunstancias actuales de la educación en alternancia, adicionalmente, incentiva a los estudiantes a desarrollar actividades dentro y fuera de contextos académicos. En consecuencia, el formato didáctico que presenta dicha herramienta es un medio pertinente para retomar los procesos de lectura y acercar al estudiante a desarrollar su pensamiento crítico en un ambiente de aprendizaje gamificado. La propuesta está fundamentada desde las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación colombiano en lo que respecta al área de lengua castellana, por ende, las actividades y talleres producto de esta estrategia pretenden desarrollar una didáctica entorno a la comprensión lectora que fortalezca la competencia textual y, de igual forma, la producción textual de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: Wordwall, gamificación, didáctica, comprensión e interpretación textual.

ABSTRACT

Wordwall and its didactics in the area of Spanish language is a proposal that makes it possible to develop improvement in the axis of understanding and textual interpretation in an effective way, since its playful and recreational component facilitates immersion in digital reading. The purpose of the research is to carry out a gamification strategy in continuous and discontinuous texts using the wordwall tool. This study is developed at the Corporación Trigal del Norte Educational Institution in tenth grade students through a mixed approach (qualitative-quantitative) in order to establish a broader assessment of the study and recognize two study perspectives. Therefore, the proposal aims to improve the reading skills of schoolchildren through gamified games that involve audiovisual elements and interactive mechanics.

The immersion of wordwall in the classroom provides various possibilities such as synchronous and asynchronous work, in this way, the tool facilitates the management of academic activities given the current circumstances of alternation education, additionally, it encourages students to develop activities within and outside of academic contexts. Consequently, the didactic format presented by said tool is a relevant means to resume the reading processes and bring the student closer to developing their critical thinking in a gamified learning environment. The proposal is based on the pedagogical guidelines of the Colombian Ministry of Education with regard to the Spanish language area, therefore, the activities and workshops resulting from this strategy aim to develop a didactic around reading comprehension that strengthens textual competence and, in the same way, the textual production of the students.

KEYWORDS: Wordwall, gamification, didactics, comprehension and textual interpretation.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA

RESUMEN

ABSTRACT

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1. EL PROBLEMA | 6 |
| 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 6 |
| 1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 11 |
| 1.3 OBJETIVOS | 13 |
| 1.3.1 OBJETIVO GENERAL..... | 13 |
| 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 13 |
| 1.4 LIMITACIONES..... | 13 |
| 1.5 JUSTIFICACIÓN | 14 |
| 2. MARCO DE REFERENCIA | 20 |
| 2.1 ANTECEDENTES | 20 |
| 2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES | 20 |
| 2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES..... | 22 |
| 2.1.3 ANTECEDENTES REGIONALES..... | 25 |
| 2.2 MARCO CONCEPTUAL..... | 27 |
| 2.2.1 BASES TEÓRICAS | 31 |
| 2.3 MARCO CONTEXTUAL | 37 |

| | |
|---|----|
| 2.3.1 BREVE RESEÑA HISTORICA DE LA INSTITUCIÓN..... | 39 |
| 2.3.2 MISIÓN..... | 41 |
| 2.3.3 VISIÓN | 42 |
| 2.3.4 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI) | 42 |
| 2.4 MARCO LEGAL | 44 |
| 2.4.1 RESOLUCIÓN 385: EMERGENCIA SANITARIA | 44 |
| 2.4.2 LEY 115: GENERAL DE EDUCACIÓN..... | 45 |
| 2.4.3 DIRECTIVA 016: PLAN DE ALTERNANCIA EDUCATIVA..... | 45 |
| 2.4.4 TECNOLOGÍAS PARA APRENDER: DOCUMENTO COMPES 3988 (M.E.N) (D.N.P) | 46 |
| 2.4.5 LINEAMIENTOS CURRICULARES DE LENGUA CASTELLANA | 47 |
| 2.4.6 ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA PARA LENGUAJE | 48 |
| 2.4.7 ESTÁNDARES ISTE EN TIC PARA ESTUDIANTES..... | 49 |
| 2.4.8 DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE PARA LENGUAJE | 50 |
| 3. DISEÑO METODOLÓGICO | 52 |
| 3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA | 52 |
| 3.2 UNIVERSO Y MUESTRA..... | 54 |
| 3.2.1 POBLACIÓN..... | 54 |
| 3.2.2 TIPO DE MUESTREO..... | 54 |
| 3.3 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN | 55 |

| | |
|--|------------|
| 4. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA EL PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN..... | 57 |
| 4.1 RUTA METODOLÓGICA DE LA PROPUESTA..... | 58 |
| 4.2 PRUEBA DIAGNÓSTICA | 59 |
| 4.3 ANÁLISIS CUALITATIVO DE LA PRUEBA | 61 |
| 4.4 PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA DE LA PRUEBA | 72 |
| 4.4.1 VALORACIÓN DE LA INSTITUCIÓN: ESCALA CUANTITATIVA..... | 80 |
| 4.5 EJE CURRICULAR DE LA PROPUESTA: COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL | 82 |
| 4.6 LA INFLUENCIA DE WORDWALL EN LA MEJORA DE LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL..... | 84 |
| 4.7 RECURSOS Y MATERIALES EMPLEADOS | 86 |
| RESULTADOS Y HALLAZGOS | 88 |
| CONCLUSIONES..... | 91 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 95 |
| ANEXOS..... | 99 |
| ANEXO A: DIARIOS DE CAMPO | 99 |
| ANEXO B: PRUEBA DIAGNÓSTICA | 114 |
| ANEXO C: PLAN DE MEJORAMIENTO..... | 123 |
| ANEXO D: PLANEACIONES | 128 |

| | |
|--|------------|
| ANEXO E: SECUENCIA DIDÁCTICA..... | 137 |
| ANEXO F: GUÍAS | 153 |
| ANEXO G: GUÍA ANÁLISIS DE TEXOS | 153 |
| ANEXO H: GUÍA DEL ENSAYO | 172 |
| ANEXO I: GUÍA LITERATURA | 178 |
| ANEXO J: TEXTOS DISCONTINUOS: CÓMIC, INFOGRAFÍA, HISTORIETA | 182 |
| ANEXO K: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL PRODUCTO | 188 |
| ANEXO L: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS CON LOS ESTUDIANTES | 189 |
| ANEXO M: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL DIAGNÓSTICO FÍSICO..... | 190 |

INTRODUCCIÓN

La comprensión e interpretación textual es uno de los ejes del área de lengua castellana para el desarrollo académico del estudiante en el área de lengua castellana y es la base para entender las demás materias. La lectura hace parte de la cotidianidad del estudiante, por ello, su destreza precisa el rendimiento escolar e influye en los diversos contextos de su vida.

En primaria es fundamental las bases de la competencia lectora, ya que, a partir de los desempeños que tenga el estudiante para reconocer el sentido de las palabras en un plano sintáctico y semántico que conlleva al reconocimiento del sentido global del texto se posibilita alcanzar la lectura crítica en la educación media. En consecuencia, alcanzar este nivel es el primer peldaño para llegar a un proceso de lectura inferencial que le permite al estudiante deducir elementos que no se encuentran de forma explícita en el texto y apuntan a un aspecto pragmático, es decir, la influencia del contexto sobre el texto.

En el grado décimo de la Corporación Trigal del Norte existen una serie de dificultades o falencias en lo que respecta al eje de comprensión e interpretación textual conforme a los resultados obtenidos mediante la prueba diagnóstica que permite reconocer y valorar el estado de los aprendizajes básicos entorno al año anterior.

Los estándares de competencia para lenguaje, en la educación media, determinan la capacidad que debe tener el estudiante al culminar los grados de décimo a once, en este sentido, comprender textos que respondan a diferentes formatos y propósitos, es el objetivo principal al que se orientan a los jóvenes de esta categorización y es el requisito mínimo para avanzar en dicho nivel educativo

La educación se encuentra en un proceso de migración al entorno virtual y presencial, esta adaptación ha traído consigo limitaciones técnicas, epistemológicas y pedagógicas, en primer lugar, por el desconocimiento de las plataformas adecuadas para llevar a cabo los procesos, en segundo lugar, por la complejidad que implica contar con todos los estudiantes en un espacio virtual o a su vez la presencialidad debido a limitaciones socioeconómicas y por último la apatía del estudiante frente a las presenciales que conservan una clase tradicional.

A causa de la problemática planteada, surge la necesidad de determinar las alternativas didácticas que se pueden aplicar en el plano educativo y que agraden al estudiante. Las generaciones actuales consumen contenido multimedia y pasan gran parte de su tiempo en los videojuegos, a partir de esta conceptualización surge la formulación de la investigación ¿cómo estimular procesos de interpretación textual mediante textos continuos y discontinuos por medio de la herramienta gamificada WordWall en los estudiantes de grado décimo de la Corporación Trigal del Norte?

En este aspecto, las herramientas gamificadas en este caso WordWall es emplear el juego para llevar a cabo procesos de enseñanza, sin descuidar el factor de entretenimiento y lúdico que poseen los videojuegos, por ende, dicha herramienta es una alternativa que permite influir de forma positiva en el estudiante y en este caso, en el desarrollo de la comprensión e interpretación textual.

La línea investigativa se orienta desde la didáctica mediante la herramienta gamificada WordWall. Los objetivos de la propuesta determinan uno general que pretende: Desarrollar procesos de comprensión e interpretación textual mediante la herramienta tecnológica Wordwall en textos continuos y discontinuos en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte.

Del mismo modo, para la consecución de esta meta se diseñan los objetivos específicos que se enfocan en: Identificar las intenciones y propósitos de textos continuos y discontinuos mediante la herramienta tecnológica Wordwall en los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte. Posteriormente, Establecer la herramienta tecnológica Worwall para realizar procesos de lectura en textos discontinuos mediante juegos en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte.

Finalmente, Simplificar los procesos de lectura literal e inferencial mediante la herramienta tecnológica Wordwall en los estudiantes de grado décimo de la Corporación Trigal del Norte.

Los precedentes de la investigación proponen una visión educativa, social y pedagógica de los beneficios de la gamificación y las herramientas virtuales en el plano formativo. En primer lugar, en España, la investigación de Javier Gil Quintana y Elizabeth Prieto ofrece experiencias y percepciones positivas sobre la gamificación en grupos estudiantiles con variabilidad socioeconómica. En segundo lugar, en Colombia, la investigación de Bárbara Patricia Arias Cortez, Mariluz Castro Moreno y Gloria Esperanza Gamboa resaltan los beneficios de la gamificación para generar procesos de pensamiento en la resolución de problemas cotidianos, por último, en Norte de Santander el estudio de Luis Omar Suarez Conde revela los diversos usos que tienen las herramientas virtuales para estimular la comprensión textual desde contenido multimedia y evaluar sus avances en el proceso lector.

Los referentes teóricos de la investigación se encaminan a la concepción didáctica de la educación, por tal motivo, Ferrer Texeis y su aporte epistemológico sobre la gamificación en la educación orienta los procesos pedagógicos en el aula desde el estímulo, la motivación y la conducta como parte fundamental de la didáctica del videojuego.

Por otro lado, Fernando Avendaño y Adriana Perrone establecen una perspectiva en cuanto a la comprensión de textos desde la atención y la memoria para posibilitar actividades didácticas sobre el proceso lector de textos discontinuos a textos continuos. Por último, Teu Van Dijk establece la relación sobre los procesos de lectura que se deben desarrollar en grado décimo a un nivel micro, macro y super estructural los cuales son de gran relevancia para alcanzar una adecuada comprensión e interpretación textual.

La metodología de la investigación se sitúa desde un enfoque mixto: cualitativo-cuantitativo para reconocer desde aspectos estadísticos y no numéricos el progreso de los estudiantes en el plano de la comprensión e interpretación textual. Asimismo, la plataforma usada para generar dicho proceso didáctico WordWall

Respecto al impacto que ha tenido el presente proyecto en los estudiantes de educación media de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte, se ha visualizado diferentes momentos en los procesos pedagógicos. La presente investigación ha arrojado varias debilidades y dificultades en los estudiantes, sin embargo, la implementación de las herramientas didácticas desde los entornos virtuales y los procesos de gamificación son satisfactorios en función de los procesos educativos que se llevaron a cabo en el aula, por lo que se evidencian mejoras en la disposición y el rendimiento de los estudiantes en las actividades aplicadas.

Los procesos de lectura de textos continuos y discontinuos han presentado una mejora significativa, desde el punto de partida de esta propuesta pedagógica con la aplicación de la prueba diagnóstica y esto ha sido producto del mejorado rendimiento de los estudiantes en la comprensión textual, al hacer uso de una herramienta digital y con actividades didácticas como lo facilita la aplicación WordWall y todas sus aplicaciones que permiten al estudiante trabajar de forma más dinámica, creativa y en equipo.

A partir de esta mejor disposición de los estudiantes y su trabajo creativo y grupal, se obtienen mejoras significativas en procesos de comprensión e interpretación de los diferentes textos que fueron trabajados en el aula, en función de las características de este proyecto.

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Conforme a los estándares básicos de competencia en lenguaje se establece la hoja de ruta para llevar a cabo procesos pedagógicos que implican los niveles de la lengua, sintáctico, semántico y pragmático, en el área de lengua castellana, para desarrollar destrezas en comprensión y producción textual

Asimismo, la visión del Ministerio de Educación (M.E.N.) para orientar propuestas pedagógicas entorno al área de lengua castellana da como resultado cinco ejes para lenguaje en cada uno de los grados de escolaridad, básica primaria, básica secundaria y media técnica, con la finalidad de contemplar de una mejor forma las competencias y conocimientos que debe adquirir el estudiante en su proceso formativo.

Dentro de las orientaciones pedagógicas que determina el M.E.N se contemplan los derechos básicos de aprendizaje (DBA) para jerarquizar los aprendizajes elementales con los que debe contar el estudiante en su currículo. Por otra parte, desde el rol docente son una guía para la planificación y ejecución de los momentos pedagógicos y didácticos de la lengua.

En consecuencia, los estándares de competencia y derechos básicos de aprendizaje son el medio para generar habilidades en la lengua con la finalidad de desarrollar en el estudiante su lengua materna para un adecuado manejo desde lo oral o escrito.

Actualmente, los estudiantes de educación media en la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte presentan una serie de falencias en lo que respecta a los procesos de lectura, dado que, conforme a la prueba diagnóstica el eje en deceso es comprensión e interpretación textual porque se evidencian dificultades en los sub procesos que abarca el eje de comprensión e interpretación textual según el estándar de décimo a once grado.

En virtud de ello, sub procesos como: comprender textos desde una perspectiva crítica y elaborar una interpretación a partir de lo que leo, son cuestiones que influyen en el estudiante para alcanzar la comprensión lectora a un nivel literal, inferencial y crítico, de no tenerse estas habilidades no se puede alcanzar la lectura crítica.

Décimo grado es el primero dentro de la jerarquización de los estándares de competencia para lenguaje (de décimo a once) por esta razón identificar este tipo de dificultades es relevante para mejorar las destrezas de los estudiantes en lectura y así avanzar al siguiente año escolar con los pre saberes y habilidades básicas para desenvolverse de acuerdo a las exigencias de lectura crítica que implica este nivel de escolaridad según el currículo en lengua castellana.

A saber, los estudiantes promovidos de décimo grado a once deben estar preparados para enfrentarse a procesos de lectura crítica en las pruebas saber de grado once, en consecuencia, la importancia de mejorar dichas dificultades en la competencia lectora incide en el desempeño de los escolares en las pruebas del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES).

La educación se ha visto afectada por la pandemia del coronavirus (COVID-19) al grado de cambiar un espacio físico por uno virtual, esta adaptación de la educación en el plano virtual ha traído consigo la necesidad de ajustar las formas y métodos de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, adecuar los procesos de enseñanza a la virtualidad ha sido una etapa abrupta y compleja en la sociedad colombiana y, específicamente en la zona fronteriza debido a las dificultades socioeconómicas que limitan el acceso a una conexión de internet, en otras palabras, una brecha digital entre el estudiante y su centro educativo.

Ahora bien, los docentes que hacen frente a la pandemia presentan una brecha digital, no a un plano técnico, pero sí epistemológico de las herramientas que están al alcance para suplir la

necesidad de un encuentro pedagógico, del mismo modo, existe una distancia generacional que limita la comprensión y el alcance que tienen las herramientas digitales en la vida del estudiante.

Desde el plano del estudiante, las dificultades técnicas y pedagógicas derivan de una metodología poco estimulante lo cual hace que la concentración en los encuentros virtuales disminuya y afecte el progreso académico.

La generación de estudiantes actuales está enfocada desde su nacimiento al escenario digital, además, está caracterizada por una alta influencia de la tecnología en sus conductas, gustos, tendencias y formas de interacción en diversos contextos.

De esta manera, los docentes están frente a estudiantes que «han crecido entre videojuegos y están acostumbrados a feedback y recompensas inmediatas [...]. Si se combina esto con el hecho de estar permanentemente conectados [...] la idoneidad de la gamificación para influir en los comportamientos de este colectivo es evidente» (Teixes, 2015, p. 34). Comprender al estudiante, cómo interactúa y se desenvuelve en la virtualidad, permite adaptar la educación a nuevos contextos cercanos al escolar, en este caso, los video juegos a un plano didáctico como wordwall puede solventar uno de los grandes problemas como es la escasa concentración dentro de clases.

La reestructuración de las clases y los contenidos a un plano virtual implica un mayor acompañamiento por parte de las instituciones que legitiman y certifican los procedimientos pedagógicos, por lo tanto, el M.E.N no se ha involucrado a totalidad con la capacitación a los docentes actuales y tampoco con los demás integrantes de la comunidad académica.

Por último, las directrices del M.E.N apuntan a la dotación de equipos tecnológicos a algunas instituciones educativas para alcanzar cobertura, sin embargo, esto no garantiza una

adecuada implementación de las herramientas digitales en los encuentros virtuales de docentes y estudiantes.

De manera particular, en la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte los estudiantes presentan una serie de dificultades en los procesos de codificación y decodificación del lenguaje (escribir – leer), en este orden de ideas, el proceso de observación efectuado sobre los estudiantes de grado décimo ha mostrado estas falencias en los escolares al momento de enfrentarse a procesos de producción y comprensión textual.

A saber, los escolares no tienen un proceso educativo constante debido a los impedimentos ocurridos el año anterior, 2020, pero dadas las nuevas condiciones es necesario retomar un proceso educativo constante y más en el área de lengua castellana, por ende, es necesario reconocer cómo se encuentran los estudiantes en sus habilidades a partir del diagnóstico.

En este orden de ideas, el instrumento de evaluación para determinar las falencias y destrezas de los escolares es una prueba diagnóstica que tiene como referencia los cinco ejes de la lengua: literatura, comprensión textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, ética de la comunicación y producción textual. En consecuencia, el núcleo temático del diagnóstico se establece a partir de los conocimientos o pre saberes con los que llegan a grado décimo, es decir, los aprendizajes adquiridos en el grado noveno, de esta manera, el instrumento pretende evaluar los conocimientos del año anterior.

La construcción de la prueba toma como referencia cada uno de los ejes de la lengua para evaluar cada factor a partir de cuatro preguntas, de esta manera, se da un total de 20 preguntas clasificadas según los cinco ejes de la lengua.

Por otro lado, a partir de la aplicación de la prueba diagnóstica se puede analizar que los estudiantes de grado décimo presentan mayor dificultad en el eje de comprensión textual, puesto que, hay mayor número de desaciertos a diferencia de los demás, por consiguiente, las cuatro preguntas en comprensión e interpretación textual fueron resueltas de forma errónea.

De esta manera, los resultados de la prueba para el eje de comprensión e interpretación textual se presentan falencias en relación a los sub procesos que debe realizar un estudiante al llegar a décimo grado. En primer lugar, en el sub proceso de «Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa» (M.E.N., 2006, p. 40). Por consiguiente, los estudiantes de décimo grado presentan problemas para reconocer elementos micro, macro y super estructurales de un texto, dado que, no logran reconocer la relación que existe entre párrafos, ideas primarias y secundarias y su conexión con el tema central de un escrito, puesto que, no logran reconocer la estructura textual y tampoco pueden determinar qué finalidad tiene un escrito.

En segundo lugar, para el sub proceso: «Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo.» (M.E.N., 2006, p. 40). Los escolares no reconocen de forma adecuada la tipología textual, por tal motivo, se les dificulta comprender qué propósito tiene el escrito y por ello no logran encontrar la finalidad que tiene, de esta manera, se dificulta comprender los elementos implícitos y explícitos de un texto los cuales son fundamentales para reconocer el sentido global del texto y elaborar una hipótesis sobre el mismo.

En tercer lugar, para el sub proceso: «Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.» (M.E.N., 2006, p. 40). La falta de un hábito lector es determinante, dado que, la constancia en la lectura permite

identificar elementos culturales, sociales y políticos de forma más clara, por ello, los estudiantes se les dificulta el componente pragmático de la lengua, en vista que, no determinan el contexto del escrito y mucho menos el sentido del escrito dentro del mismo.

Por último, en el sub proceso: «Comprendo e interpreto textos con actitud crítica y capacidad argumentativa» (M.E.N., 2006, p. 40). Los errores de los estudiantes sobre este aspecto se centran en la incapacidad de reflexionar sobre el contenido del texto, es decir, alcanzar una lectura crítica que implique evaluar el contenido del texto y tener la capacidad argumentativa para establecer una postura a favor o en contra de lo que allí se propone.

En conclusión, los resultados de la prueba diagnóstica arrojan un total de 26 desaciertos por parte de los estudiantes frente a 14 aciertos, esta situación determina que el eje de mayor dificultad sea comprensión e interpretación textual y las acciones a llevar a cabo sea un plan de mejoramiento para dicha dificultad por medio de una estrategia alternativa en la didáctica de la lectura.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Las actividades convencionales para generar procesos de lectura en el presente, son complejas, debido al tipo de población al que están orientadas, por ello, la inmersión de textos continuos en el grupo de décimo grado no produce los resultados esperados en los estudiantes, de esta manera, comprender los gustos y pasatiempos de los jóvenes en su cotidianidad da muestra de la variedad de herramientas que existen para suplir y apoyar los procesos de lectura como alternativa en el plano pedagógico.

Las generaciones actuales pasan la mayor parte de su tiempo frente a un dispositivo móvil para observar vídeos o leer textos cortos o incluso: discontinuos como memes, historietas, caricaturas e infografías. Además, uno de los pasatiempos que más relevancia ha tenido son los

videojuegos, un lugar virtual en el que se puede interactuar con diversas personas y que a causa de la pandemia ha aumentado significativamente el número de jugadores en el mundo.

Por lo tanto, al tener un precedente como los videojuegos y su gran auge e impacto en la sociedad surge el siguiente interrogante investigativo:

¿Cómo desarrollar procesos de comprensión e interpretación textual mediante la herramienta gamificada Wordwall en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Corporación Trigal del norte?

Wordwall como alternativa a los procesos pedagógicos actuales cuenta con las cualidades y características que tiene aceptabilidad en el estudiante, es decir, desde las actividades cotidianas que presentan los jóvenes como observar contenido multimedia y jugar en dispositivos móviles son un antecedente que permite la viabilidad de la herramienta para estimular procesos didácticos en lectura.

Por consiguiente, este tipo de herramientas que son de carácter multimedia o audiovisual facilitan la incorporación en el plano educativo, y en este caso para estimular los procesos de comprensión e interpretación textual mediante la inmersión y participación activa del estudiante que implica una mayor atención en un juego educativo.

Por último, la herramienta Wordwall hace parte de los recursos gamificados que se encuentran en la actualidad, en otras palabras, aplicativos de juegos enfocados en la educación, por ello, su propósito formativo y carácter lúdico es de gran interés para llevar a cabo procesos de comprensión e interpretación textual.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar procesos de comprensión e interpretación textual mediante la herramienta gamificada Wordwall en textos continuos y discontinuos en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las intenciones y propósitos de textos continuos y discontinuos mediante la herramienta tecnológica Wordwall en los estudiantes.

Establecer la herramienta tecnológica Wordwall para realizar procesos de lectura en textos discontinuos mediante juegos.

Simplificar los procesos de lectura literal e inferencial mediante Wordwall en los estudiantes.

1.4 LIMITACIONES

La aplicación de la herramienta tecnológica wordwall implica una serie de circunstancias necesarias para su correcto empleo y desarrollo en función de fortalecer y mejorar los procesos de comprensión e interpretación textual de los estudiantes de grado décimo en la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte.

Sobre este aspecto, las limitaciones que pueden llegar a presentarse con la incorporación de esta estrategia es la falta de equipos tecnológicos competentes que cuenten con los aplicativos y actualizaciones de software necesarios para conectarse a páginas web 2.0.

Por ende, se requiere de aspectos técnicos necesarios como equipos de cómputo, portátiles, computadores de mesa y Tablet en la institución que estén actualizados y con

conexión a internet para que los estudiantes puedan efectuar las actividades sin ningún tipo de falla técnica o de brecha digital

En primer lugar, la dificultad más visible es la brecha digital que puede existir al no tener las condiciones tecnológicas necesarias y el internet apropiado para llevar a cabo procesos pedagógicos en la herramienta sin llegar a presentar interrupciones, por otro lado, el hecho que algunos estudiantes no tengan las condiciones técnicas para abrir Wordwall desde su casa limita la proyección de las actividades.

En consecuencia, las limitaciones de la estrategia se dan por dos factores tiempo y condiciones técnicas, de esta forma, es necesario aclarar que para esta propuesta no se requiere ningún tipo de costo económico, dado que, wordwall es una página de contenido libre y no requiere pagar ningún valor por su uso.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Llevar a cabo procesos de comprensión e interpretación en jóvenes de décimo grado debe tener como referencia sus gustos, costumbres y hábitos, por tal motivo, seleccionar una herramienta tecnológica como Wordwall posibilita que los estudiantes se sientan más cómodos y dispuestos a llevar a cabo actividades entorno a la lectura, por consiguiente, la gran mayoría de escolares pasa la mayor parte de su tiempo libre con dispositivos inteligentes como celulares en los cuales observan contenido audiovisual películas, videos cortos y juegos de algún videojuego que les llame la atención.

En este sentido, es una herramienta que facilita la adaptación de los procesos de lectura mediante su aplicativo, dado que, presenta actividades interactivas que le otorga un rol activo al estudiante en su aprendizaje, por tal motivo, el contenido que ostenta la plataforma es de tipo audiovisual y tiene la cualidad de ser un entorno gamificado.

Por ende, es un aplicativo de la web 2.0, es decir, es una página web que alberga contenido multimedia: como imágenes, ilustraciones y juegos, en este sentido, su carácter dinámico es lo que la clasifica dentro de esta categoría, dado que, está centrada en la interacción entre página y usuario, en este caso, entre contenidos educativos y estudiantes con la finalidad de establecer un entorno de aprendizaje desde la virtualidad.

Ahora bien, para comprender qué es en cuestión la herramienta y cómo puede desarrollar una mejora en los procesos de comprensión e interpretación textual es necesario abordar la gamificación para entender esta tecnología que se centra en el plano didáctico y pedagógico de la lengua.

La gamificación en primera instancia pretende ser un estímulo dentro del contexto educativo para llevar a cabo procesos de comprensión e interpretación textual, es por ello que la concentración y la motivación del estudiante es necesaria, de esta forma: «El tipo de motivación sobre el que interesa actuar desde el punto de vista de la gamificación es la motivación intrínseca» (Teixes, 2015, p. 36). En otras palabras, esta pretende actuar sobre factores que no son prioridad al momento de llevar un encuentro pedagógico en la virtualidad, por esta razón, una clase mediada por esta metodología estimula la concentración y la motivación del estudiante debido al verse involucrado en el juego y de forma simultánea logra ser satisfactorio a un nivel personal al obtener una recompensa dentro del juego y avanzar en el mismo.

Además, la estructura de un ambiente gamificado compuesta por niveles, personajes, retos y recompensas estimulan al estudiante a tener un progreso dentro del juego, de esta manera, al avanzar de un nivel a otro se está aprendiendo y se afirma que el jugador (estudiante) cuenta con las habilidades y conocimientos esenciales para afrontar los nuevos retos que tiene el ambiente gamificado.

Uno de los factores que posee wordwall es el valor agregado de la competencia ya sea individual o colectiva, por ello «La gamificación pretende influir en los comportamientos de las personas para conseguir objetivos concretos» (Teixes, 2015, p. 34). Desde el proceso formativo la gamificación aboga por una inmersión activa del estudiante en la clase, por este motivo, se cambia una postura pasiva y poco participativa del estudiante a un estado activo al estar vinculado a un entorno gamificado.

En este sentido, la gamificación trae consigo un entorno de juego con todas las características que este requiere y se logra aprender sin dejar de lado la temática propuesta, esta versatilidad que tiene wordwall lleva al estudiante a jugar mientras aprende y disfrutar mientras avanza de nivel en el juego.

De igual manera, esta herramienta y la comprensión e interpretación textual está estrechamente ligada, debido a que, un juego es una historia, y tiene una serie de instrucciones, reglas, objetos y contextos que están relacionados con el proceso lector, es decir, el reconocimiento del ambiente gamificado estimula este proceso a un plano literal e inferencial porque de esto depende que el estudiante logre avanzar en el juego o no.

Ahora bien, la forma y el contenido que adecua la herramienta gamificada muestra al estudiante textos discontinuos, es decir, texto y representaciones graficas que complementan y dan una mejor significación sobre las tareas o retos que debe llevar a cabo el jugador.

El M.E.N opta por los textos discontinuos como una estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua castellana, por ello, el uso de esta tipología hace parte de la pedagogía desde el eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos hasta la evaluación de los demás ejes de forma trasversal.

Los jóvenes en la actualidad están inmersos en juegos, videos y películas, por esta razón, es fundamental aprovechar el contenido multimedia para vincularlos a procesos de lecturabilidad e interpretación de textos con la finalidad de mejorar sus destrezas y generar un hábito lector a partir de textos discontinuos a textos continuos.

La clasificación de los textos discontinuos según el M.E.N parte desde los textos literarios en los que el componente semántico y pragmático se ve reflejado en caricaturas, historietas y cómics, por otra parte, los textos informativos como la infografía, tabla, manual, publicidad y diagrama se enfocan en aspectos sintácticos y semánticos de la lengua (M.E.N., 2015, p.1).

Por lo anterior, Worwall guarda estrecha relación con las orientaciones pedagógicas que establece el M.E.N, asimismo, se determina su viabilidad para ser aplicada en el área de lengua castellana y sus procesos de comprensión e interpretación textual a un nivel literal e inferencial.

Como muestra de las posibilidades que ofrece la esta herramienta para la didáctica de la lengua castellana: «Los aspectos sintáctico-semántico pueden ser gamificados mediante herramientas [...] Mediante un intuitivo juego de preguntas y respuestas, podemos elaborar nuestro propio cuestionario» (Sanpedro Pascual, 2018, p. 48). Este precedente exhibe la influencia que posee la gamificación y su capacidad intuitiva al presentar al estudiante texto discontinuo el cual sirve como primera impresión para reconocer la temática, el objetivo, la metodología de juego y las recompensas que son muestra de los logros alcanzados a un plano pedagógico y epistemológico.

Por ende, wordwall es una oportunidad para cambiar la percepción de la educación en el estudiante: «La gamificación en la educación y la formación tendrá como finalidad modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea

provechoso para el alumno, el impartidor y el promotor de esta» (Teixes, 2015, p. 100). De este modo, el beneficio de la inclusión de la gamificación es significativo para el rendimiento y la cooperación activa del estudiante entorno a los procesos que involucren competencias para la adquisición de nuevos saberes y el desarrollo del pensamiento mediante la práctica de los conocimientos adquiridos.

En el rol docente la gamificación otorga una solución a la presentación y evaluación de contenidos, además, el papel del educador cambia y acerca al estudiante mediante el juego y de esta manera se permite una mejor comunicación e interacción entre estos dos integrantes de la comunidad educativa.

Por ello, las mecánicas que tiene la herramienta tecnológica hacen del contenido curricular una experiencia práctica que desarrolla un aprendizaje basado en las vivencias del juego, esto trae consigo una mejor adquisición al verse empleado aspectos teóricos, normativos y extensos de forma sintética en representaciones audiovisuales.

Otro factor relevante del aplicativo gamificado es la retroalimentación que esta posee, en otras palabras, los rasgos de un videojuego están ligados con la actualización de la información y la forma en la que se presenta al inicio, en el desarrollo y al final del juego. Por este motivo, esta apunta a un aprendizaje permanente y constante no solo para el estudiante sobre un determinado saber, sino también por parte del docente al incluir nuevos ajustes al ambiente interactivo.

En síntesis, wordwall tiene la posibilidad de enseñar de forma didáctica por medio de juegos y actividades interactivas que estimulan el acercamiento a los niveles gramaticales, sintácticos, semánticos y pragmáticos de la lengua de una forma lúdica con la cual los estudiantes se sienten identificados al tener elementos audiovisuales que los incitan a estar

vinculados a un juego que tiene la finalidad de enseñarles una determinada temática a partir del ensayo error.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 ANTECEDENTES

Dentro del proyecto en cuestión se tienen en cuenta trabajos investigativos que dan bases epistemológicas, metodológicas y didácticas en relación a los entornos gamificados el proceso de la comprensión e interpretación textual que se desarrolla en las aulas de las instituciones educativas de Colombia. En este orden de ideas, se dan a conocer tres antecedentes internacionales, tres antecedentes nacionales y por último tres antecedentes locales, lo cuales consolidan y resaltan la viabilidad de este proyecto en el ámbito educativo.

2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Los aportes de la gamificación en la escolaridad se logran evidenciar en la investigación titulada: «La realidad de la gamificación en educación primaria Estudio multicaso de centros educativos españoles» por Javier Gil Quintana y Elizabeth Prieto Jurado en el año 2020 realizada en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). La indagación llevada a cabo en cinco colegios de España arroja resultados favorables sobre la incorporación de la gamificación en alumnos y el uso pedagógico de la tecnología como herramienta para el docente

Las opiniones sobre los entornos gamificados en la educación son relevantes, los escolares manifiestan una mejor experiencia educativa en lo que respecta a la adquisición de nuevos saberes y poner en juego sus destrezas para evidenciar cómo se encuentran frente a diversos tipos de temas con un carácter académico.

Por otro lado, el cuerpo docente manifiesta que los jóvenes al estar involucrados en la dinámica del videojuego logran participar más y mejoran su comunicación en clase, de igual forma, la disposición de los escolares frente a nuevas actividades es positiva porque existe una mayor motivación por involucrarse en los juegos y avanzar en ellos.

La metodología empleada por los autores del proyecto es mixta (cuantitativa y cualitativa) con un método de estudio multicaso para documentar las diversas circunstancias que ocurren en la inmersión de la gamificación desde diferentes contextos, en este caso particular, de cinco colegios de España, con la finalidad de registrar las diversidades sociales de los grupos y el impacto de la gamificación en diferentes poblaciones, edades y grados de escolarización en primaria.

El aporte del estudio efectuado por Javier Gil Quintana y Elizabeth Prieto da una conceptualización y una comprensión mejor sobre la gamificación porque se especifica los beneficios y su impacto positivo sin importar las condiciones socioeconómicas, en otras palabras, los entornos gamificados son aceptados por niños y adolescentes, ya que, en esta edad los videojuegos o incluso los juegos convencionales son una actividad vital para ellos.

En esta misma línea de investigación, el estudio realizado en Ecuador (2019) titulado: «Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje» por la autora Zaira Magdalena Zapata Vega llevado a cabo en la Universidad de Guayaquil expone las ventajas que tiene la gamificación para mejorar destrezas y habilidades fundamentales como la lectura y la escritura a partir de metas, objetivos y niveles fijados en un ambiente gamificado.

Por consiguiente, la gamificación posibilita contemplar el proceso educativo desde un nuevo enfoque de contenido multimedia con un formato interactivo en el que los estudiantes pueden aprender los ejes temáticos y desarrollar nuevas destrezas mediante una dinámica práctica, sin embargo, se conserva una noción tradicional del aprendizaje, dado que, cada juego tiene estímulos y respuestas mediante el sistema de recompensas.

Por último, es necesario acotar que esta pedagogía conductual del videojuego se distancia de la tradicional, dado que, la motivación y la experiencia activa del estudiante es un acto que no

sucede ese modelo, por ende, el sistema de estímulos y respuestas tiene mejores resultados en la herramienta WordWall.

Por otra parte, la aplicabilidad de gamificación y su uso en diversos contextos educativos se evidencia en la investigación realizada en España (2019) titulada: «Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en la educación primaria» por el autor Pedro Antonio García Tudela adscrito a la Universidad de Murcia. Este estudio está orientado a la inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje mediante la gamificación en el área de Ciencias Sociales para mejorar las relaciones interpersonales entre estudiantes y de esta manera generar un entorno alternativo y ameno para todos, con la finalidad de adaptar la gamificación a las necesidades que presenta el grupo estudiantil.

El aporte de la propuesta sustenta la aplicabilidad de la gamificación para propiciar aspectos intrínsecos del estudiante como: autoestima, interés y disposición que son fundamentales para propiciar la concentración en adolescentes con o sin dificultades de aprendizaje. De esta forma, para el trastorno de la comunicación es relevante debido a que estos factores internos están vinculados con la comunicación, es decir, las carencias de los elementos intrínsecos limitan las interacciones comunicativas y en consecuencia se afecta el desarrollo en el entorno social y formativo del estudiante.

2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

En el contexto de educación colombiana, la propuesta titulada: «La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje» por Bárbara Patricia Arias Cortez, Mariluz Castro Moreno y Gloria Esperanza Gamboa Caicedo en el año 2019 realizada en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Expone los beneficios de su incorporación para

propiciar procesos de enseñanza en diversas áreas del saber, dado que, los ambientes gamificados tienen resultados positivos y experiencias satisfactorias por parte de los estudiantes

El estudio es una hoja de ruta para que el docente lleve a buen término actividades mediadas por la gamificación, por consiguiente, se expone una variedad de herramientas gamificadas con el objetivo de capacitar al docente para que emplee estos aplicativos con sus estudiantes.

Involucrar a los educandos en este tipo de herramientas les permite tener una mayor capacidad para resolver problemas mediante el conocimiento adquirido en ambientes gamificados donde predominan situaciones problemas y el aprendizaje es basado en este contexto. Por lo tanto, el estudiante y el entorno hacen que se estimule la creatividad, en suma, sus capacidades de pensamiento.

El tipo de investigación es cualitativo con un método de investigación acción, en este sentido el enfoque investigativo permite que el estudiante sea quien protagonice los procesos de enseñanza-aprendizaje al ser activo en la construcción de su conocimiento mediante entornos gamificados.

La contribución de la investigación es reconocer en la gamificación la capacidad para desarrollar en el escolar, la facultad para llevar a cabo, procesos de pensamiento que conducen a realizar una lectura del juego y de su realidad a partir del mismo. Adicionalmente, el beneficio de esta para llega a otorgar una serie de libertades en el estudiante para construir su conocimiento y ocupar un rol activo dentro del proceso educativo.

Por consiguiente, en el contexto nacional se evidencia la investigación en torno a la incidencia de la gamificación en los procesos de decodificación del código lingüístico a nivel escrito y oral, este proyecto es llevado registrado en la Universidad Antonio Nariño (UAN) y

efectuado en la ciudad de Bogotá (2020) y lleva por título «La gamificación como herramienta didáctica para facilitar el avance entre los niveles de decodificación primaria y secundaria en los procesos lectores de los estudiantes de grado 2° del colegio bilingüe San Juan de Dios». Su autor Darwin Leonardo Carvajal Niño expone las causas contextuales que determinan un desinterés por parte de los estudiantes hacia una lectura de textos convencionales, por otra parte, plantea la gamificación como estrategia para solventar la apatía y el desgano frente a la lectura de textos.

La contribución de esta visión investigativa sobre la gamificación radica en los buenos resultados obtenidos mediante la estrategia al integrar videojuegos de forma didáctica para alcanzar procesos de comprensión lectora y decodificación del lenguaje oral. En adición, el impacto del proyecto es positivo para el grupo de estudiantes porque aborda elementos extrínsecos como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico los cuales son cruciales al interactuar mediante un entorno virtual gamificado. En síntesis, el análisis establecido por el investigador exhibe las cualidades para manejar las variables socioemocionales mediante la gamificación lo cual mejora la comunicación y sociabilidad de los jóvenes en la interacción virtual.

Por último, se encuentra la investigación desarrollada en Barranquilla (2019) titulada «Estrategias pedagógico-didácticas centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de básica primaria del colegio divino niño de la ciudad de Barranquilla, Colombia» y adscrita a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Sus autores Ingrid Durán Vélez e Iván Ramírez sostienen que las mecánicas de los videojuegos producen un aprendizaje interactivo en los estudiantes, además, se adaptan a cualquier área del saber, por lo tanto, la gamificación cuenta con un gran campo de acción en la formación de los estudiantes.

El aporte del estudio radica en la articulación de la didáctica, la lúdica y la pedagogía en un solo espacio virtual, es decir, la retroalimentación de contenidos mientras se juega cumple un rol didáctico en la pedagogía de cualquier temática. A saber, involucrarse en un juego permite múltiples intentos para conseguir avanzar dentro del mismo, por ende, el progreso del estudiante está vinculado a su conocimiento y las destrezas que puede llegar a desarrollar, ahora bien, al no tener un conocimiento significativo y básico el juego no permite al estudiante seguir con el próximo nivel u objetivo.

2.1.3 ANTECEDENTES REGIONALES

En el municipio de Mutiscua (Norte de Santander) se evidencia la estrategia titulada: «Estrategias pedagógicas medidas por los tics para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del CER Sucre sede Tapagua del municipio de Mutiscua» por Luis Omar Suarez Conde publicación realizada en la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el año 2017. La proyección investigativa contempla la incorporación de textos discontinuos para facilitar ejercicios de comprensión e interpretación textual en cuanto al proceso de recuperación de información explícita e implícita en el texto.

Asimismo, se contempla momentos de pre comprensión, comprensión y pos comprensión para que el estudiante establezca inferencias, deducciones e hipótesis sobre lo que lee en diversos tipos de textos. De igual forma, se enfatiza en producir actividades que inciten al estudiante a reconocer elementos micro, macro y superestructurales propuestos por Teun Van Dijk.

El tipo de investigación es cualitativa con un enfoque de investigación acción porque involucra al docente como investigador y como parte del estudio para lograr una comprensión desde las percepciones del estudiante sobre la estrategia y complementarlas con sus

conocimientos pedagógicos para alcanzar una mejor interpretación sobre los resultados e impacto de la estrategia empleada.

De la propuesta anterior se destaca la constante evaluación sobre los procesos de lectura por medio de las tic, por ello, valorar los avances en los estudiantes es un punto de referencia para comprobar la incidencia positiva de los entornos virtuales en los adolescentes. De igual forma, es relevante el incentivo que ofrecen estas herramientas para vincular la participación del escolar y su interés en los procesos de lectura e interpretación.

Asimismo, se halló en Norte de Santander (Cúcuta) la investigación titulada «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» de Gladys Yurley Espinel e Ingrid Johanna Piragauta Villamizar realizada en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén (2017) registrada en la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

De esta investigación se puede extraer, la importancia de brindar momentos dedicados a la oratoria, socializaciones, exposiciones entre otras actividades, que permitan un desarrollo pleno de las facultades comunicativas de los estudiantes. Por otra parte, los resultados y las conclusiones encontradas son un precedente para la implementación de ambientes gamificados que implican procesos comunicativos a un nivel oral y escrito en jóvenes de diversas necesidades.

Por último, la investigación de Jazmín Helena Barón Gómez titulada «El texto icónico verbal en el fortalecimiento de la comprensión lectora de las/los estudiantes de grado quinto en proceso de inclusión del Instituto Técnico Guaimaral, sede Alma Luz Vega Rangel del municipio de Cúcuta» y vinculado a la Universidad Autónoma de Bucaramanga. El estudio realizado en el

año 2018 presenta una serie de hallazgos positivos entorno a la mejora de la comprensión textual a partir de textos iconográficos o también llamados discontinuos.

En el proyecto se puede evidenciar resultados relevantes en la incorporación de este tipo de textos, dado que, por su formato conllevan al estudiante a tener una mejor disposición al momento de enfrentarse al proceso lector y, por otra parte, desarrollar un proceso de lectura activo al tener una mejor concentración sobre la imagen y necesidad por decodificar la información.

El aporte de la investigación es relevante para comprender cómo establecer una hoja de ruta en la construcción de actividades conforme a textos discontinuos en la mejora de la comprensión e interpretación textual de los estudiantes.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

En la actualidad, los problemas que presentan los estudiantes en su proceso lector radica por una falta de concentración sobre los textos que leen, por tal motivo, es crucial comprender la noción de WordWall y su aplicabilidad como didáctica para la comprensión e interpretación textual, en consecuencia, la fundamentación de la investigación se centra en la congruencia que existe entre la gamificación como herramienta didáctica y los procesos de comprensión e interpretación textual en textos continuos y discontinuos.

La educación en la virtualidad cuenta con una serie de herramientas al alcance de estudiantes y docentes para llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje de manera formal o informal, por ello comprender qué es la gamificación y su campo de acción en la educación es fundamental. Una de las posibilidades para propiciar alternativas pedagógicas se encuentra presente en la visión teórica de Ferran Teixes (2014) en su libro titulado «Gamificación: fundamentos y aplicaciones». En su concepción sobre la educación y Wordwall argumenta la

efectividad de los videojuegos para estimular a los estudiantes: «La gamificación en la educación y la formación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectiva [...] (Teixes, 2014, p. 80). Esta noción del aprendizaje mediado por contenido multimedia es una manera de comprender e interpretar la manera en cómo aprenden diariamente los adolescentes y cómo intercambian conocimiento mediante las relaciones sociales que crean a partir de la interacción con entornos gamificados.

La actitud del estudiante en un entorno convencional que no presenta incentivo condiciona los comportamientos del estudiante en gran medida al mostrar apatía o una actitud pasiva que lo aparta de las clases al punto de no lograr concentrarse en la temática y las orientaciones del docente, esta serie de sucesos no permiten que exista un aprendizaje debido al contexto en el que se forma.

En lo que respecta a WordWall y las conductas de los estudiantes se ve una estrecha correlación, puesto que, el contenido interactivo hace parte de sus vidas e influye en ellos en comprender e interpretar la realidad, por esta razón, el videojuego logra estimular las acciones de los adolescentes para obtener de ellos la atención y concentración requerida para desarrollar actividades pedagógicas.

El impacto de la herramienta Wordwall sobre la conducta y su causa es expuesta por el teórico Larry Johnson (2012): «los estímulos que son provocados por los videojuegos y sobre la producción de dopamina, una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones» (Citado en Carvajal, 2020, p. 1). La dopamina es un neurotransmisor que envía respuestas de forma inmediata al sistema nervioso con la finalidad de generar placer a partir de situaciones estimulantes en el medio que tienen relación con un

suceso positivo o significativo para la persona, en este caso, obtener una recompensa en un juego gamificado.

La dopamina y la actitud del estudiante está ligada fuertemente, ya que, al obtener este estímulo químico se activa el sistema nervioso para estar alerta y mantenerse concentrado ante las situaciones que se le pueden presentar. En la herramienta WordWall y particularmente en todos los videojuegos la dopamina es un factor que va de la mano con los logros obtenidos en el juego, subir un nivel, ganar una partida, derrotar un rival o recibir una recompensa exclusiva debido a su esfuerzo. En otras palabras, cada estímulo que otorga el entorno gamificado hace que el sistema nervioso se vea recompensado con dopamina lo cual genera felicidad y deseo de continuar bajo esta dinámica lúdica.

Las mecánicas de un videojuego de WordWall conserva las características habituales como, historia, imágenes, objetos, misiones, reglas, niveles y dificultades, estos elementos se encaminan a generar conocimiento mediante «un buen diseño en gamificación, en el que [...] los level ups estén bien conceptualizados, permitirá afrontar los problemas que algunos estudiantes pueden tener con los niveles de dificultad en los programas académicos o de formación» (Teixes, 2014, p. 80). Esta perspectiva epistemológica del autor exhibe que cada nivel cuenta con una serie de conocimientos o aprendizajes básicos que el estudiante debe alcanzar para seguir con la secuencia del juego y de esta manera le permite al escolar adquirir el conocimiento y mejorar las destrezas por medio de múltiples intentos de acuerdo a lo planteado por el docente. La consecución de estos niveles genera en el estudiante una recompensa (dopamina) que lo mantiene activo e interesado por conocer los nuevos desafíos a los que se enfrenta conforme avanza en su proceso formativo.

Por otra parte, incluir a un estudiante una herramienta gamificada como lo es WordWall otorga una autonomía al escolar porque este entorno establece reglas, indicaciones y está dirigido para jugar tanto de forma individual como en multijugador, de igual forma, la plataforma gamificada orienta al jugador mediante secciones de ayuda y preguntas frecuentes ante las inquietudes que llegue a presentar el estudiante sobre el videojuego.

Ahora bien, comprender la noción de qué es la herramienta Wordwall y su rol en el aprendizaje es la antesala para reconocer cómo la comprensión e interpretación textual se interrelaciona de forma activa en el estudiante. La lectura es una dinámica inmersa en la interacción del escolar con un entorno gamificado, dado que, para jugar debe comprender las mecánicas del juego e interpretar la información que se le suministra para poder avanzar dentro del juego mediante niveles, objetivos y metas.

En este sentido, hay que distinguir que un entorno gamificado y en este caso la herramienta WordWall presenta imágenes, gráficos, ilustraciones y texto disponible el cual complementa la información visual para ofrecer al estudiante claridad sobre las dinámicas del juego y cómo debe desenvolverse en dicho entorno.

En primer lugar, el formato de texto iconográfico resalta por sus cualidades graficas e icónicas de comunicación no verbal. Este tipo de texto ha sido utilizado por el hombre en la antigüedad para grabar sus costumbres y tradiciones, sin embargo, en la actualidad las representaciones graficas o icónicas están inmersas de forma presencial como virtual.

En segundo lugar, los contenidos iconográficos no solo se limitan a un contexto en específico, por tal motivo en la educación se categorizan de acuerdo al M.E.N como: «Textos discontinuos [...] Literario: caricatura y cómic. Informativo: etiqueta, infografía, tabla, diagrama, publicidad, manual y reglamento» (M.E.N., 2015, p. 1). Esta clasificación es relevante para

identificar el rol que ocupan este tipo de textos discontinuos para el área de lengua castellana, a saber, para alcanzar procesos de comprensión e interpretación textual se debe contemplar todos los formatos de textos posibles, por ello, no solo limitarse a los textos continuos de tipo literario e informativo.

En tercer lugar, las ilustraciones o representaciones gráficas tienen una mejor aceptabilidad por parte de los estudiantes, en consecuencia, utilizar el recurso gráfico para mejorar procesos de comprensión e interpretación textual es uno de los propósitos del área de lengua castellana. Por ello, los textos discontinuos facilitan una mejor integración a los procesos de lectura, dado que, permiten al estudiante simplificar su comprensión lectora mediante los contenidos visuales, de esta manera, identificar las partes del texto con sus contenidos y cómo estas dan un sentido global posibilitan acercar al estudiante a reflexionar sobre el contenido visual que le genera mayor atracción.

En conclusión, la herramienta WordWall se convierte en un medio para llevar a cabo una mejora en los procesos de comprensión e interpretación textual mediante la integración de textos continuos y discontinuos que hacen parte de las mecánicas, dinámicas y animaciones que fomentan el aprendizaje basado en juegos.

2.2.1 BASES TEÓRICAS

La gamificación se le conoce también como ludificación que conlleva a utilizar herramientas las cuales tienen múltiples usos en el presente, como lo es WordWall una herramienta didáctica, y contribuye en la educación porque la población a la cual está destinada presenta una gran aprobación en cuanto al formato que ofrece, la perspectiva teórica de Ferrer Texeis argumenta que: «La aplicación de la gamificación, en las aulas puede tener unos efectos adicionales muy beneficiosos para los estudiantes. De hecho, estos sistemas lo que están

promoviendo es que los alumnos puedan aprender por ellos mismos, de manera individual o colectivamente» (Teixes, 2015, p. 108). De esta manera, esta metodología produce un cambio de rol en el estudiante para que pueda construir sus conocimientos de forma individual o grupal con sus compañeros de clase y tome una conducta un poco evasiva al momento de interactuar en la educación formal.

La educación en la virtualidad exige al estudiante un rol más activo, a saber, es quien se encarga de buscar, indagar y aprender de forma autónoma mediante la red. En este sentido, gestionar el tiempo para desarrollar las actividades, tareas y trabajos depende exclusivamente del escolar, por lo tanto, la independencia es un factor que se convierte en un requisito mínimo para involucrarse en un entorno virtual de educación.

Wordwall no se distancia de la educación vigente, dado que, ambos elementos residen en la virtualidad y se complementan. Involucrar los procesos pedagógicos mediante la gamificación anima al estudiante y promueve un aprendizaje autónomo que demuestra mejores resultados en relación al escenario presencial de educación que requiere una mayor motivación para involucrarse.

La actitud y la conducta están enlazados con la herramienta, por ende, la incorporación de este elemento en la educación exhibe mejores resultados en los estudiantes, dado que, el lenguaje audiovisual y la interacción producen motivación al presentar la información en un formato habitual para ellos.

La atención y la autonomía dependen de la conducta del escolar, por este motivo, la gamificación aporta un beneficio crucial en el proceso pedagógico. El niño tiene una serie de gustos y tendencias por los videojuegos, además, se involucra en ellos de forma en que asimila el

contexto, recupera la información más relevante para avanzar en el juego, aprende de las experiencias y emplea sus conocimientos para la resolución de situaciones problema.

El aprendizaje que ocasiona un entorno gamificado en el estudiante determina una conducta activa en el escolar de manera que los razonamientos, decisiones y actitudes son tomadas de forma autónoma y no orientadas por el docente. La independencia que confiere un entorno WordWall favorece la construcción de nuevos conocimientos, destrezas y capacidades a partir de un ejercicio que produce auto aprendizaje. En definitiva, la interacción mediante videojuegos incentiva la motivación debido al cambio de rol en el estudiante lo cual implica enfrentar procesos de aprendizaje con una mejor disposición y actitud.

Por otro lado, el conocimiento, las habilidades y destrezas del estudiante están relacionadas con la memoria, según los postulados de Fernando Avendaño y Adriana Perrone la memoria a corto plazo: «Tiene capacidad limitada en tiempo y cantidad de información retenida [...] y la memoria a largo plazo o memoria semántica [...] nos permite retener todo lo que conocemos en el mundo siempre que nos resulte significativo» (Avendaño y Perrone, 2010, p. 80).

En ese sentido, actividades tradicionales que proponen al estudiante emplear su memoria a corto plazo no favorece la adquisición del conocimiento debido a la restringida información que logra almacenar y que posteriormente esta información es olvidada por el escolar.

No obstante, la memoria a largo plazo requiere de una serie de circunstancias pedagógicas para que el estudiante logre tener un conocimiento permanente, la primera es la motivación porque le permite tener una actitud activa, la segunda es la participación porque le posibilita involucrarse de forma práctica con los ejercicios o actividades que se encaminan al

conocimiento. Por último, la experiencia le garantiza conservar los saberes adquiridos y posteriormente recordarlos gracias a una buena retentiva.

La atención y la memoria son variables fundamentales a tener en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, si una de las dos no se estimula las actividades o dinámicas pedagógicas no tienen un efecto positivo en el estudiante. Por consiguiente, los procesos cognitivos requieren de la memoria para construir conocimiento o ideas nuevas, de esta manera, la persona adquiere y combina saberes que ya posee lo cual genera estructuras de conocimiento exclusivas.

En lo que respecta al proceso de comprensión e interpretación textual, la atención, la conducta y la memoria son relevantes para llevar a cabo un buen proceso lector, a saber, existe un momento de pre lectura, lectura y pos lectura. En estas etapas el escolar propone hipótesis sobre elementos extra textuales, genera premisas sobre las primeras líneas del texto, por último, establece deducciones sobre el escrito.

Siendo el discurso perteneciente a una clase compleja, requiere de un análisis específico que permita al lector establecer inferencias las cuales a su vez elaboran la interpretación requerida para determinar el sentido del mensaje emitido. Desde esta perspectiva, León (2003) afirma que el discurso se produce desde el contexto, la comprensión y las deducciones. Así pues, la búsqueda continua del lector por las relaciones de significados inmersas en un enunciado de un texto ya sea oral u escrito, posibilita las inferencias como resultado.

Desde lo anteriormente planteado, se complementa los conceptos de Van Dijk en relación al contexto, la comprensión y las inferencias, estructuran y forman la significación del texto como el pretexto del discurso, estableciéndose según Bajtín, tres aspectos indispensables: el elemento bifocal, la interdependencia del enunciado y la relación entre la variedad de esferas de la

sociedad. Así pues, para el análisis discursivo se debe tener claridad sobre las diferencias entre oración y enunciado, pues el primero tiene límites gramaticales sin poseer autor alguno. Mientras que, en el segundo, el límite está determinado por el cambio de sujeto-hablante, perteneciendo a un hablante en concreto. Partiendo desde la premisa anterior, los análisis del discurso como tal se enfocan en la forma y fondo de una situación comunicativa, es así que, con Van Dijk se tienen en cuenta aspectos generales y particulares del lenguaje oral y escrito.

En el campo del conocimiento, el análisis permite determinar los aspectos relevantes dentro del objeto de estudio. El texto siendo el pretexto del discurso, permite establecer las características importantes para la comprensión textual y para el establecimiento de inferencias como un proceso complejo.

En este mismo sentido, es determinante la construcción analítica desde bases teóricas que fortalezcan la determinación y la veracidad de los cambios idiomáticos que generan cambio y progreso en las estructuras mentales de escritores y lectores con la respectiva interpretación sociocultural en la que se encuentran inmersos.

Celebres autores realizaron grandes investigaciones en el campo de la lingüística, entre los que se encuentra Teun Van Dijk, Lingüista neerlandés, que realizó grandes aportes en el estudio del lenguaje, actualmente es profesor en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Este referente se encamina hacia el análisis del discurso en cuanto a la superestructura (que se entiende como la base que posee las partes principales de un texto); la macroestructura (es un mecanismo de coherencia textual) y la microestructura (es la división del texto)

Por consiguiente, la superestructura otorga una visión general sobre la presencia de diferentes tipos de discurso. Con esto, se hace referencia a la importancia del conocimiento en relación a las características generales y específicas de cada tipología textual, puesto que los

objetivos y las intenciones comunicativas son diferentes y se emplean en contextos diversos de la sociedad. Por lo tanto, en los discursos orales o escritos, el hablante hace uso de los niveles de lectura crítica para identificar la organización básica que comprende de una construcción de ideas *introductorias* hacia la tesis de discursos; luego, se *desarrolla* las ideas primarias y secundarias que se presentan en cada uno de los párrafos, y, por último, las ideas *conclusorias* que dan por terminado el discurso o abre la posibilidad de una continuidad del escrito mediante hipótesis.

Dentro de la macroestructura también se tiene en cuenta el contenido, es decir, este se refiere al tema central del discurso, se van integrando otras ideas, que guardan estrecha relación con la idea global, igualmente se tiene en cuenta el orden de dichos enunciados para dar paso al análisis de la *cohesión y coherencia* del discurso.

En este sentido, la construcción del discurso parte de la organización de oraciones y enunciados que se caracterizan desde la coherencia y que establece la relación entre párrafos; estos a su vez, generan la creación de un bosquejo general que ubica en tiempo y espacio al lector y escritor de un discurso. De esta manera, se evidencia la intención que permite que las diferentes situaciones comunicativas puedan ser interpretadas y comprendidas según el contexto en el que se produce.

Dentro de la microestructura se definen los elementos locales y específicos que permiten al texto o discurso ser caracterizado por el elemento *cohesivo y coherente*. En otras palabras, según Benítez (2005) el escritor y/o hablante presta atención a la implementación del componente semántico debido a que este determina los significados y su uso dentro de un contexto; las reglas gramaticales influyen en las relaciones intratextuales e intertextuales, puesto que se abre posibilidad al análisis y comparación entre los discursos. En consecuencia, los fenómenos léxico-

gramaticales destacan la continuidad de las temáticas dentro del texto y el desarrollo de la tesis principal del discurso general.

Por consiguiente, Teun Van Dijk (1996) menciona lo siguiente: «Hemos visto que, entre muchos otros medios que definen el poder básico de un grupo o de una institución, también el acceso al discurso público y a la comunicación, y su control, son un importante recurso «simbólico», como sucede con el conocimiento y la información» Esto hace referencia, a que el discurso es un recurso valioso para la comunicación y la transportación de un conocimiento adquirido y convencedor del orador, por esto, también Van Dijk hace mención de dos aspectos que debe categorizar el discurso, esto es la macro estructura y la microestructura. La macroestructura se basa en la coherencia textual o la idea central al que él orador quiere llegar con el discurso y la micro estructura son aquellas ideas mínimas que hacen el despliegue y la argumentación para llegar a lo general.

Finalmente, es importante tener en cuenta la estructura del texto, ya que permite analizar minuciosamente la coherencia del discurso, advirtiendo inicialmente el punto de partida del autor y así mismo el orden de las ideas y la organización de las mismas. Este análisis abre paso al estudio del pensamiento, pero no simplemente de un emisor, sino de un hombre que concibe sus ideas y las seduce ante su destinatario, independientemente del contexto. De igual manera, el análisis encamina al investigador a conocer y debatir los pensamientos de los autores y generadores de conocimiento que buscan el desarrollo de conceptos, contenidos e ideas dentro de los diferentes contextos de la sociedad.

2.3 MARCO CONTEXTUAL

La población mundial se enfrenta a una amenaza microscópica la «COVID-19» y por primera vez, los gobiernos del mundo hacen un esfuerzo colectivo para intentar frenar este nuevo

coronavirus que ataca principalmente la garganta, posteriormente invade los pulmones y genera dificultades para respirar. Debido a su fácil contagio, la vida social como se conocía ha presentado variaciones significativas.

El 11 de marzo del presente año (2020) la Organización Mundial de la Salud (OMS) daría un comunicado a través de su porta voz Tedros Adhanon: «[...] hemos llegado a la conclusión de que la COVID-19 puede considerarse una pandemia» (Organización Mundial de la Salud, 2020). Ante este anuncio, se optó por realizar medidas de salubridad como: el lavado constante de manos, conservar la distancia entre personas y prepararse para un aislamiento social.

El contexto mundial genera repercusiones, entre ellas en el plano educativo, la mayoría de países ha implementado la educación por medio de internet, sin embargo, la brecha social permea la digital, al punto de tener estudiantes que no tienen acceso y mucho menos están en la cobertura de los gobiernos, por otra parte, Colombia no es la excepción ante esta problemática.

Actualmente el manejo de la educación en sus niveles de escolaridad: básica primaria, básica secundaria, media y superior, se encuentra operando en alternancia, de forma presencial y de forma remota por medio de plataformas como Ovy, Whatsapp, entre otras, que permiten albergar a docentes y estudiantes con ánimo de propiciar y continuar con el proceso formativo desde casa.

En la institución Educativa Corporación Trigal del Norte, ubicada en el municipio de San José de Cúcuta – Norte de Santander ha hecho un tránsito de la virtualidad a la alternancia, puesto que, ha ido fortalecido y adecuando su planta física para albergar estudiantes y docentes en su sede y ofrecer los niveles de educación; básica primaria, básica secundaria y media.

De acuerdo a las nuevas disposiciones por parte del Ministerio de Educación (M.E.N.), el Colegio Corporación Trigal del Norte ha optado por realizar alternancia en sus actividades se encuentran cargadas en la plataforma de la institución, los estudiantes interactúan con los docentes de forma alternando en su sede física y desde casa por medio Ovy, Zoom.

2.3.1 BREVE RESEÑA HISTORICA DE LA INSTITUCIÓN

La institución educativa Corporación Trigal del Norte cuya planta física y a su vez sede principal, se encuentra ubicada en el barrio Trigal del Norte, avenida 1 No. 8-07, esto en la comuna No. 6 de la ciudad de San José de Cúcuta. La planta física cuenta con dos niveles, una cancha de micro futbol, una cafetería, dos baños, una despensa de agua potable, dos oficinas administrativas, una sala de informativa y un aula por cada grado.

La institución educativa Corporación Trigal del Norte fue fundada en el año 1996 a los quince días del mes de noviembre, como “Liceo Infantil Espiguitas” y su Licencia para iniciación de labores: Resolución No. 1663 del 15 de noviembre de 1996. La institución educativa se encuentra ubicada desde su fundación, en la Comuna 6, barrio Trigal del Norte, avenida 1 No. 8-07. La institución es propiedad de la señora María Amparo Díaz Rincón.

En materia de celebraciones que conmemoran fechas y acontecimientos importantes en la institución se destacan: la semana de la batalla de Cúcuta, se organiza con el área de ciencias sociales y se hace al finalizar la semana del 28 de febrero (según sea el día). La conmemoración del día del idioma el 23 de abril, se celebra al finalizar la semana según su día y es organizado por el área de lengua castellana. La celebración del “grito de la independencia” el 20 de julio, se realiza al finalizar la semana, conforme el calendario A y sus vacaciones de mediados de año. El 7 de agosto, batalla de Boyacá, siguiendo los mismos patrones, octubre 12, día de la raza, y por último la semana cultural que se realiza a inicios del cuarto periodo según convenga.

Ahora bien, en lo que refiere al manual de convivencia en caso de que algún estudiante presente bajo rendimiento académico se define el siguiente proceso como estrategia de mejoramiento.

Cuando el alumno no cumpla sus compromisos con relación a las diversas asignaturas del plan de estudios, será amonestado verbalmente por el profesor de la materia y se dejará constancia firmada en el observador y en la Agenda de control, por el profesor y el alumno.

Si persiste su bajo rendimiento académico en la consecución de los logros, el profesor (a) citará al padre familia, para analizar las causas de la ineficiencia académica y buscar alternativas que motiven al estudiante a mejorar su rendimiento.

Los casos de bajo rendimiento académico serán objeto de estudio y análisis en la “comisión de evaluación” al finalizar cada periodo, la cual dará las sugerencias sobre las actividades pedagógicas para superar las deficiencias académicas.

Después de cada periodo escolar el Coordinador hará un balance de los alumnos que presenten bajo rendimiento, citando al padre de familia para darle a conocer la situación de su hijo, dejando acta del compromiso académico firmado por los dos padres.

El procedimiento disciplinario frente a los casos de convivencia que se presenten se define el siguiente procedimiento disciplinario: El profesor al observar la falta grave de comportamiento del alumno, comunicará de inmediato a la coordinación, se citará al padre de familia y en su presencia se escucharán las partes, se analizarán las causas y se orientará hacia la búsqueda de soluciones. Se dejará acta del caso en cuestión firmada por quienes intervinieron.

Frente a las faltas graves y gravísimas se dispondrá según lo estipulado en los protocolos para la atención de las faltas tipo II y tipo III. En diálogo con los padres de familia, el alumno, el coordinador, el titular del curso, profesores implicados y el Comité de Convivencia, se dará

oportunidad de descargos y aportes de pruebas para establecer la veracidad de los hechos y aplicar los correctivos según la gravedad de la falta.

En lo referido a los derechos del estudiante se destaca: La no discriminación por cuestiones de raza, etnia u orientación sexual, ser apoyado psicológica y afectivamente por la institución, tener acompañamiento familiar, gozar de un ambiente sano y seguro, participar en los ornamentos institucionales y recibir una formación personal y académica. De igual forma se asegura brindar espacios de esparcimiento, expresión, participación y motivación.

Referente a los deberes del estudiante se destacan: una representación óptima de la institución y respetar sus símbolos y todo lo que representan, seguir el conducto regular, puntualidad a todo tipo de evento institucional (matricula, actividad académica y de integración), cumplir con las actividades pedagógicas, tener útiles suficientes, portar correctamente el uniforme, cumplir los compromisos académicos, ser un individuo respetuoso y con valores éticos.

El calendario académico se compone de la siguiente manera; el primer periodo académico inicia el 20 de enero del presente año y culmina el 20 de abril. De igual forma el segundo periodo da inicio el 21 de abril y termina el 19 de junio. El tercer periodo comienza el 12 del mes de Julio después de las vacaciones y se extiende hasta el 13 de septiembre, por último, el cuarto periodo empieza desde el 14 de septiembre y finaliza el 27 de noviembre, con la entrega de boletines.

2.3.2 MISIÓN

Esta institución tiene como Misión: La Corporación Trigal del Norte es una Institución que presta servicio educativo en los diferentes ciclos, niveles de la educación formal y al programa gubernamental de primera infancia. Desde esta perspectiva, pretende iniciar desde sus

primeros niveles a formar hombres y mujeres en el respeto a los derechos humanos, que participen activamente en su sociedad, con una conciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y de la diversidad existente en el país y en el mundo, que se sientan comprometidos con la protección y cuidado del medio ambiente.

2.3.3 VISIÓN

Y su visión: La Corporación Trigal del Norte, avanzará permanentemente hacia la consolidación de una institución certificada, que garantice la prestación de un servicio de calidad, que mantenga un desempeño Institucional, garantizando la sostenibilidad y cumplimiento de los diferentes objetivos corporativos para beneficio y fortalecimiento de sus grupos de interés.

2.3.4 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI)

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) es el proceso permanente de reflexión y construcción colectiva del ser y del quehacer de la comunidad educativa. Corresponde a una estrategia de construcción interactiva de deberes significativos, para alcanzar los fines y objetivos del colegio a través de acciones concretas.

Se pretende dinamizar el quehacer administrativo y pedagógico, ampliando y fortaleciendo el servicio educativo por intermedio de un ambiente escolar activo de permanente confrontación con la realidad mediante la interacción institución-comunidad-alumno-docente.

El Proyecto Educativo Institucional llena de intencionalidad el quehacer del establecimiento educativo integrándolo a la comunidad del barrio El Trigal del Norte, asumiendo el conocimiento de la misma y construyendo nuevos elementos en los procesos de sustracción de saberes y enriquecimiento de la cultura propia y universal.

El aspecto conceptual donde se plantean las bases conceptuales de la Corporación Colegio Trigal del Norte, se van construyendo como fruto de la reflexión y análisis por parte de la comunidad educativa, atendiendo la apertura legal e institucional que permite una contextualización cultural, social y geográfica en el marco de la autonomía escolar que oriente con claridad la prestación del servicio educativo.

A partir de la estructuración de la propuesta de ampliación se pretende ir concretando, en todos los momentos, con participación de la comunidad educativa e ir definiendo con claridad una base conceptual que guíe la acción y gestión institucional, a fin de garantizar su apropiación con sentido de pertenencia y pertinencia.

Se tienen en cuenta dentro del PEI algunos elementos de la teoría sociológica y la relación entre sociedad y educación, entendida esta última como factor y producto de la sociedad. Es muy valioso identificar la realidad social colombiana con miras a establecer la función que le corresponde desempeñar a la educación en los procesos de comprensión y transformación de esa realidad. El colegio ubica al educando como persona, y lo induce a desarrollar un compromiso auténtico con sensibilidad social.

Se acoge la propuesta de ejes generadores en las ciencias sociales, los aportes de la tradición interpretativa que valora la dimensión intersubjetiva y simbólica de la vida social, y reconoce el ámbito de la cultura como un ámbito transversal desde el cual se produce y transforma el sentido de las prácticas sociales; esto hace que se enriquezca la lectura del mundo social de los alumnos y estimula su capacidad para recrearlo y transformarlo.

La propuesta curricular incentiva a que los alumnos se hagan preguntas significativas que permitan construir conocimientos relevantes para su formación social y hacer consciente su construcción como sujeto.

El estudio de lo social, girará sobre el trabajo de problemas y preguntas esenciales para que los alumnos desarrollen y alcancen un saber social fundado, y así hacer más viables y operativos los planteamientos de la Constitución y la Ley 115 de 1994, para lograr una sociedad más justa, equitativa y solidaria.

Es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes (Artículo 1, ley 115 de 1994). La educación se concibe como un proceso permanente de carácter social y personal.

En cuanto proceso social hace referencia a la condición histórica de lo educativo y por lo tanto a su carácter complejo, determinado por múltiples factores que desbordan lo puramente estatal para confundirse con otros aspectos que le confieren la dimensión social.

En cuanto proceso personal hace referencia a que se genera interiormente en cada sujeto, de manera irreplicable, formándolo potencialmente responsable, autónomo y tolerante, siempre en actitud de búsqueda, en medio del conflicto consigo mismo y con el medio social y natural.

2.4 MARCO LEGAL

2.4.1 RESOLUCIÓN 385: EMERGENCIA SANITARIA

El avance de la pandemia ocasionada por el COVID-19, ha propiciado una serie de disipaciones y determinaciones por parte del estado colombiano apegado a la constitución de 1991 y en su artículo 49 y 95 confiere responsabilidad al ciudadano y al estado para el cuidado de la salud y su comunidad. El estado según resolución, del Ministerio de Salud y Protección Social, número 385 del 12 de marzo resuelve: «Declararse la emergencia sanitaria en todo el territorio nacional hasta el 30 de mayo de 2020» (MiniSalud., 2020, p.1). Esta determinación se adopta con el propósito de garantizar la salud y el bienestar de los colombianos, con la finalidad

de priorizar los grupos poblacionales con mayor riesgo y los que tienen la capacidad de propagar con mayor facilidad el virus, es decir, población estudiantil.

2.4.2 LEY 115: GENERAL DE EDUCACIÓN

En este orden de ideas, los niños y jóvenes del país no podrán tener clases de forma presencial, sin embargo, la constitución de la república en su artículo 67 determina que «La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene función social» (Constitución Política de Colombia, 1991). De esta manera, se requiere cumplimiento por parte del estado para suplir la educación de carácter presencial establecida en la ley 115 general de educación.

En relación a ello, el M.E.N da vía libre según las indicaciones de la presidencia de la república de Colombia para continuar con el proceso académico vigente en el año electivo 2020 y cumplir con las siguientes indicaciones: «[...] (iii) acudir a canales virtuales institucionales, transmisiones en vivo y redes sociales para realizar conversatorios, foros, congresos o cualquier evento masivo (iv) el uso de herramienta tecnológicas para comunicarse y (v) hacer uso de herramientas como e-Learning, portales de conocimiento» (M.E.N., 2020, p.1). De acuerdo a la determinación, gobernadores, alcaldes, secretarías de educación de entidades territoriales, están habilitados para continuar con los procesos de enseñanza, que se encuentran soportados en los lineamientos curriculares, estándares básicos de competencia, matriz de referencia y derechos básicos de aprendizaje, para ajustar los contenidos a un escenario virtual.

2.4.3 DIRECTIVA 016: PLAN DE ALTERNANCIA EDUCATIVA

Por otra parte, en el presente año 2021 el manejo y control del virus mediante los protocolos de bioseguridad, el autocuidado y la vacunación ha permitido un descenso significativo en el número de contagios. Por tal razón, el M.E.N ha establecido en su directiva n°

016: «Plan de alternancia educativa. El Ministerio de Educación orientará a las entidades territoriales certificadas en educación para que implementen en su jurisdicción un plan de alternancia educativa que contemple la implementación del protocolo adoptado en la presente resolución» (M.E.N., 2020, p.1). De conformidad a lo anterior, las entidades territoriales y sus secretarías de educación, municipal y departamental, tienen los lineamientos específicos para desarrollar el plan de alternancia educativo en las instituciones oficiales y privadas, en consecuencia, los entes territoriales establecen la hoja de ruta para el regreso a clases de forma segura en los colegios, asimismo, de garantizar las condiciones básicas en las aulas para que se tengan todas las adecuaciones pertinentes en cada educación.

2.4.4 TECNOLOGÍAS PARA APRENDER: DOCUMENTO COMPES 3988 (M.E.N) (D.N.P)

La educación en el país, afronta un proceso de transformación y cambio debido a los diferentes factores externos que han hecho que los procesos educativos se vean inmersos en actividades diferenciadas y específicas que buscan llegar a un cumplimiento de los logros propuestos y de las metas pedagógicas, estas nuevas formas educativas están mediadas por la tecnología. En la actualidad tecnología es parte fundamental de muchos de los factores de la conducta humana, los avances en tecnología y comunicación han hecho de muchas formas más simple actividades humanas que antes requerían de una mayor espera y complejidad.

Por lo anterior, se podría considerar la presente era, como una época de inmediatez, dónde los individuos se benefician al instante de apoyos tecnológicos de todo tipo, que brindan una mejor y más rápida comunicación, un entretenimiento casi ilimitado, experiencias alternativas y novedosas, entre muchas otras herramientas que facilitan el diario vivir.

Por lo tanto, la educación es un proceso que no ha Sido ajeno a los cambios y los avances de la tecnología del siglo XXI, pues estos procesos académicos en Colombia han involucrado a

las tecnologías de la información y la comunicación, como mediadores de los procesos escolares orientados en cualquier área del conocimiento.

Así mismo, se busca lograr que los jóvenes estudiantes hagan uso de herramientas con las cuales se sientan cómodos y seguros, y que, mediante las mismas, desarrollen las actividades propuestas por el docente, en miras de cumplir con las metas trazadas en cualquiera que sea el área de estudio. En otras palabras, la tecnología es ahora, parte fundamental de la educación, las diferentes herramientas de comunicación y entretenimiento son utilizadas por docentes y estudiantes para hacer de acto pedagógico más innovador, dinámico y significativo para los estudiantes y así, buscar mejores resultados.

2.4.5 LINEAMIENTOS CURRICULARES DE LENGUA CASTELLANA

Los lineamientos curriculares de área de lengua castellana funcionan como una base teórica que justifica todos los contenidos curriculares de un área del conocimiento. En lengua castellana, los lineamientos curriculares indican a los docentes qué factores de aprendizaje deben ser compartidos con los estudiantes y qué procesos deben cumplir estos para lograr un proceso asertivo.

En lengua castellana se busca que los lineamientos curriculares orienten los procesos de las habilidades comunicativas que se buscan desarrollar en las aulas de lengua castellana, que se espera encontrar, por medio de qué y en función de procesos específicos.

Los procesos de lectura que involucran la comprensión y la producción textual, están basados en apoyos teóricos de estudiosos que plantean estrategias para desarrollar de mejor forma los contenidos curriculares en lengua castellana, y de allí, los docentes deben identificar las actividades más precisas, que atienden a las necesidades y situaciones específicas de sus

estudiantes, de manera que los procesos pedagógicos sean llevados a cabo de forma más satisfactoria y significativa.

En el campo de la comprensión e interpretación textual, los lineamientos curriculares buscan orientar cómo llevar a cabo los procesos de lectura de los estudiantes según su grado de escolaridad. Y busca que cada estudiante desarrolle capacidad de lectura conforme a su nivel académico, en la educación media, se busca que los estudiantes empiecen a desarrollar una capacidad de lectura que sea adentro en procesos críticos e inferenciales, con el fin de hacerlos lectores completos y que de esta forma, se estimule su capacidad de comunicación, al expresar sus ideas, pensamientos, opiniones de forma discursiva, de los textos que se leen.

2.4.6 ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA PARA LENGUAJE

La educación media en las instituciones educativas de Colombia, están orientadas a seguir directrices comunes que confirman procesos específicos que buscan aplicar un proceso de estandarización de los contenidos y las actividades propuestas para el área de lengua castellana y las demás áreas importantes.

Los estándares básicos de competencia, buscan que en el aula se manejen unos procesos generales que atiendan a las necesidades de aprendizaje del grado de escolaridad que sea necesario. En el caso de la educación media, es decir, los grados décimo y undécimo de educación secundaria, se trabajan los estándares de Literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, ética de la comunicación, producción textual y comprensión e interpretación textual.

Dentro de cada uno de los estándares existen unos subprocesos que complementan las actividades en pro de las necesidades de estándar en general, es decir, en el estándar de comprensión e interpretación textual, pilar de este proyecto pedagógico, se puede diferenciar

subprocesos que buscan orientar al estudiante a realizar procesos de lectura dónde se hagan hipótesis, se infiera, se intuya y se saquen conclusiones de los textos que se leen, con el fin de sustraer de cada lectura las ideas generales y sacar conclusiones de la lectura misma.

Los estándares básicos de competencia ayudan a perfilar un horizonte en las actividades que se plantean para ser desarrolladas por los estudiantes, es decir, aquello que se espera que el estudiante logre en dicho proceso. Por lo tanto, en la educación del país, es indispensable que se busque un apoyo de los materiales que desde el Ministerio de Educación Nacional se orientan a mejorar los procesos académicos y a brindar al docente una ruta directa a las aptitudes y actitudes que los estudiantes deben ganar al final de cada proceso académico.

2.4.7 ESTÁNDARES ISTE EN TIC PARA ESTUDIANTES

La educación actual, está determinada por los factores tecnológicos que estén al alcance de los estudiantes, docentes y directivos. Los procesos de comunicación entre actores en la educación, se llevan a cabo mediante salones virtuales y plataformas de comunicación virtual que atienden al contexto actual de la pandemia y la nueva modalidad de las clases a distancia.

Todos los procesos académicos cuentan, ahora, con la incidencia de las tecnologías, los estudiantes realizan sus actividades académicas desde casa, al hacer uso de celulares, tabletas y ordenadores, que facilitan los ejercicios y trabajos que se desarrollan en función de una temática singular.

La comunicación está medida por plataformas que facilitan el acercamiento en tiempo real entre docentes y estudiantes, para disminuir la brecha de la distancia que se generó por culpa de la crisis sanitaria que inicio a principios del año 2020.

Además de plataformas de comunicación, es muy común en la educación actual, el uso de aplicaciones dinámicas que permitan que los estudiantes aprendan por medio de juegos

educativos, lo que hace que los estudiantes tengan un mayor interés en los procesos académicos y en los contenidos, a su vez que siguen utilizando sus herramientas tecnológicas en línea.

De esta forma, las tecnologías son parte fundamental de los procesos de educación actual en todas las áreas y todas las instituciones, aunque existen limitantes en Colombia por la accesibilidad de los estudiantes al internet, sin embargo, cada vez se hace más común que los estudiantes hagan uso de herramientas cada vez más sincronizadas con procesos virtuales.

2.4.8 DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE PARA LENGUAJE

Los derechos básicos de competencia, DBA, sirven como un mapa de orientación para los docentes de las diferentes áreas y de los diferentes grados escolares, a diferenciar los logros que cada estudiante debe ostentar en el proceso educativo. En otras palabras, los derechos básicos de aprendizaje, buscan señalar cuáles son los aprendizajes que un estudiante debe ya poseer en cierto nivel académico, y que van en función de los contenidos curriculares del área y el grado.

De esta manera, los docentes de lengua castellana deben apoyarse continuamente en este tipo de documentos que buscan orientar los procesos académicos en pro del aprendizaje de los estudiantes y el cumplimiento de las metas académicas propuestas por las instituciones.

En los grados décimo y undécimo, que comprenden la educación media, se busca desde los DBA, buscar ciertas aptitudes en los estudiantes están ligados al discurso y las habilidades comunicativas, hacer de los procesos de lectura y escritura, ambientes asertivos en todos los procesos que se desarrollen.

Hacer de los estudiantes buenos lectores, escritores y oradores, son de los principales derechos de aprendizaje que se reflejan en los DBA, allí se pretende que los estudiantes sean capaces de hacer uso de su discurso oral y escrito para expresar sus ideas y analizar las ideas de

los textos que se leen. Además, se busca hacer que cada estudiante desarrolle procesos de comunicación asertiva y que esto ayude a complementar todos los procesos educativos más allá del área de lengua castellana.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

La ruta metodológica de la propuesta se centra el desarrollo de actividades sobre textos continuos y discontinuos que apunten a una mejora de la comprensión e interpretación textual por medio de entornos gamificados como WordWall en los discentes. Por lo tanto, se proyectan cuatro encuentros presenciales con los estudiantes de grado décimo de la Institución Corporación Trigal del Norte. En consecuencia, la construcción de las actividades o unidades didácticas se fundamentan desde el paradigma pedagógico constructivista para otorgarle un rol activo al escolar y el enfoque investigativo mixto (cualitativo-cuantitativo) con el propósito de establecer un análisis sobre el rendimiento de los estudiantes con la incorporación de la propuesta en la competencia lectora.

3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA

La investigación de la propuesta tiene como finalidad centrar su observación, análisis y evaluación desde el enfoque cualitativo y cuantitativo que permite al investigador obtener una mejor noción frente a un fenómeno social como el lenguaje en la educación desde una visión mixta: «[...] se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas [...] que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis» (Pérez, 2011, p. 17). Por esta razón, abordar la investigación desde la perspectiva mixta en cuanto a los procesos del lenguaje en el plano formativo facilita reconocer las falencias y destrezas de los estudiantes sobre las habilidades que conforman el dominio de la lengua materna como la lectura, escritura, escucha y habla.

Abordar las destrezas del estudiante en cuanto a su lenguaje es adecuado llevarlo a cabo desde una visión cualitativa que posibilite reconocer las aptitudes del discurso desde un apartado no numérico y facilite comprender, y registrar el proceso de los escolares en el dominio de su lengua.

En consecuencia, la investigación desde el enfoque cualitativo adecua la perspectiva del investigador para visualizar de una mejor forma todos los factores que influyen en los procesos comunicativos de los estudiantes a un plano de la comprensión y producción textual.

Asimismo, el método cualitativo es flexible y por ello se adapta a diferentes campos de acción, en este caso, la educación virtual y sus procesos formativos en el área de lengua castellana respecto a la comprensión e interpretación de textos. Por otra parte, desde el apartado cuantitativo se puede obtener un registro numérico que complementa los hallazgos en el proceso de investigación y establezca variables, gráficas, resultados como parte de la incorporación de la propuesta.

Por otra parte, la metodología a desarrollar en el aula contempla una proyección de las actividades en encuentros didácticos presenciales y virtuales mediante la plataforma Ovy, para la realización de las actividades con los estudiantes de forma interactiva se utiliza la gamificación: wordwall. Cabe resaltar que estas cuentan con un enfoque educativo hacia el lenguaje, en consecuencia, las actividades tienen un proceso de lectura de menor complejidad a mayor grado de dificultad sobre textos continuos y discontinuos.

En consecuencia, el paradigma pedagógico seleccionado para la propuesta es el constructivista, dado que, la investigación se orienta a esa estrategia y la institución educativa también cuenta con este paradigma. Por ello, el constructivo según Bednar (1991) acota que: «El constructivismo es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir

de experiencias (Citado en Ertmer & Newby, 1993. p.13). En otras palabras, el paradigma en cuestión pretende generar situaciones que propicien experiencias de aprendizaje, en consecuencia, las destrezas y habilidades se posibilitan y potencian para que el estudiante pueda aprender mediante situaciones o experiencias que en la gamificación son permanentes y requieren procesos de comprensión e interpretación

3.2 UNIVERSO Y MUESTRA

3.2.1 POBLACIÓN

La Corporación Trigal del Norte, de carácter privada, cuenta con una variabilidad de estudiantes respecto a sus características socioeconómicas que oscilan desde el estrato tres hasta el estrato cinco. Asimismo, y por ser una institución ubicada en zona fronteriza, alberga estudiantes de nacionalidad venezolana, por tal motivo, la comunidad educativa presenta una diversidad cultural, socioeconómica y una variedad en creencias religiosas.

Debido a la contingencia que genera el estado de pandemia la educación y en este caso la Corporación Trigal del Norte ha implementado sus clases de forma virtual y presencial.

En el grado décimo (a) de la institución se encuentra un total de 15 estudiantes, cabe resaltar que no todos se encuentran presencial por diversos aspectos contextuales y particulares que impiden su presencia en la institución, sin embargo, están presente de forma virtual.

3.2.2 TIPO DE MUESTREO

Conforme al enfoque investigativo cualitativo, el tipo de muestreo para la investigación es el: «Muestreo no Probabilístico: procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra» (Arias, 1999, p.24). Por consiguiente, la selección de estudiantes se realiza de forma voluntaria, es decir, en el grado décimo (a) los escolares que tengan la disposición para vincularse con el proceso

investigativo. De acuerdo a lo anterior, de los 15 estudiantes pertenecientes al curso solo 10 se ofrecieron como voluntarios para participar en el proceso investigativo. Cabe mencionar que el muestreo no probabilístico se ajusta al escenario particular de la población porque solo quienes se sientan interesados y tengan la disposición de integrarse puedan hacerlo y no condicionar a toda la población para incursionar en el proceso, dado que, no todos tienen las condiciones técnicas para conectarse a las clases.

3.3 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información proporcionada a partir de la investigación es de forma primaria, puesto que se da un contacto directo entre el sujeto de análisis y el investigador, en este caso particular, docente y estudiantes.

Para recolectar la información, se procede, en primer lugar, se realiza una observación no estructurada, en segundo lugar, recolectar apuntes o anotaciones mediante el diario de campo y así documentar el comportamiento y el rendimiento de los estudiantes en clase. ([Ver anexo A: Diarios de campo](#))

En tercer lugar, se plantea la aplicación del diagnóstico en los estudiantes de grado décimo. En esta misma línea, el instrumento para recoger la información y determinar las ventajas y desventajas de los estudiantes será una prueba sobre el área de Lengua Castellana para el grado décimo teniendo en cuenta, los pre saberes del año anterior, los estándares básicos de competencia de lenguaje donde se establece los dominios y sub procesos a tener según los ejes de la lengua: literatura, comprensión e interpretación textual, producción textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y por último ética de la comunicación. Asimismo, se parte de los derechos básicos de aprendizaje (DBA) y la matriz de referencia para la elaboración de las preguntas según cada eje y de acuerdo a los aprendizaje y competencia del año anterior, es

decir noveno grado. En este sentido, la prueba evidencia veinte preguntas para evaluar, en otros términos, cuatro preguntas por eje para reconocer las destrezas o dificultades.

Los estudiantes del grado décimo evidencian una serie de falencias en los procesos que desarrolla el área de lengua castellana. Debido a un escaso hábito lector y sumado a ello meses sin escolarización de forma presencial a consecuencia de la pandemia que ha afectado a esta población estudiantil, por esta razón, reconocer sus aptitudes en el plano del lenguaje es fundamental para identificar las falencias puntuales en los procesos de lectura y escritura.

Mediante el proceso de observación realizado sobre esta población se pudo reconocer la falencia más recurrente de los estudiantes en el área de lengua castellana, en este caso, la comprensión e interpretación textual. A los escolares se les dificulta mantener un proceso de lectura activo, ya que, están acostumbrados a manejar contenido audiovisual y afrontar la lectura de forma convencional representa un problema, dado que, un texto continuo no llega a generar interés sobre el estudiante lo cual hace que se muestre apático frente a este tipo de ejercicios.

Sin embargo, textos discontinuos como historietas, infografías, ilustraciones y cómics tienen un atractivo visual para los escolares y evidencian una mejor actitud frente a este tipo de formatos textuales que van acompañados de representaciones gráficas y metáforas visuales.

Por este motivo, establecer los gustos y el formato textual para que el estudiante se sienta cómodo para realizar un proceso de lectura es crucial para generar una visión alternativa sobre el proceso lector en los escolares. En síntesis, elegir estrategias que involucren contenido audiovisual influye y complementa la comprensión del estudiante de forma oportuna.

4. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA EL PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El procesamiento de los datos y su interpretación se hizo de forma sistemática, en consecuencia, el registro de la información se realizó con una rúbrica en la cual se contemplan las habilidades de escritura y lectura, además de los componentes de la lengua: sintáctico, semántico y pragmático junto con sus correspondientes sub procesos que presenta cada pregunta del diagnóstico (instrumento) empleado en la fase anterior.

De esta forma, cada pregunta del diagnóstico cuenta con un sub proceso según los estándares de competencia de lenguaje y un componente para establecer en qué componente el estudiante está fallando o acertando, por consiguiente, en qué sub proceso presenta mayor dificultad o destreza. En este orden de ideas, el análisis arroja la totalidad de resultados con los correspondientes porcentajes del grupo de estudiantes, estos datos son de vital importancia, ya que, son pieza clave para la toma de interpretaciones y decisiones en la investigación.

La interpretación de los resultados se realizó sistematizando los errores y aciertos en los componentes, por ende, en los sub procesos. Acorde con la rúbrica estipulada para el diagnóstico se logra recolectar la información necesaria para determinar y ajustar los contenidos, de este modo plantear las actividades de mejora en los componentes, sub procesos y ejes de la lengua castellana. Para finalizar, en lo que respecta a la calificación se aplica la misma rubrica, debido a que, se comparte las mismas variables del diagnóstico como: estándares, componentes y DBA

Por último, para obtener una perspectiva más clara sobre el eje de mayor dificultad se realiza una DOFA (debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) con el propósito de identificar de manera minuciosa los sub procesos en los que están fallando los estudiantes y los

componentes de mayor dificultad, de tal manera, la DOFA se convierte en un instrumento cualitativo pertinente para hacer una valoración de las habilidades de los estudiantes.

4.1 RUTA METODOLÓGICA DE LA PROPUESTA

Las actividades a realizar en la estrategia se realizan en el siguiente orden:

1.) Proceso de observación: identificar las aptitudes y destrezas del grupo décimo, sus relaciones en las actividades y su desempeño en ellas. ([Ver Anexo A: Diarios de campo](#))

2.) Prueba diagnóstica: para reconocer las debilidades y fortalezas entorno a área de lengua castellana. ([Ver prueba diagnóstica](#)) ([Ver Anexo B: Instrumento Prueba diagnóstica](#)) ([Ver Anexo M: Evidencias fotográficas prueba diagnóstica Física](#))

3.) Análisis de la prueba diagnóstica: recopilar los hallazgos encontrados a un nivel cualitativo y cuantitativo para determinar el eje de mayor dificultad y establecer el plan de mejora. ([Ver análisis cualitativo](#)) ([Ver análisis cuantitativo](#)) ([Ver Anexo C: Plan de mejoramiento](#))

4.) Diseño de la secuencia didáctica: creación de las actividades en función del eje de mayor dificultad comprensión e interpretación textual mediadas por el aplicativo de gamificación wordwall. ([Ver Anexo E: Secuencia didáctica](#)) ([Ver Anexo D: Planeadores](#))

5.) Guías y talleres: están enfocados en la mejora de los procesos de comprensión e interpretación textual desde una lectura literal, inferencial y crítica sobre diversos tipos de textos.

- Guía análisis de textos: consiste en realizar ejercicios de comprensión e interpretación sobre textos narrativos cortos en los cuales el estudiante debe reconocer elementos sociales, políticos y culturales. ([Ver Anexo G: Guía análisis de textos](#)).

-Guía Ensayo y tipos: prone que el estudiante tenga una mejora en el reconocimiento de los diversos tipos de ensayos, asimismo, un buen dominio sobre los conectores o marcas textuales e identificar los elementos micro, macro y super estructurales de dicho texto. ([Ver Anexo H: Guía el ensayo \)](#)

- Guía literatura renacentista: con el material se pretende que el escolar tenga una actitud crítica frente a textos de tipo literario y diferencie la literatura renacentista de las demás manifestaciones. ([Ver Anexo: Guía literatura renacentista](#))

-Guía textos discontinuos: la secuencia de actividades aspira a que el estudiante logre diferenciar los textos continuos de los discotinuos y pueda identificar en ellos aspectos implícitos y explicitos de la situación comunicativa. ([Ver Anexo J: Guía cómic, historieta, infografía](#))

6.) Evidencias de aprendizaje: la construcción de juegos mediante wordwall es el producto de los estudiantes en relación a la estrategia planteada, en este sentido, la construcción de los mismos se enfoca en las temáticas previamente trabajadas. Esta dinámica promueve el aprendizaje constructivista en el aula, ya que, el trabajo en equipo es fundamental. ([Ver Anexo K: Evidencias fotográficas del producto](#)) ([Ver Anexo L: Evidencias Fotográficas con los estudiantes](#))

4.2 PRUEBA DIAGNÓSTICA

La prueba diagnóstica empleada en los estudiantes de décimo grado tiene como referencia orientaciones pedagógicas tales como: estándares de competencia en lengua castellana, derechos básicos de aprendizaje (DBA) y la matriz de referencia para lenguaje.

De esta manera, la estructuración de la prueba cumple con la articulación de la hoja de ruta establecida por el M.E.N para lengua castellana, en este sentido, la prueba se establece de la siguiente manera 20 preguntas de las cuales 15 son de tipo abc y 5 de producción textual por

parte del estudiante. Lo anterior, con la finalidad de realizar una valoración conforme a los 5 ejes de la lengua castellana: literatura, producción textual, comprensión e interpretación textual, ética de la comunicación, por último, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

De tal manera, cada eje contiene el número de 4 preguntas y los temas indagados en los estudiantes respectan al año anterior, es decir, se pretende reconocer el nivel de pre saberes que tienen los estudiantes en su actual grado décimo. ([Anexo B: prueba diagnóstica](#))

| Aspectos técnicos | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|--|
| Institución educativa: | Corporación Trigal del Norte | |
| Docente formador externo: | | |
| Docente en formación: | Laura Ortega | |
| Total de estudiantes: | 10 | |
| Grado: | 10 grado | |
| Fecha de aplicación: | 17 de septiembre del 2021 | |
| N.º | Nombres y apellidos | Calificación Prueba Diagnóstica |
| 1 | Acuña Suarez Sharid Angélica | 57 |
| 2 | Cardenas Sánchez Dhane Daniela | 54 |
| 3 | Echavarria Salazar Maryuri del Pilar | 49 |
| 4 | Granados Pérez Victor Manuel | 61 |
| 5 | Hernandez Brayan Andres | 34 |
| 6 | Lievano Pajaro Edilva Nataly | 53 |
| 7 | Martínez Melo George Slandy | 60 |

| | | |
|-----------|-----------------------------------|-----------|
| 8 | Molina Parra Shirley Alexandra | 45 |
| 9 | Rodriguez castilla Kevin Asiender | 43 |
| 10 | Pérez Corzo Cristina Paola | 32 |

4.3 ANÁLISIS CUALITATIVO DE LA PRUEBA

| ANÁLISIS Y VALORACIÓN CUALITATIVA | | | | |
|---|------------------|---|-----------------|----------------------|
| EJE DE COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL | | | | |
| Esquema: (Ver Gráfica 1) | | | | |
| Ubicación en el diagnóstico (Anexo B: Diagnostico) | | | | |
| Tipo de preguntas: Opción múltiple con única respuesta. | | | | |
| Número de pregunta | Fortaleza | Debilidades | Amenazas | Oportunidades |
| Pregunta 1 | | Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa. (Subproceso 1) | | |
| Pregunta 2 | | Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención | | |

| | | | | |
|---------------------------|---|---|--|--|
| | | comunicativa y al sentido global del texto que leo. (Sub proceso 2) | | |
| Preg unta 3 | Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. (Sub proceso 3) | | | |
| Preg unta 4 | | | Comprendo e interpreto textos con actitud crítica y capacidad argumentativa. (Sub proceso 4). | |
| VALORACIÓN GENERAL | | | | |

Los estudiantes presentan falencias para identificar y comprender los contenidos locales que conforman los textos tales como: enunciados, argumentos, idea central del párrafo y su propósito, de igual forma, se les dificulta comprender cómo se encuentra articulado un escrito, es decir, su estructura o armazón textual, por ello, se les dificulta comprender el sentido que tienen los párrafos de forma global. Sobre este aspecto, se evidencia una gran dificultad en los procesos de reconocimiento micro, macro y super estructural del texto porque los estudiantes no logran una adecuada comprensión e interpretación de los mismos, por tal motivo, existen falencias en los componentes de la lengua: sintáctico, semántico y pragmático.

ANÁLISIS Y VALORACIÓN CUALITATIVA

EJE DE LITERATURA

Esquema: [\(Ver Gráfica 2\)](#)

Ubicación en el diagnóstico [\(Anexo B: Diagnóstico\)](#)

Tipo de preguntas: Opción múltiple con única respuesta.

| Número de pregunta | Fortaleza | Debilidades | Amenazas | Oportunidades |
|--------------------|-----------|-------------|----------|---|
| Pregunta 5 | | | | Leer textos literarios de diversa índole, género, temática y origen. (Subproceso 1) |

| | | | | |
|------------------------|--|--|--|--|
| <p>Preg unta 6</p> | <p>Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos. (Sub proceso 2)</p> | | | |
| <p>Preg unta 7</p> | <p>Comprend o en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en</p> | | | |

| | | | | |
|--------|---|--|--|--|
| | ellos. (Sub proceso 3) | | | |
| unta 8 | <p>Preg</p> <p>Comparo</p> <p>textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación.</p> <p>(Sub proceso 4)</p> | | | |

VALORACIÓN GENERAL

Los estudiantes presentan buen dominio de textos de tipo narrativo, dado que, reconocen su estructura recursos estéticos como figuras retóricas, de igual manera, presentan facilidad para reconocer cómo aspectos políticos, sociales y religiosos influyen en la narrativa, además, de las implicaciones que estos elementos llegan a tener en los protagonistas del relato y las referencias históricas a las que se aluden. Por último, a pesar de no tener una frecuencia lectora sobre escritos narrativos de forma reiterada se presenta una oportunidad para profundizar en los estudiantes este tipo de textos literarios.

ANÁLISIS Y VALORACIÓN CUALITATIVA

EJE DE ÉTICA DE LA COMUNICACIÓN

Esquema: [\(Ver Gráfica 3\)](#)

Ubicación en el diagnóstico [\(Anexo B: Diagnóstico\)](#)

Tipo de preguntas: Opción múltiple con única respuesta.

| Número de pregunta | Fortalezas | Debilidades | Amenazas | Oportunidades |
|---------------------------|--|--|-----------------|----------------------|
| Pregunta 9 | | Entiendo la lengua como uno de los sistemas simbólicos producto del lenguaje y la caracterizo en sus aspectos convencionales y arbitrario (Sub proceso 1) | | |
| Pregunta 10 | Explico el proceso de comunicación y doy cuenta de los aspectos e individuos que intervienen en su | | | |

| | | | | |
|---------|---|--|--|--|
| | dinámica. (Sub proceso 2) | | | |
| unta 11 | <p>Preg Comprend</p> <p>o el concepto de coherencia y distingo entre coherencia local y global, en textos míos o de mis compañeros. (Sub proceso 3)</p> | | | |
| unta 12 | | <p>Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar. (Sub proceso 4).</p> | | |

VALORACIÓN GENERAL

Los estudiantes presentan dificultades cuando se enfrentan a textos continuos en los que se les pide realizar una lectura y comprensión de elementos implícitos del texto, de igual forma, en textos discontinuos presentan falencias para comprender en su totalidad la intención comunicativa de

este formato textual, sin embargo, los estudiantes reconocen los elementos de la comunicación, sus características y distinciones lo cual les facilita comprender el propósito de los textos.

ANÁLISIS Y VALORACIÓN CUALITATIVA

EJE DE ÉTICA DE PRODUCCIÓN TEXTUAL

Esquema: [\(Ver Gráfica 4\)](#)

Ubicación en el diagnóstico [\(Anexo B: Diagnóstico\)](#)

Tipo de preguntas: Respuesta abierta de tipo escrita de extensión corta

| Número de pregunta | Fortaleza | Debilidades | Amenazas | Oportunidades |
|--------------------|-----------|---|----------|---------------|
| Pregunta 13 | | Identifico y valoro los aportes de mi interlocutor y del contexto en el que expongo mis ideas. (Subproceso 1) | | |
| Pregunta 14 | | Organizo previamente las ideas que deseo exponer y me documento para sustentarlas. (Subproceso 2) | | |

| | | | | |
|-------------------------|--|--|--|---|
| <p>Preg unta 15</p> | | | | <p>Relacion o el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. (Sub proceso 3)</p> |
| <p>Preg unta 16</p> | | | | <p>Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo. (Sub proceso 4).</p> |

VALORACIÓN GENERAL

Los estudiantes presentan un grado de dificultad para planificar sus escritos y establecer un escrito que cumpla con los requisitos establecidos en las preguntas, de esta forma, los escolares no logran producir escritos de forma clara y concisa, puesto que, les falta practicar de forma constante su producción textual para tener un mejor manejo en la argumentación de sus escritos. Por otro lado, la intención comunicativa de los escritos es entendible, sin embargo, para el nivel de escolaridad los estudiantes están un peldaño atrás en relación a las metas y objetivos que se trazan en el eje de producción textual para grado décimo.

ANÁLISIS Y VALORACIÓN CUALITATIVA

EJE DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS

Esquema: [\(Ver Gráfica 5\)](#)

Ubicación en el diagnóstico [\(Anexo B: Diagnóstico\)](#)

Tipo de preguntas: Opción múltiple con única respuesta

| Número de pregunta | Fortaleza | Debilidades | Amenazas | Oportunidades |
|--------------------|-----------|---|----------|---------------|
| Pregunta 17 | | Análisis de las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las | | |

| | | | | |
|-----------------|--|---|--|---|
| | | canciones, los caligramas, entre otros. (Sub proceso 1) | | |
| Preg unta 18 | Explico cómo los códigos verbales y no verbales se articulan para generar sentido en obras cinematográficas, canciones y caligramas, entre otras. (Sub proceso 2) | | | |
| Preg unta 19 | | | | Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como |

| | | | | |
|-----------------|--|---|--|--|
| | | | | los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros. (Sub proceso1) |
| Preg unta 20 | | Retomo críticamente los lenguajes no verbales para desarrollar procesos comunicativos intencionados (Sub proceso 4) | | |

VALORACIÓN GENERAL

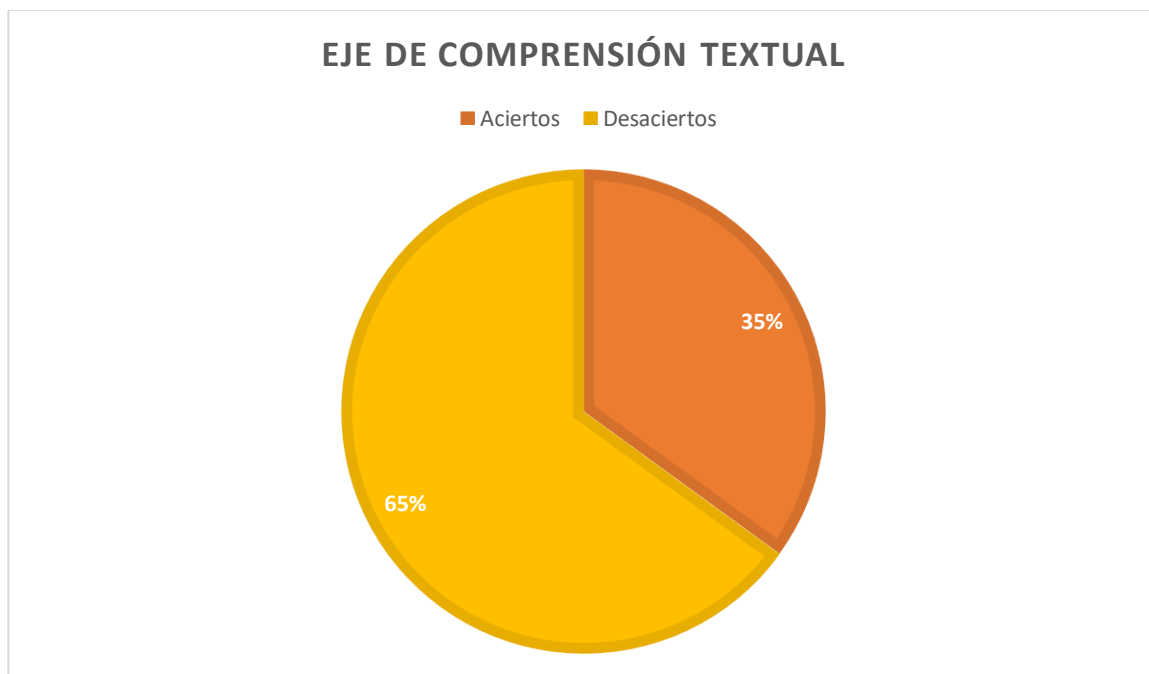
Los estudiantes presentan facilidad para comprender e interpretar textos discontinuos de tipo literario como el cómic o la historieta, dado que, reconocen elementos pragmáticos del propósito de la comunicación como acciones, onomatopeyas, lenguaje no verbal y aspectos paralingüísticos que se encuentran presente en este tipo de textos. Sin embargo, se les dificulta reconocer ideologías en textos discontinuos por ello no logran realizar una lectura crítica ante una situación comunicativa en la que intervengan estos elementos culturales y sociales.

4.4 PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA DE LA PRUEBA

| Eje: Comprensión e interpretación textual | | | |
|--|--------------------|-----------------|--------------------|
| Pregunta | Sub proceso | Aciertos | Desaciertos |
| | | | |

| | | | |
|--------------|---|-----------|-----------|
| 1 | Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa. | 2 | 8 |
| 2 | Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo. | 2 | 8 |
| 3 | Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. | 6 | 4 |
| 4 | Comprendo e interpreto textos con actitud crítica y capacidad argumentativa. | 4 | 6 |
| TOTAL | | 14 | 26 |

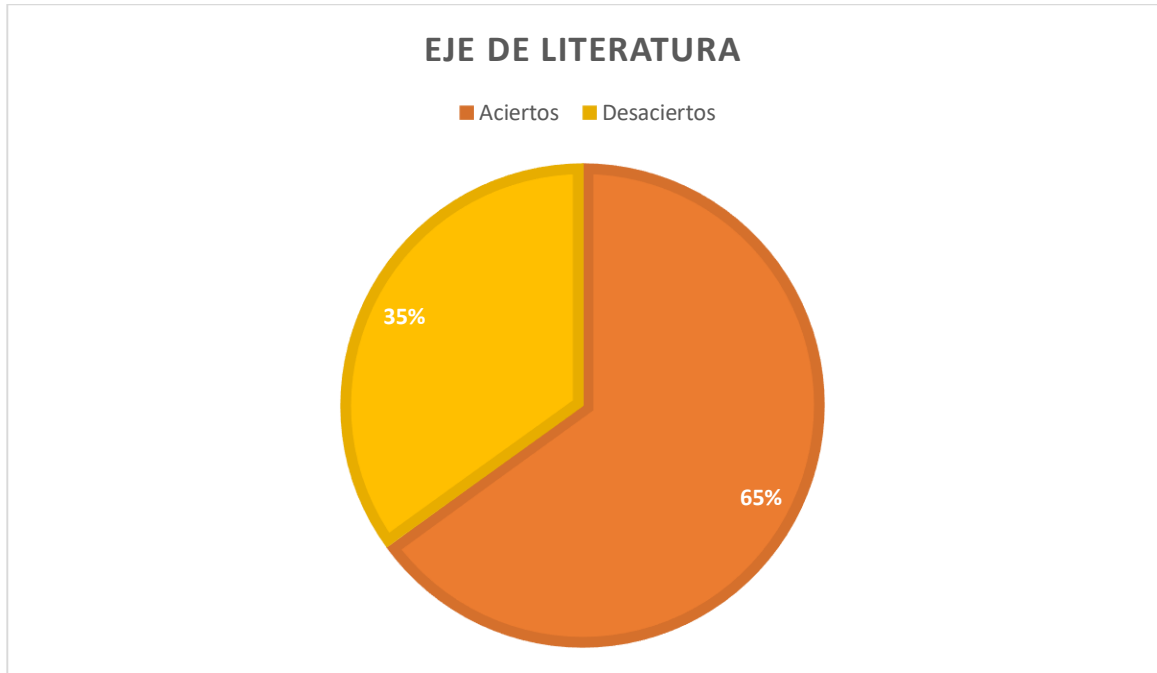
GRÁFICA 1



Valoración cuantitativa eje de comprensión textual: conforme con los resultados el 65% de los estudiantes presenta mayor acierto contra un 35% en lo que respecta a este eje, por otro lado, el sub proceso de mayor acierto es el de la pregunta 3 que apunta a: «Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido» y el de menor acierto fue: «Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa.». Por lo anterior, se concluye que a los estudiantes se les dificulta utilizar herramientas metacognitivas para sintetizar un texto, sin embargo, son capaces de reconocer elementos pragmáticos dentro de los escritos que leen y les posibilita una mejor comprensión.

| a | Pregunt | Eje: Literatura | |
|--------------|---|------------------------|-------------------------|
| | Sub proceso | Ac iertos | Desaciert os |
| 5 | Leo textos literarios de diversa índole, género, temática y origen. | 5 | 5 |
| 6 | Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos. | 6 | 4 |
| 7 | Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos | 8 | 2 |
| 8 | Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación | 7 | 3 |
| TOTAL | | 26 | 14 |

GRÁFICA 2

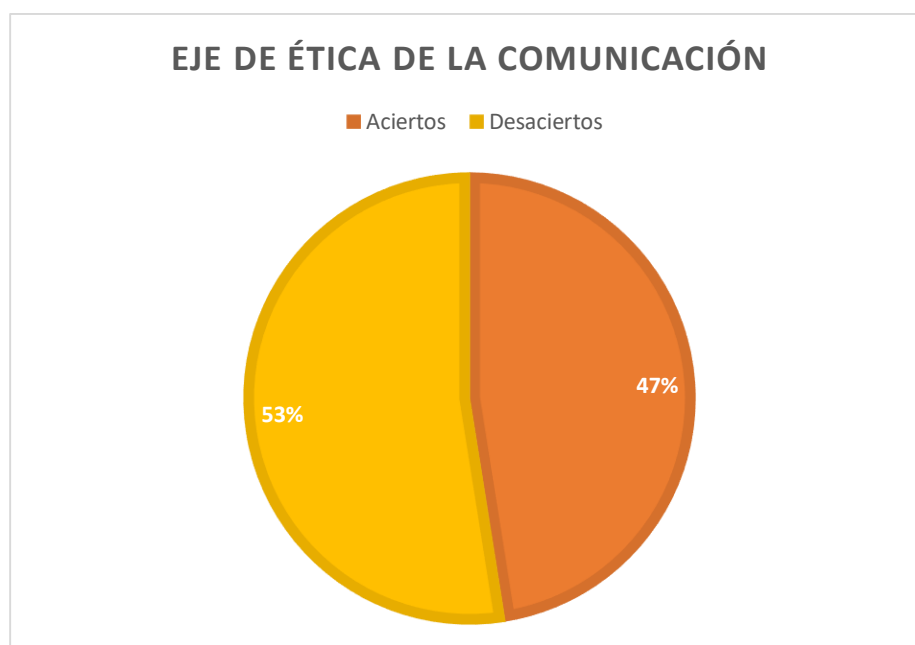


Valoración cuantitativa eje de literatura: el 35% de los estudiantes tiene falencias, sin embargo, un 65% de los estudiante presenta fortalezas, por ende, el sub proceso de mayor dificultad fue: «Leo textos literarios de diversa índole, género, temática y origen.» y el de mayor acierto: «Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación». En otras palabras, los escolares no tienen un habito lector sobre escritos literarios, pero son capaces de reconocer las corrientes de pensamiento y las implicaciones que estas tienen sobre dichos textos.

| Eje: Ética de la comunicación | | | |
|--------------------------------------|---|----------------|----------------|
| Pregunta | Sub proceso | A | Desa |
| | | ciertos | ciertos |
| 9 | Entiendo la lengua como uno de los sistemas simbólicos producto del lenguaje y la caracterizo en sus aspectos convencionales y arbitrario | 4 | 6 |

| | | | |
|--------------|--|-----------|-----------|
| 10 | Explico el proceso de comunicación y doy cuenta de los aspectos e individuos que intervienen en su dinámica. | 6 | 4 |
| 11 | Comprendo el concepto de coherencia y distingo entre coherencia local y global, en textos míos o de mis compañeros. | 7 | 3 |
| 12 | Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar. | 2 | 8 |
| TOTAL | | 19 | 21 |

GRÁFICA 3



Valoración cuantitativa eje de ética de la comunicación: el resultado es casi parejo entre los aciertos con un 47% y los desaciertos en un 53%. El sub proceso con mayor acierto fue: «Comprendo el concepto de coherencia y distingo entre coherencia local y global, en textos míos o de mis compañeros.» y el de menor: «Reconozco el lenguaje como capacidad humana que

configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar.» En conclusión, a los escolares se les dificulta comprender diversas formas de comunicación diferentes a las que emplea, por otro lado, son capaces de diferenciar las ideas, primarias y secundarias de un texto para obtener un sentido general del mismo.

| Eje: Producción textual | | | |
|--------------------------------|---|---------------|------------------|
| Pregunt | Sub proceso | Aciert | Desaciert |
| a | | os | os |
| 13 | Identifico y valoro los aportes de mi interlocutor y del contexto en el que expongo mis ideas. | 3 | 7 |
| 14 | Organizo previamente las ideas que deseo exponer y me documentarlas. | 2 | 8 |
| 15 | Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. | 5 | 4 |
| 16 | Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo | 5 | 4 |
| TOTAL | | 14 | 23 |

GRÁFICA 4

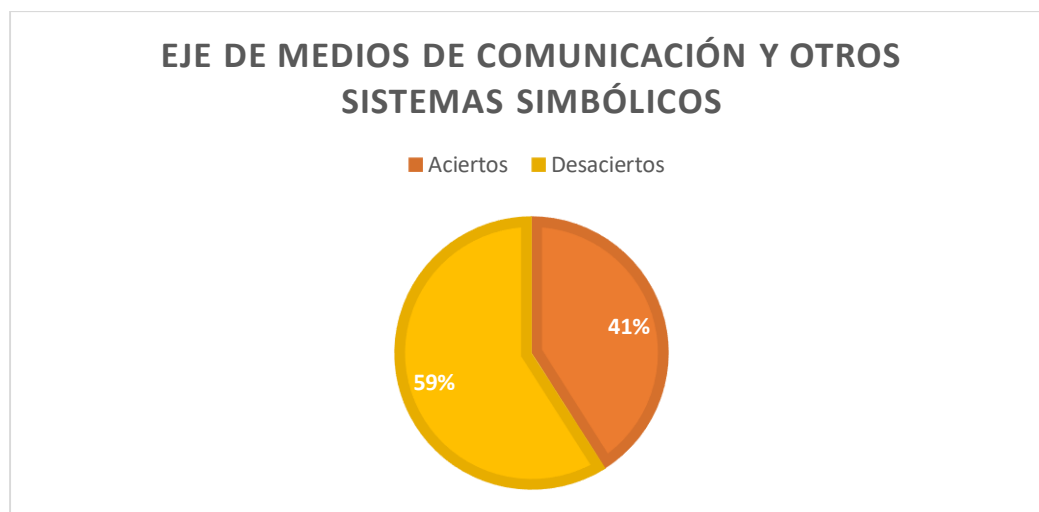


Valoración cuantitativa eje de producción textual: es el segundo eje con mayor dificultad en los estudiantes, dado que, solo un 38% presenta aciertos y un 62% evidencia desaciertos. El sub proceso de mayor acierto es: «Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.» y el sub proceso que presenta más desacierto es: «Identifico y valoro los aportes de mi interlocutor y del contexto en el que expongo mis ideas.». En síntesis, existe un obstáculo para apreciar los argumentos de los demás y producir un texto en el cual se establezcan puntos de encuentro y desacuerdo, en pocas palabras, los escritos no guardan una buena argumentación y sentido. Por otra parte, los escolares son capaces de comparar aspectos socioculturales de los textos con su entorno.

| Eje: Medios de comunicación y otros sistemas simbólico | | | |
|---|--------------------|-----------------|--------------------|
| Pregunta | Sub proceso | Aciertos | Desaciertos |
| | | | |

| | | | |
|--------------|---|-----------|-----------|
| 17 | Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros. | 3 | 7 |
| 18 | Explico cómo los códigos verbales y no verbales se articulan para generar sentido en obras cinematográficas, canciones y caligramas, entre otras. | 7 | 2 |
| 19 | Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros. | 4 | 6 |
| 20 | Retomo críticamente los lenguajes no verbales para desarrollar procesos comunicativos intencionados | 2 | 8 |
| TOTAL | | 16 | 23 |

GRÁFICA 5



Valoración cuantitativa eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos: 59% de los participantes presenta desaciertos en las preguntas y un 41% acierta a las preguntas del temario. El sub proceso de mayor acierto fue: «Explico cómo los códigos verbales y no verbales

se articulan para generar sentido en obras cinematográficas, canciones y caligramas, entre otras» y el de mayor errores fue: «Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros.». La situación anterior da cuenta de la incapacidad de los estudiantes para reconocer aspectos implícitos dentro del lenguaje no verbal a pesar de que lo leen y consumen frecuentemente, es decir, lo reconocen, pero no lo interpretan de buena forma.

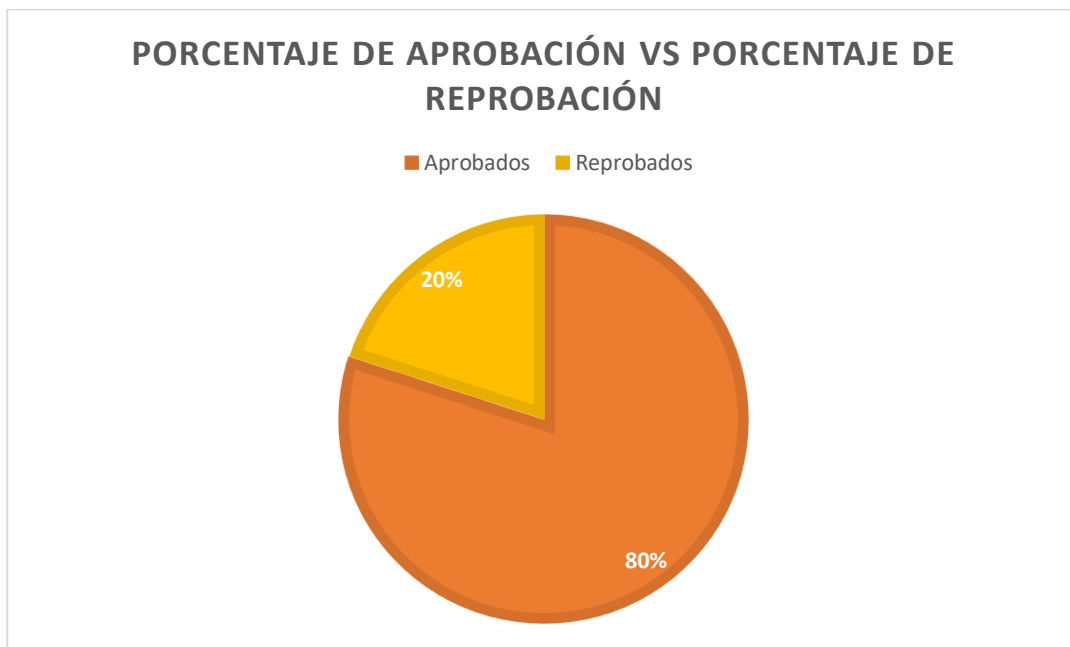
4.4.1 VALORACIÓN DE LA INSTITUCIÓN: ESCALA CUANTITATIVA

| INDICADORES DE LOGROS | |
|-----------------------|---------|
| Bajo | 10 – 50 |
| Básico | 60 – 70 |
| Alto | 80 – 90 |
| Superior | 100 |



Valoración de la escala cuantitativa en la que se ubican los estudiantes: en relación a la gráfica solo el 20% representa un nivel básico sobre la prueba diagnóstica y un 80% se encuentra en el nivel bajo, es decir, solo 2 estudiantes de 10 representan un nivel básico de dominio sobre los ejes de lengua castellana a diferencia de 8 que se encuentran en el grado más bajo.

| N° | Nombres y apellidos | PRUEBA DIAGNÓSTICA | INDICADORES DE LOGROS | |
|----|---|-----------------------|--------------------------|--------------------|
| | | | | |
| | Acuña Suarez Sharid Angélica | 57 | NO LO LOGRÓ | BAJO |
| | Cardenas Sánchez Dhane Daniela | 54 | NO LO LOGRÓ | BAJO |
| | Echavarria Salazar Maryuri del Pilar | 49 | NO LO LOGRÓ | BAJO |
| | Granados Pérez Victor Manuel | 61 | LO LOGRÓ | BÁSI CO |
| | Hernandez Brayán Andres | 34 | NO LO LOGRÓ | BAJO |
| | Lievano Pajaro Edilva Nataly | 53 | NO LO LOGRÓ | BAJO |
| | Martínez Melo George Slandy | 60 | LO LOGRÓ | BÁSI CO |
| | Molina Parra Shirley Alexandra | 45 | NO LO LOGRÓ | BAJ O |
| | Rodriguez castilla Kevin Asiender | 43 | NO LO LOGRÓ | BAJ O |
| | Pérez Corzo Cristina Paola | 32 | NO LO LOGRÓ | BAJ O |



Valoración cuantitativa del porcentaje de aprobación vs reprobación: el 80% de los estudiantes que presentaron la prueba diagnóstica la perdieron frente a un 20% que la aprobo, por tal motivo, el grupo seleccionado tiene dificultades en aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos de la lengua, asimismo, no cuentan con las destrezas necesarias en las habilidades comunicativas como leer y escribir de forma adecuada conforme al grado de escolaridad.

4.5 EJE CURRICULAR DE LA PROPUESTA: COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL

La observación activa conforma un proceso crucial para reconocer el eje en el cual los estudiantes presentan fortalezas y destrezas, sin embargo, desde el diagnóstico se puede realizar una valoración más detallada desde un factor numérico y no numérico. Por ello, es relevante mencionar que el proceso de observación se registra mediante los diarios de campo y se obtiene una serie de hallazgos preliminares en torno al eje de comprensión textual como una falencia general en el grupo de estudiantes.

Por otro lado, reconocer las destrezas y falencias de los estudiantes se puede abordar desde el diagnóstico conforme a los procesos y criterios establecidos por el M.E.N para lenguaje,

es decir, estándares básicos de competencia y derechos básicos de aprendizaje conforme al grado de escolaridad. Sin embargo, se toma como referencia el proceso de observación debido a las limitaciones de tiempo y contexto actual de la educación.

En lo que respecta al área de lengua castellana el eje de la propuesta gira en torno a la comprensión e interpretación textual, para lo cual los estudiantes de grado décimo de la Corporación Tigal del Norte al culminar su proceso formativo deben realizar procesos generales y particulares, por ello, el propósito general es: «Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades» (M.E.N., 2006, p.32). En este sentido, la estrategia pretende que los escolares puedan llegar a realizar una comprensión e interpretación textual mediante la gamificación en la lectura de textos continuos y discontinuos para motivar a los jóvenes en el proceso de lectura y alcanzar una lectura literal e inferencial.

En consecuencia, WordWall posibilita un acercamiento a la tipología textual, las características que presentan los textos y las finalidades que exhiben. De esta forma, generar destrezas en los procesos de lectura mediante la gamificación facilita en el estudiante la comprensión e interpretación del texto, sus formatos e intención comunicativa.

Uno de los sub procesos que conforma el eje de comprensión e interpretación textual: «Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos» (M.E.N., 2006, p. 32). Es en pocas palabras, el proceso que conlleva al escolar a realizar una lectura literal e inferencial para establecer posibles deducciones antes, durante y después de la lectura, y así generar predicciones que se pueden comprobar o no, sin embargo, las inferencias acercan al escolar a un proceso mayor que es una lectura crítica la cual se desarrolla en los siguientes niveles de educación. De esta forma, establecer actividades didácticas que involucran la

gamificación y los textos continuos, y discontinuos preparan al estudiante para procesos de lectura de mayor complejidad.

4.6 LA INFLUENCIA DE WORDWALL EN LA MEJORA DE LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL.

En los procesos de comprensión e interpretación de textos de cualquier índole, los estudiantes deben apelar a sus capacidades como lectores dinámicos y reflexivos, en torno a los diversos temarios y problemáticas que se desarrollan dentro de un texto, por ejemplo, continuo. Cada lector debe hacer uso de sus saberes previos, valorar la realidad contextual en la que se desarrolla el texto y la realidad propia en el momento en el que se realiza la lectura del texto en cuestión.

Los estudiantes de cualquier grado de escolaridad, están siempre inmersos en procesos de lectura no solo en el área de lengua castellana, es un proceso de comunicación fundamental a la hora de adquirir y compartir conocimientos, ideas, pensamientos y emociones, por lo que el proceso lector es necesario en las aulas de clase de cualquier disciplina. Por lo anterior, es necesario que la comprensión e interpretación textual sea bien trabajada por los docentes de lengua castellana, para así, generar en los estudiantes una conciencia lectora, que permita llevar a cabo procesos de lectura de forma satisfactoria a partir de la planificación didáctica.

Si bien, la comprensión de textos es un eje curricular de lengua castellana que siempre presente factores a mejorar y solucionar en los estudiantes, como falta de interés en la lectura, poca iniciativa de inferencia y sentido crítico, entre otros. Esto representa un reto para los docentes de la actualidad, ya que, es necesario encontrar las herramientas y la forma de lograr que los estudiantes sientan mayor atracción por los procesos de lectura y que a su vez, se fortalezca sus capacidades de comprensión e interpretación de los textos que se leen.

Para lo cual, es necesario tener presente el contexto en el que se desarrolla la lectura de los jóvenes estudiantes en la actualidad de la educación, la era digital, el contenido multimedia y la gamificación, todas estas modalidades virtuales que hacen parte del mundo moderno.

La presente propuesta pedagógica busca atender a las necesidades anteriormente expuestas, por lo tanto, se ha trabajado desde entornos virtuales de juegos y elementos multimedia que involucran dicho universo digital y la gamificación, para que los estudiantes sientan mayor y más concreta afinidad con los procesos pedagógicos, tales como la lectura de textos continuos y discontinuos. ([Ver anexo E: Secuencia didáctica](#))

WordWall es una herramienta que demostró ser de gran utilidad en el transcurso de las intervenciones pedagógicas con los estudiantes de educación media de la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte. Puesto que se visualiza un claro y constante mejoramiento de las aptitudes de los educandos en los procesos de comprensión e interpretación de textos, al realizar actividades con textos continuos y discontinuos que probaran la literalidad, inferencia y criticidad de los jóvenes en su proceso de lectura.

Al hacer parte de un entorno gamificado los estudiantes aumentaron su nivel de esfuerzo y compromiso a la hora de la lectura y de la producción de textos en el momento de la comprensión e interpretación de los textos leídos. También se favoreció la estimulación de la imaginación y la creación de nuevos textos a partir de los procesos lectores llevados a cabo desde WordWall. Donde se ha empezado con textos cortos y fragmentos de textos continuos, como relatos, fábulas y donde los estudiantes realizaban preguntas comprensivas sobre lo que se leía en clase.

Este aplicativo permite trabajar cualquier tipo de texto, para lo cual, se quiso aprovechar de manera que los estudiantes se acercaran a textos que inciten la comprensión y a su vez la

producción, tales como el ensayo. El uso de los ensayos demostró que los estudiantes pueden llegar a tener procesos complejos de comprensión y análisis. Sin embargo, el uso de la plataforma virtual siempre precede un mejor resultado en las actividades propuestas en clase.

En el caso de los textos discontinuos, WordWall permite trabajar textos como el cómic, donde se hace uso de procesos de imaginación y enriquecimiento de una estructura narrativa por medio de dibujos e ilustraciones, además de los procesos de lectura que han sido parte fundamental de este proceso pedagógico.

Desde la aplicación de la prueba diagnóstica con actividades textuales de forma convencional, hasta el final de la intervención pedagógica de esta propuesta, quedó en evidencia el mejoramiento de los estudiantes a la hora de comprender textos continuos y discontinuos cuando se involucran herramientas didácticas virtuales, juegos y entornos de gamificación. Es preciso que los docentes hagan de esta nueva realidad, una oportunidad para llegar de forma más efectiva a cumplir los logros en los estudiantes de cualquier grado. ([Ver anexo D: Planeaciones](#))

4.7 RECURSOS Y MATERIALES EMPLEADOS

Los recursos y materiales utilizados en la propuesta parten de la necesidad contextual de la educación actual en la Institución Educativa Corporación Trigal del Norte, puesto que, las clases se llevan a cabo de forma presencial y virtual por las indicaciones del M.E.N, por tal motivo, existe material virtual y físico. En lo que compete a recursos virtuales, se usaron plataformas de comunicación como Zoom, por donde se realizaron los encuentros y clases, además de Ovy y WordWall como estrategia para los procesos de comprensión e interpretación de textos continuos y discontinuos. Para los recursos materiales y físicos, se emplearon elementos convencionales como guías, talleres, compromisos y trabajos que el estudiante debía

realizar en clase o desde casa, todo en función del mejoramiento de los procesos de lectura y el acercamiento de los estudiantes a la lectura de textos de diferente índole.

RESULTADOS Y HALLAZGOS

Los resultados de este proyecto pedagógico que gira en torno al mejoramiento de los procesos de interpretación, al hacer uso de una herramienta tecnológica como Wordwall, además del trabajo con textos continuos y discontinuos, son variados y muestran diferentes formas de adecuación por parte de los estudiantes que han sido parte de la población de estudio.

En primer lugar, cabe destacar que son evidentes las diversas falencias y dificultades que presentan los estudiantes, en general, con los procesos lectores. Este es uno de los factores que más afecta a las aulas de lengua castellana y este proyecto da muestra de ello. El eje de comprensión e interpretación de textos fue el que más falencias demostró por parte de los estudiantes, sigue siendo una constante que existan obstáculos a la hora de hacer lectura de textos más elaborados, donde priman procesos de comprensión como la inferencia y la criticidad. ([Ver anexo A: Diarios de campo](#))

Todo lo anterior, fue posible determinarse por medio de la prueba diagnóstica que fue aplicada a los estudiantes, donde claramente este importante eje de comprensión e interpretación de textos fue el que menor desempeño consiguió. También, cabe resaltar, la notable dificultad que mostraron los estudiantes a lo largo de la aplicación de este trabajo, para reconocer las estructuras textuales, las cuales son de vital importancia, no solo en procesos de comprensión e interpretación de textos, sino en procesos de producción. Identificar la micro, macro y superestructura de un texto, pueden ser de gran ayuda en los procesos de lectura y escritura, por lo que es necesario hacer mención de esta dificultad presente en los estudiantes.

Sin embargo, dentro de los resultados y hallazgos que se obtuvieron con el presente proyecto, no solo se determinaron falencias y dificultades contempladas en herramientas como la

prueba diagnóstica, también se visualizan actitudes y aptitudes positivas en los estudiantes de media vocacional de la institución educativa Corporación Trigal del Norte.

Se halló en las actividades propuestas en este proyecto, una mayor y mejor disposición de los estudiantes para leer y trabajar con textos continuos y discontinuos en la herramienta WordWall, el trabajo desde aplicativos virtuales y didácticas permiten mayor dinamismo y desempeño en todos los estudiantes, lo cual, es de suma importancia, ya que es necesario que el estudiante aprenda de forma significativa y esto es posible al hacer uso de estrategias que faciliten y mejoren el trabajo pedagógico.

La enseñanza y el aprendizaje en las aulas son más efectivos si en estos se realizan actividades que inviten al estudiante no solo a aprender sino a divertirse, permite una mayor y mejor actitud frente a procesos determinados. Por ejemplo, se evidencia una mejor y más completa comprensión de los textos continuos y discontinuos por parte de los estudiantes cuando se hace uso de herramientas didácticas como WordWall, a diferencia de plantear ejercicios convencionales tal y como se señaló en la prueba diagnóstica.

Es evidente que el desempeño de los estudiantes mejora considerablemente cuando estos están trabajando con herramientas virtuales o didácticas que faciliten el rendimiento en las diferentes actividades tales como la disposición para leer textos continuos y discontinuos, además de la comprensión misma.

Gran parte de los estudiantes demostraron un mejoramiento significativo a la hora de identificar la estructura de los textos continuos y discontinuos cuando hicieron uso de la herramienta ya antes mencionada y se involucraron con la metodología activamente en el desarrollo de las actividades.

El uso de la herramienta mencionada, ha convocado, de igual forma, el trabajo en equipo del estudiante, ya que, se han reunido para la elaboración de juegos y actividades en la aplicación WordWall y esta facilidad para crear actividades dinámicas permite una mayor retroalimentación en función de los textos que se leen. La retroalimentación de los textos por medio de la elaboración de juegos y el uso de las herramientas virtuales, permiten una mejor comprensión ya que el proceso se hace más significativo. Los estudiantes reconocen con mayor facilidad las características de los textos continuos y discontinuos.

Los estudiantes demostraron que el uso de la imaginación por medio de la creación de juegos, estimula de forma eficiente los procesos de lectura de textos continuos y discontinuos, lo cual, ha mejorado la participación y la colectividad de los estudiantes de educación media de la institución Educativa Corporación Trigal del Norte, ya que, se logra vincular los procesos pedagógicos referentes a la lectura con los ambiente y entornos gamificados y virtuales en la educación durante la pandemia por la covid-19.

En síntesis, los procesos de lectura de textos continuos y discontinuos mediados por WordWall se pueden fortalecer a partir del reconocimiento del lenguaje no verbal, presente en los juegos tales como viñetas, personajes, y textos convencionales. De esta forma, realizar procesos de lectura en contenidos multimedia y de gamificación, permite acercar a los estudiantes a textos como el ensayo, cuentos, novelas y de igual forma, llegar a cabo satisfactoriamente procesos de comprensión de los textos que se leen. ([Ver anexo K: Productos](#))

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación facilita la adaptación de los contenidos a trabajar con los estudiantes lo cual se puede visualizar en la disposición de los estudiantes para aprender entorno a ellos y participar de manera activa.

De igual forma, la gamificación cambia el rol del estudiante, ya que, le otorga un papel participativo y autónomo en sus procesos, a saber, involucrarse en un entorno gamificado permite que el escolar tome sus propias decisiones sobre a las situaciones que le presenta un juego y pueda aprender, por ello, la estrategia se centra en la construcción de conocimientos a partir de sus experiencias.

Además, el estudiante puede mejorar su actitud frente a su proceso formativo y llevar una autonomía sobre en qué momento debe estudiar y tomar responsabilidad en relación a sus quehaceres escolares.

En lo que respecta al área de lengua castellana, la incorporación de la gamificación posibilita reconocer el lenguaje audiovisual y el juego como una estrategia adecuada para llevar a cabo procesos de la lengua que involucren la comprensión e interpretación de los contenidos.

Desde el eje curricular de comprensión e interpretación textual en lengua castellana, los estudiantes pueden alcanzar los procesos de decodificación y codificación textual mediante lectura de textos continuos y discontinuos. En consecuencia, los procesos de lectura mediados por la gamificación facilitan alcanzar las etapas de lectura literal e inferencial sobre contenidos audiovisuales que involucren diversos formatos textuales lo cual favorece los procesos de comprensión en los estudiantes y los motiva a realizar hipótesis sobre el contenido presentado para establecer deducciones sobre situaciones y contextos, planteados en entornos gamificados.

Se hace 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.

Diferentes procesos académicos en el área de lengua castellana han venido en un constante cambio desde que las tecnologías han tomado fuerza en todos los diferentes campos; por lo tanto, hacer uso de herramientas virtuales y tecnológicas es indispensable hoy en día para los procesos de aula en todas las escuelas del mundo. Por lo tanto, este proyecto pedagógico parte de una herramienta tecnológica para vincular diversos aspectos y contenidos establecidos para el aula de lengua castellana y los procesos de comprensión e interpretación de textos continuos y discontinuos.

Una vez más, las herramientas virtuales y los entornos gamificados muestran su incidencia educativa y es claro en el desarrollo de este proyecto, pues los estudiantes evidenciaron claramente una mayor atracción por desarrollar actividades relacionadas con la comprensión e interpretación de textos continuos y discontinuos 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.

De la misma manera, 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 y la gamificación, al hacer uso de aplicaciones como WordWall.

Ahora bien, los procesos de comprensión e interpretación de textos en los estudiantes de educación media, 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 de lectura frente a textos de diferente índole, sin dar el estímulo emocional, comportamental necesario para activar su potencial de comprensión. 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 de textos, en especial, continuos y discontinuos.

A pesar de las siempre 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 y comprendan de mejor forma su quehacer académico y rendimiento escolar.

Sumado a esto se busca resaltar otro factor que perjudica el accionar pedagógico y es 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 y administrativos buscar canales alternos de fácil acceso para contrarrestar este fenómeno que es cada vez más común en el país.

En conclusión, 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 fortalecimiento de la comprensión e interpretación de textos continuos y discontinuos en los estudiantes de educación media, se logró evidenciar resultados y productos fructíferos para el proceso pedagógico. También fue obvio

notar en algunos estudiantes habilidades de comprensión y creación de material textual en la plataforma WordWall.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avendaño Fernando, & Adriana Perrone, (2010). *La Didáctica Del Texto: Estrategias Para Comprender Y Producir Textos En El Aula*. Rosario, Santa Fe, Argentina, Homo Sapiens Ed.
- Barón Gómez, J. H. (2018). El texto icónico verbal en el fortalecimiento de la comprensión lectora de las/los estudiantes del grado quinto en proceso de inclusión del Instituto Técnico Guaimaral, sede Alma Luz Vega Rangel del municipio de Cúcuta, departamento Norte de Santander. *Unab.edu.co*. Recuperado de:
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12749/2480>
- Cortes, B. P. A., Moreno, M. C., & Caicedo, G. E. G. (2019). La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje. In V Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía. Recuperado de:
http://rdigitales.uptc.edu.co/memorias/index.php/5_cong_pedag/5_ped_cong/paper/view/3170
- Consejo Nacional de Política Económica y Social. (2020) Documento Compes 3988: Tecnologías para aprender: política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales.
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3988.pdf>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50–72.

<https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>

Ferran Teixes Argilés. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial Uoc.

Fidias G Arias Odón. *El Proyecto de Investigación : Guía Para Su Elaboración*. Caracas, Episteme, 1999.

Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*. Recuperado de:

<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

ISTE. (2016). *Estándares ISTE en TIC para estudiantes (2016)*. Icesi.edu.co.

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/estandares-iste-estudiantes-2016>

Ministerio de Educación Nacional (1998). Lineamientos Curriculares en Lengua Castellana.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares básicos de competencia en lenguaje.

Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2015). Matriz de referencia lenguaje 11. Recuperado de:

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Matriz_Lenguaje_11.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2015). Derechos Básicos de Aprendizaje para lenguaje.

https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/landing/index.html

Ministerio de Educación Nacional. (2020). Directiva No. 016 del 9 de octubre de 2020. Bogotá.

Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-401432_documento_pdf.pdf

Ministerio de educación. (2020). Directiva n° 6 del 25 de marzo de 2020. Bogotá. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-394578.html?_noredirect=1

Ministerio de Salud y Protección Social. (2020). Resolución número 385 del 12 de marzo de 2020. Bogotá. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-394508_recurso_1.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Alocución de apertura del Director General de la OMS en la rueda de prensa sobre la COVID-19 celebrada el 11 de marzo de 2020*. Recuperado de: <https://www.who.int/es/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>

Pérez, Z. P. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. Revista electrónica educare. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>

Ramírez Castellanos, Iván, & Durán Veléz, Ingrid. (2019). Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia. *Unad.edu.co*. Recuperado de: <https://doi.org/https://repository.unad.edu.co/handle/10596/30250>

Sampedro Pascual, Simón. (2018). Proyecto de gamificación en Lengua castellana para maestros de Educación Primaria. *PublicacionesDidácticas*, 91(1). <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/091003>

Suarez Conde Luis, (2017). Estrategias pedagógicas mediadas por TIC para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del CER Sucre sede Tapagua del municipio de

Mutiscua. *Unab.edu.co*. Recuperado de:

<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12749/2435>

Zapata Vega, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el

aprendizaje. *Ug.edu.ec*. Recuperado de: <https://doi.org/BFILO-PD-LP1/18/084>