



**DISEÑO DE UN PLAN LECTOR A PARTIR DE LA LITERATURA INFANTIL Y LA
REALIDAD AUMENTADA EN EL GRADO SÉPTIMO**

AUTOR

LUIS EDUARDO CASTILLO BAYONA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2021-2



**DISEÑO DE UN PLAN LECTOR A PARTIR DE LA LITERATURA INFANTIL Y LA
REALIDAD AUMENTADA EN EL GRADO SÉPTIMO**

AUTOR

LUIS EDUARDO CASTILLO BAYONA

TUTORA

ESP. ALBA ROCÍO BECERRA RIAÑO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

TRABAJO DE GRADO

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2021-2

DEDICATORIA

Este triunfo es dedicado a Dios, primeramente, por esta enorme bendición, por brindarme la oportunidad de vida, de crecer personal y profesionalmente, por concederme disfrutar de mi vocación como docente y por lo que viene en camino.

A mis padres Eduardo Castillo y Omaira Bayona quienes siempre creyeron en mí y que permanecieron a mi lado apoyándome brindándome las fuerzas para nunca rendirme, enseñándome que para el estudio no hay límites de edad.

A mi Hermana Maryori Betancourt Bayona que hoy no está conmigo, pero fue promotora de valores y creyó en mí, me enseñó a no desistir en la vida y que cada circunstancia por más fuerte que sea vendrá tiempos de felicidad y sé que desde el cielo estarás orgullosa de tener un licenciado como hermano.

A mis Sobrinos Néyder Eduardo y Mariana por animarme a continuar, avanzando en el camino y el deseo de ser un ejemplo para ellos.

A mi Querida Compañera de Aventuras, esposa Angie Conde por la paciencia y múltiples enseñanzas que ayudaron aportando un granito de arena para construir el ser humano que soy hoy en día.

A mis compañeros de embarcación hacia el conocimiento en la universidad de Pamplona, Juana, Briyith, Alejandra, Andriu, David, Manuel, Kennethy quienes formaron una amistad incondicional en este proceso de mi vida como profesional.

Finalmente, a mi mascota, mi hijo Capitán, el canino que me acompañó día y noche sin importar las adversidades del momento, respondiendo siempre con su amor y compañía en momentos de desesperación.

AGRADECIMIENTOS

Un reconocimiento especial a la institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, a cargo de la Sr. Rectora Nancy Margarita Suárez Pacheco por abrirme las puertas permitiendo desarrollar este proyecto con los estudiantes. A los profesores de la Institución Ana de Jesús Cárdenas Sánchez Y Luis Alejandro Jiménez Poloche por permitirme servir a una comunidad educativa en la labor como docente y ayudarme a finalizar este sueño. A todos los niños y niñas que participaron en este proyecto tan hermoso, acompañado de una actitud de felicidad y cálida bienvenida en cada intervención

A mi tutora de grado docente Esp. Alba Rocío Becerra Riaño, a quien admiro y respeto por poner a disposición su asesoría, experiencia y conocimiento para involucrarme en esta labor investigativa e incitarme a dar siempre lo mejor.

También un agradecimiento a todos los docentes del programa de licenciatura en lengua castellana y comunicación de la universidad de pamplona quienes proporcionaron la mejor educación y lecciones de vida, por apoyarme en cada decisión y proyecto, generalmente por haberme enseñado que con esfuerzo, trabajo y constancia todo se consigue obteniendo hermosos resultados para nuestras vidas con grandes aprendizajes.

Finalmente, a mi amiga, colega y docente Michell Castaño por sus consejos y mensajes de motivación para la realización de este proyecto enfocado con las tecnologías de la información y la Realidad Aumentada para innovar y mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

RESUMEN

La presente propuesta nace como resultado del proceso de Práctica Pedagógica, que se desarrolló en la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento; específicamente con los estudiantes de grado séptimo.

Tras realizarse la correspondiente observación y aplicar una prueba diagnóstica, se pudo determinar que la principal dificultad del área, presente en los estudiantes, era la poca comprensión en los procesos lectores, y que esto se genera a raíz de la poca lectura realizada por parte de los alumnos.

Por consiguiente, se diseña un Plan Lector que nutra la actividad lectora de los jóvenes y que contribuya en la mejora de su comprensión e interpretación; esto de la mano de actividades prácticas que se articulan con el uso de la realidad aumentada, como herramienta tecnológica que fundamenta la estrategia didáctica a emplear para potenciar la creatividad y el interés por los libros.

Finalmente, se puede aseverar que la lectura es una actividad que, con la suficiente motivación, puede transformar el mundo de las personas en cualquier edad, y que con las estrategias adecuadas se puede ayudar a que los jóvenes lean más y de una mejor manera.

Palabras clave: comprensión textual, realidad aumentada, lectura.

ABSTRACT

This proposal was born as a result of the pedagogical practice process, which was developed in the Educational Institution Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento; specifically with seventh grade students.

After carrying out the corresponding observation and applying a diagnostic test, it could be determined that the main flaw in the area, present in the students, was the poor understanding in the reading processes, and that this is generated as a result of the little reading carried out by the students.

Consequently, a Reading Plan is designed to nurture the reading activity of young people and to contribute to the improvement of their understanding and interpretation; this hand in hand with practical activities that are articulated with the use of augmented reality, as a technological tool that bases the didactic strategy to be used to enhance creativity and interest in books.

Finally, it can be asserted that reading is an activity that with sufficient motivation, can transform the world of people at any age, and that with the appropriate strategies, it can help young people read more and in a better way.

Keywords: *text comprehension, augmented reality, reading.*

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN.....	10
1. PROBLEMA.....	12
1.1. DISEÑO DE UN PLAN DE LECTURA A PARTIR DE LA LITERATURA INFANTIL Y LA REALIDAD AUMENTADA EN EL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO.....	12
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.4. OBJETIVOS.....	16
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	16
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.5. LIMITACIONES.....	17
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	18
1.7. DELIMITACIONES.....	19
2. MARCO DE REFERENCIA.....	21
2.1. ANTECEDENTES.....	21
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	21
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	23
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	25
2.2. MARCO CONCEPTUAL.....	27
2.2.1. BASES TEÓRICAS.....	31
JUEGOS SERIOS Y EDUCACIÓN, DESDE LA TEORÍA DE LA ACTIVIDAD.....	32
MEJORAMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA, A PARTIR DEL PROCESO DE LECTURA DE KENNETH S. GOODMAN (1982).....	34
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LITERATURA, DESDE LAS PERSPECTIVAS DE DAVID AUSUBEL.....	37
2.3. MARCO CONTEXTUAL.....	39
2.4. MARCO LEGAL.....	41
2.4.1. LEYES.....	41
2.4.2. DECRETOS.....	43
2.4.3. RESOLUCION.....	45

3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	47
3.1. MÉTODO Y METODOLOGÍA	47
3.2. UNIVERSO Y MUESTRA.....	49
3.2.1. POBLACIÓN	49
3.2.2. MUESTRA.....	50
3.3. FUENTE Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN..	51
4. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	53
4.1. PRUEBA DIAGNÓSTICA.....	53
4.2. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN.....	53
4.2.1. VALORACIÓN DE LA INSTITUCIÓN.....	54
4.3. RECURSOS, MATERIALES, PLATAFORMAS Y EQUIPOS.....	55
4.4. CRONOGRAMA	56
HALLAZGOS Y RESULTADOS	57
PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
CONCLUSIONES.....	60
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	61
ANEXOS.....	68
ANEXO A LISTADO DE ESTUDIANTES.....	68
ANEXO B ANÁLISIS DE LA MUESTRA.....	69
ANEXO C DIAGNÓSTICO DE ÁREA.....	70
ANEXO D EVIDENCIA DE LOS ENCUENTROS VIRTUALES.	77
ANEXO E ACTIVIDADES.....	78
ANEXO F EVIDENCIAS LINK DE VIDEOS ACTIVIDADES DE LECTURA	84
ANEXO G CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	85
OTROS ANEXOS.....	86

INTRODUCCIÓN

Colombia es uno de los países con más bajos niveles educativos, en lo que respecta a las pruebas de competencia como las PISA, y que desde el año 2015 los puntajes obtenidos han ido en descenso cada vez más. Además de lo anterior, el área en que mayor problema ha presentado el país, tiene que ver con el componente de lenguaje, no sólo en dichas pruebas sino también en lo que se relaciona con las pruebas Saber y Saber Pro, lo que permite llegar a una deducción, los estudiantes de la nación no comprenden ni producen textos de manera eficaz. Al hacer un acercamiento con la institución, se hace manifiesto la necesidad de fortalecer dicho componente, en vista de la intención correspondiente a que los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, en especial los estudiantes de grado séptimo, puedan ser competentes a la hora de comprender textos y de esta manera se preparen para que en grados posteriores respondan de manera asertiva ante los retos de las pruebas de estado. En el presente trabajo se centrará la atención en que se logre fortalecer la comprensión de textos de los estudiantes de grado séptimo de la institución debido a que es uno de los aspectos en los que mayor dificultad se ha presentado. Para ello, se aplicará un Plan Lector que fortalezca dichos procesos fundamentados en el uso de la Realidad Aumentada como estrategia didáctica y pedagógica. Se empleará dicho instrumento debido a que los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos forman parte de los estándares básicos, además de ser una herramienta innovadora que fomenta la creatividad de los estudiantes. Si se adopta desde el aula, esta estrategia puede tener diversas aplicaciones y puede ser un aliado valioso para el docente, sin embargo, aún no se aplica con todo el potencial que puede adquirir como estrategia didáctica y

pedagógica. No se debe olvidar que, de esta manera, el estudiante podrá crear nuevo conocimiento, así mismo, explorará otras formas de aprender y de producir textos.

1. PROBLEMA

1.1. DISEÑO DE UN PLAN LECTOR A PARTIR DE LA LITERATURA INFANTIL Y LA REALIDAD AUMENTADA EN EL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la comunicación humana, se ejerce el uso de cuatro habilidades básicas e indispensables para la ejecución de la lengua de manera formal, las personas aprenden a escuchar, hablar, leer y escribir en sus primeros años de vida y estas son fortalecidas durante los años iniciales de escolaridad, para que puedan ser empleadas el resto de la vida. En pro de mejorar estos procesos, los docentes diseñan estrategias con el fin de fortalecer aquellas dificultades que impiden la correcta comunicación de las ideas y pensamientos del hombre.

Se aplicó un diagnóstico a los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, con el objetivo de conocer su desempeño en esta asignatura. Los resultados arrojaron la existencia de varias necesidades de aprendizaje en el eje de producción textual y comprensión textual. En este último, se presentan problemas para caracterizar los diversos tipos de textos que leen; de igual forma tiene poco dominio en la distinción de las características que poseen los diferentes tipos de texto con los que tienen contacto.

En consecuencia, se les dificulta interpretar el contenido global del texto para generar hipótesis, los escolares no relacionan la forma y el contenido de los textos que leen y no identifican como esto influye directamente. La falta de reconocimiento e identificación de la

tipología textual dificulta la comprensión del textual del estudiante cuando se le solicita elementos puntuales como la clasificación, lenguaje, características del escrito y el propósito del mismo.

Para solventar estas dificultades, se propone la utilización de libros educativos con realidad aumentada, que es una herramienta tecnológica que crea una combinación entre lo real y lo virtual, de esta manera les ofrece a los estudiantes una experiencia diferente al poder interactuar con recursos virtuales inmersos en un contexto real.

Colombia es una nación de ciudadanos interactivos, comprensivos, analíticos y críticos de la sociedad en la que viven. Esto, claro, solo cuando el problema verdaderamente afecta las empresas del ciudadano promedio. No es de extrañarse que las redes sociales influyan, en demasiadas ideologías y decisiones de los colombianos. El colombiano es un excelente procesador de una parcela superficial de la realidad, pero no profundiza en el hecho para cerciorarse de estar en lo cierto. Esta es la primera problemática que el autor busca solventar, la carencia de una postura investigativa y crítica frente a la información: «¿Estoy haciendo una interpretación adecuada o correcta de la realidad? ¿Cómo sé que la interpretación que hago de un concepto es la adecuada? ¿El concepto es aplicado apropiadamente a esa realidad estudiada? [...] ¿Cómo sé si está bien aplicada?». (Montes, 2013, p. 192).

Los conflictos internos, a raíz de reformas y de órdenes bélicas, surgen de la incompreensión. No se interpretan realidades y no se comprenden posiciones. No obstante, por medio del presente proyecto se intenta corregir este hecho, gracias a que se le enseña al estudiante de séptimo (por medio de la Realidad Aumentada) a realizar análisis con base a los valores que están en juego durante el desarrollo de la historia literaria. Es relevante aclarar que el objetivo, del proyecto en cuestión, no es dar solución absoluta a los problemas de comprensión

en Colombia. Tampoco se afirma que, mediante la aplicación de la Realidad Aumentada, el día de mañana el panorama colombiano cambie hacia un contexto lleno de mejores oportunidades. Lo que se explica es que, en el grado séptimo, se puede lograr una optimización en el proceso de comprensión e interpretación textual. Lo cual, posiblemente, dé como resultado un estudiante más analítico y crítico de la sociedad y de sus relaciones personales.

La Realidad Aumentada no es una moda que un día se coloca en auge y al otro desaparece de la lista de tendencias. Esa no es la verdad. El avance de las tecnologías, sobre todo por la necesidad de crear interacciones cada vez más realistas, continúa perfeccionándose. La Realidad Aumentada, cuestión que hace dos décadas es un cuento de hadas, hoy consiente divisar figuras en tres dimensiones (altura, amplitud y profundidad) a partir de un libro que, básicamente, no tiene materia tangible. Este libro, un PDF, puede estar al alcance de todos y su lectura en tres dimensiones, rápida y factible, únicamente necesita un celular con cámara, lo cual es un artilugio común del 2021, para escanear los códigos y proyectar, en su pantalla, las historias de los textos *El Gran Libro de Cuentos con Valores*, obra de Esteve Pujol i Pons, *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry y *El Gran Libro de Los Exploradores*, obra de la escritora Carmen Domingo.

Esta operación no conlleva más de tres minutos en completarse. Entonces, si los recursos son disponibles para la mayoría de los estudiantes, no hay razón para no experimentar con este tipo de textos. Un tercer problema, al cual responde esta investigación, hace referencia a los Ejes de la Lengua Castellana y su relación con la prueba de lenguaje de la prueba Saber Noveno Grado:

La competencia comunicativa-lectora explora la forma como los estudiantes leen e interpretan diferentes tipos de textos. Se espera que puedan comprender tanto la información explícita como la implícita en los textos, establecer relaciones entre sus contenidos y lo que saben acerca de un determinado tema. (Ministerio de Educación

Nacional, 2017(p. 17).

Con el auge de la tecnología, de la virtualidad y de la sobrecarga laboral, poco o nada de tiempo se le dedica a la lectura. Las observaciones, en las intervenciones previas del docente en formación, revelan que los niños y las niñas de doce años (la edad media de la población en la cual se aplica el proyecto) no tienen hábitos lectores y tienen un paupérrimo entendimiento acerca de por qué es importante leer en pleno siglo XXI. En estas observaciones, del mismo modo, se evidencian necesidades académicas en los resultados de sus evaluaciones formativas. Los educandos resuelven los ejercicios sin tener en cuenta los párrafos introductorios. Se precisa con urgencia la construcción de estrategias que infundan, en los alumnos, el amor por la lectura y la escritura. De lo contrario, esta práctica de contestación inconsciente se simula durante la resolución de pruebas de estado como lo son la prueba Saber de Noveno Grado y el ICFES: «La prueba de lectura les propone a los estudiantes una reflexión en torno a qué dice el texto [...]; cómo lo dice (organización); para qué lo dice y por qué lo dice (pragmática); cuándo lo dice y quién lo dice» (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p. 17). Fomentar el hábito lector y la reflexión en torno al texto es el último de los retos que asume el autor de este proyecto. Si se materializa esta intención, se logra lectores de contexto más interpretativos y comprensivos. Lograr este tipo de ciudadanos es una posible solución a problemáticas sociales que afectan la vida de las poblaciones más vulnerables.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La lectura es una habilidad comunicativa que se explora desde los primeros años de escolaridad, cuando esta se encuentra bien cimentada en el niño, permitirá que cuando sea un adulto, encuentre deleite en leer y además que sea un lector competente. Sin embargo, el panorama actual es desalentador, es evidente que los niños y jóvenes de esta generación rechazan la lectura y por consiguiente no leen de manera correcta. Es por ello que surge un cuestionamiento:

¿Cómo construir un Plan Lector por medio de libros de literatura infantil y realidad aumentada en el grado séptimo de la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento?

Se toma como referencia la observación de la institución y de los estudiantes, es indispensable la aplicación de un diagnóstico y, por consiguiente, se inicia con el diseño de la Plan Lector que toma como estrategia didáctica el uso de la tecnología de Realidad Aumentada.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Plan Lector, a partir de libros de literatura infantil y realidad aumentada, para estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar las fortalezas y debilidades en los procesos escriturales y de comprensión textual.

Producir secuencias didácticas orientadas al eje de comprensión textual, basadas en la literatura infantil y la realidad aumentada.

Valorar el proceso de lectura de los estudiantes del grado séptimo, mediante el diseño de un Plan Lector, a través del uso de los instrumentos evaluadores del mismo, a partir del eje de comprensión de textos y el uso de la realidad aumentada.

1.5. LIMITACIONES

La principal limitación que se encuentra con relación a la propuesta es el tiempo; con los cambios en la gestión de la enseñanza por el nuevo paradigma de educación virtual en la que se encuentran los estudiantes actualmente, los cronogramas educativos han tenido que ser reducidos o simplificados para poder abordar cada una de las temáticas del currículo estipulado para el nivel escolar que cursan los estudiantes.

Los docentes en su afán por poder cumplir con esos conocimientos abordan más temáticas en menos tiempo, es por ello que para poder cumplir con las didácticas que se desarrollan para la presente propuesta se abordan las actividades de forma rápida y algunas incluso son destinadas para realizarse fuera de los encuentros.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Líneas arriba se exponen cuatro problemáticas con una posible solución (o por lo menos un método de tratamiento) en el proyecto que trae a colación la Realidad Aumentada. El primer problema hace referencia a la inexistente postura investigativa del estudiante hacia el contenido del texto. Este hecho se corrige con la aplicación de talleres analíticos, en los que el alumno deba interpretar la información, crear conclusiones e indagar en la web. El segundo se encamina a hacer, esencialmente, una presentación de lo que es la Realidad Aumentada y cuáles son sus beneficios. Los resultados y las evidencias, de las prácticas pedagógicas, juegan un rol importante en este aspecto. Por consiguiente, es razonable admitir que estos motivos se complementan con la educación virtual, lo cual conduce toda la investigación hacia la incorporación de las TIC.

Para este 2021, momento en el que la mayoría de escuelas permanecen cerradas, es infructífero ofrecer clases virtuales sin explorar nuevas estrategias y dinámicas. Una buena parte de los docentes continúan utilizando la guía impresa, más la socialización de sus conocimientos, para que los estudiantes aprendan un par de conceptos y resuelvan unas cuantas actividades. No obstante, ¿qué ha de suceder si esta guía ahora presenta figuras que se elevan y se proyectan, a través del teléfono inteligente, en tres dimensiones y en tiempo real? La estrategia de la realidad virtual trae a colación las TIC (gracias a recursos como un celular, una plataforma y una aplicación), para lograr sus objetivos, el de mejorar el hábito lector de los estudiantes y de esta manera contribuir al desarrollo de la habilidad de comprender textos.

El mejoramiento de la comprensión e interpretación del texto, con base en la Realidad Aumentada, responde a estudiantes que no sienten motivación a la hora de abordar un enunciado

que no les exhibe nada distinto a sus muy subestimados párrafos. De igual manera, el producto de la propuesta (un Plan Lector que refleja los esfuerzos por vincular la Realidad Aumentada con la literatura) les otorga, a los niños y las niñas del grado séptimo, un espacio de reflexión y de crítica hacia el contexto político, social y económico en el cual están creciendo.

Por su parte, los *Estándares Básicos de Competencia*, para séptimo grado, ponen en manifiesto que los estudiantes deben hacer comparaciones y proponer hipótesis sobre los contenidos. Asimismo, el alumno debe comprender los elementos constitutivos de una obra literaria (por ejemplo, el género, el tipo de narrador, el contexto, los personajes, entre otros). En este sentido, la estrategia de la Realidad Aumentada se encamina a cumplir con estas demandas, porque en el proceso el educador tiene que utilizar talleres de deconstrucción del cuento y de construcción de la crítica literaria y social.

1.7. DELIMITACIONES

Como consecuencia de la pandemia, los encuentros fueron realizados por medio de la virtualidad, debido a los intentos fallidos de retorno a la presencialidad que, en el caso de la institución, ni siquiera se han podido llevar a cabo por fallas estructurales del plantel educativo, lo que dificulta un mayor alcance en la realización de las actividades, así como el impacto que puede generar en el interés y participación de los estudiantes.

Por otro lado, el poco tiempo de interacción con los estudiantes y la reducida cantidad de encuentros, limita de manera significativa hasta dónde se puede llegar con la ejecución de la propuesta que pretende el diseño y creación de un plan de lectura, por lo que sólo se logra el diseño, mas no, la ejecución completa del mismo.

Finalmente, considerando las condiciones económicas de los estudiantes, es notable que muchos carecen de recursos tecnológicos para poder cumplir con las actividades planteadas, en algunos casos los estudiantes no contaban si quiera con un smartphone para poder enviar sus actividades o para poder comunicarse con el docente y debían recurrir al uso de teléfonos de terceros, dificultando los procesos desarrollados durante los encuentros.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. ANTECEDENTES

Antes de sentar las bases teóricas que guían la metodología, el diseño de los talleres, el análisis de los resultados y el posterior producto investigativo, es necesario efectuar una breve revisión del estado del arte. Es importante estudiar qué otras formas de aplicación tiene, la Realidad Aumentada, dentro del aula y qué beneficios se registran, en la comprensión y la producción textual, hasta la fecha. Por ello, se citan, a continuación, seis investigaciones a nivel internacional, nacional y local. De estos documentos, principalmente, se reflexiona sobre sus objetivos, metodologías y conclusiones.

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

El primer artículo, a interpretar, se titula «Impacto De La Realidad Aumentada En La Educación Del Siglo XXI». Este es un documento que lo redactan Franklin Montecé Mosquera, Alexis Verdesoto Arguello, Carlos Montecé-Mosquera y Cesar Caicedo Camposano. Estos son profesionales de Ecuador y su objetivo es demostrar, según diversos autores de la actualidad, la viabilidad de esta tecnología en la educación:

Con el transcurrir de los últimos años la Realidad Aumentada (Augmented Reality) RA se ha posicionado como una tecnología que se ha acercado a diferentes entornos de la sociedad, entornos relacionados con la publicidad, el mercadeo, videojuegos y en la educación ha generado un alto impacto. (Montecé et al, 2017, p. 129).

Esta es una investigación cualitativa debido a que recoge datos y conclusiones, según experiencias educativas, y las analiza para exponer cómo la Realidad Aumentada puede ser una inversión positiva en el ámbito educativo. Los autores, docentes e ingenieros, consultan documentos con una antigüedad máxima de cuatro años para obtener una perspectiva reciente. Estos autores, asimismo, estudian las formas de aplicación de la Realidad Aumentada en el aula. Entre estas actividades se puede destacar la transformación de una imagen en dos dimensiones a su respectiva figura en tres dimensiones. Esto, con el objetivo de enseñar programación básica en las instituciones. Los investigadores concluyen que el realismo, la interacción, la motivación y el aprendizaje se potencializan con la Realidad Aumentada:

Los autores (Pedro & Martínez, 2012) plantean que la RA es una alternativa metodológica en la educación primaria y parten de la idea de que toda herramienta multimedia que sirva para presentar material académico con fines educativos, complementan los métodos de enseñanza tradicionales. (Montecé et al, 2017, p. 131).

Un segundo documento a consultar, a nivel internacional, tiene como título *Realidad Aumentada en la Educación* y es un trabajo investigativo de Alegría Blázquez Sevilla para la Universidad Politécnica de Madrid. La autora trae a colación los principales aportes de la Realidad Aumentada en la educación y considera que uno de los siguientes retos, camino a un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje, tiene que ver con la incorporación de estas tecnologías al aula. Afirma que no es solo presentarlas, sino, además, exponer a los educandos cómo es su uso y qué se puede lograr con ella. En su trabajo explora conceptos sobre qué es la Realidad Aumentada, estrategias con base a la tecnología en cuestión, y sobre cuáles son sus elementos, tipos y niveles: «El ámbito educativo ha adoptado la Realidad Aumentada de manera permanente entre sus recursos tecnológicos. Son numerosas las aplicaciones educativas que

tienen como base la Realidad Aumentada y que son utilizadas tanto en las aulas como fuera de ellas». (Blázquez, 2017, p. 22). Esta autora no solo explica su utiliza para la educación, también habla de su aplicabilidad para el entretenimiento, el comercio, el turismo, el deporte, la publicidad y la prensa, en todos estos casos menciona distintas aplicaciones (a manera de ejemplo se puede rescatar Aumentaty Geo, Layar, Google Goggles, Elements 4D, Rapp Chemistry o Solar Simulator) y programas que facilitan el empleo de la Realidad Aumentada en un determinado contexto. Esta autora concluye que la Realidad Aumentada cada vez es más precisa y accesible. Entonces, lo más razonable es que el cuerpo docente comience a capacitarse en la comprensión e interpretación de dicho concepto: «Las respuestas como toda predicción de futuro son inciertas, tan solo es posible el aprendizaje y adaptación a ellas y como en todos los casos sacar el mayor rendimiento de todas las tecnologías al servicio de los objetivos didácticos». (Blázquez, 2017, p. 32).

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

En segunda instancia, se tiene el primero de los artículos investigativos a nivel nacional. Este tiene como título «Realidad aumentada (RA): aplicaciones y desafíos para su uso en el aula de clase» y lo redactan Henry Alberto Cárdenas Ruiz, Fredy Yesid Mesa Jiménez y Marco Javier Suarez Barón, para la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Estos investigadores hacen, en un inicio, un breve análisis estadístico sobre la búsqueda de la Realidad Aumentada en dos bases de datos (Scopus y EbscoHost) y afirman que las áreas donde más se aplican son Ciencias de Computación e Ingeniería. Contrario a esto, en asignaturas como Artes y Humanidades no superan el tres por ciento de aplicabilidad:

El presente artículo es la parte inicial de una investigación que busca integrar el uso de la RA en el área de biología para básica secundaria y, con base en los resultados, busca evidenciar si el apoyo de las TIC y el uso de la RA influyen o no el proceso de aprendizaje con los estudiantes. (Cárdenas et al, 2018, p. 35).

Tras esto, los investigadores explican, superfluamente, los orígenes de la Realidad Aumentada y sus aportes a los metrajés cinematográficos. Contiguo a esto, los autores aterrizan su indagación en cómo utilizar esta tecnología en el aula. Por ende, manifiestan que su uso no se limita a un espacio físico (porque puede emplearse desde el hogar o en la misma institución) ni a un horario determinado (gracias a que es posible emplearse en cualquier momento). Por otro lado, aseguran que cualquier temática puede enseñarse por medio de la Realidad Aumentada y que su avance es seguro, debido a que hoy día existen múltiples expertos que invierten conocimiento y esfuerzo en mejorar la experiencia de la Realidad Aumentada:

La RA actualmente es considerada una de las más importantes tendencias tecnológicas, ubicándose en un lugar prominente y siendo empleada para complementar, con información o gráficos, entornos reales cuya actividad solo se da mediante otra herramienta tecnológica. (Cárdenas et al, 2018, p. 141).

Este trabajo investigativo hace entender que es razonable invertir económicamente, en las instituciones, para que las aulas cuenten con proyectores de Realidad Aumentada. El segundo documento que respalda esta estrategia, a nivel nacional, se denomina *Didáctica y aplicaciones de Realidad Aumentada en la educación superior en Colombia* y sus cinco autores no se mencionan, en este punto, para no utilizar mayor espacio al necesario. Esta es una investigación del 2019, la publica la Federación Universitaria del Área Andina y tiene como presenta una recopilación de resultados para que la comunidad educativa acepte la inclusión de la Realidad

Aumentada en sus proyectos de mejoramiento: «Realidad aumentada (RA) y escuela aumentada (EA) son temas fundamentales en la actualidad para el desarrollo de proyectos orientados hacia la consolidación de líneas de investigación en el campo de la enseñanza y del aprendizaje». (Caro et al, 2019, p. 12). Estos autores consideran que dictar una clase virtual requiere la misma o una mayor concentración y dedicación, por parte de los docentes. Entonces, es por eso que es tan difícil encontrar docentes que integren la Realidad Aumentada al aula, porque hay que prepararse muy bien para la comprensión y la posterior utilización de estas herramientas. Los investigadores afirman que, mientras se rediseña la integración de la Realidad Aumentada desde los ministerios de educación, el docente debe incursionar, caso que sea posible, en esta tecnología: «La tutoría virtual y el desarrollo de los mediadores pedagógicos propios de esta modalidad de aprendizaje exigen esfuerzos académicos, a la luz de las tendencias modernas de educabilidad». (Caro et al, 2019, p. 12). Como finalización de la investigación anterior, los autores exponen un listado de estrategias pedagógicas para el uso de la Realidad Aumentada en el aula.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

En tercera instancia se tienen dos trabajos de grado a nivel local. El primero de ellos se titula *Desarrollo de una Aplicación Móvil para el Apoyo en la Ubicación e Información Dentro Del Entorno Académico del Campus Villa del Rosario de la Universidad De Pamplona, Mediante el uso de Realidad Aumentada y Geolocalización*. El autor de este proyecto es el licenciado Manuel Guillermo García Sandoval quien, en un parafraseo de Siltanen (2012), afirma que la Realidad Aumentada es:

Beneficiosa en varias áreas de aplicación. Es adecuada para la visualización in situ, tanto en interiores como al aire libre, para montaje, mantenimiento y entrenamiento. La realidad aumentada permite juegos interactivos y nuevas formas de publicidad. Varios servicios basados en la ubicación usan realidad aumentada. (2015, p. 22).

Esta investigación expone cómo puede combinarse un sistema operativo (puede ser Android, iOS, Windows Phone o BlackBerry OS), una herramienta de visualización de Realidad Aumentada (puede ser ARtoolkit, awe.js, ATOMIC Authoring Tool o Wikitude), un entorno de desarrollo (puede ser Android Studio, Apache Cordova, Unity, o Xcode), un programa de editor de código (puede ser Sublime Text, Vim, Brackets o Notepad++), un sistema gestor de datos (puede ser Oracle, MySQL, PostgreSQL o SQL Server) y una herramienta de modelado (puede ser ArgoUML, UML Designer o Visual Paradigmfor UML) para materializar el objetivo de ayudar en la ubicación dentro del campus universitario. En sus conclusiones, el autor comenta que la aplicación móvil permite determinar, de una forma didáctica, la forma más rápida de moverse un punto a otro y que, además, este proyecto puede ampliarse a mayores extensiones de territorio. El segundo proyecto de grado se denomina *Desarrollo De Un Entorno De Simulacion De Cableado Estructurado Basado En Realidad Aumentada Para El Apoyo Del Aprendizaje A Personas En Situación De Discapacidad Auditiva*. Su autora es la licenciada Deycy Yuhviley Jaimes Cruz quien considera que la Realidad Aumentada es: «El término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, que se combinan con elementos virtuales para la creación de una Realidad Aumentada en tiempo real». (2018, p. 30). El proyecto presenta los resultados, en una población con discapacidad auditiva, de la utilización de una aplicación para la Realidad Aumentada. Esta autora combina el aprendizaje E-learning (el aprendizaje electrónico), B-learning: (el aprendizaje semipresencial) y M-learning (el

aprendizaje electrónico móvil) para las clases en *Unity3D*. Esta aplicación funciona en sistemas Android y su contenido debe traducirse, en lenguaje de señas, por parte del docente encargado de la estrategia: «El objetivo principal del proyecto fue elaborar un entorno de simulación de cableado estructurado basado en Realidad Aumentada para el apoyo del aprendizaje a personas con discapacidad auditiva». (Jaimes, 2018, p. 16). Esta investigación toma en consideración que la población vulnerable de sordomudos puede ser bilingüe (manejo de la lengua de señas y comprensión del lenguaje escrito). Asimismo, la autora expone que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el aula, pasan por alto la existencia de esta población. Por ende, enfoca su conocimiento en desarrollar un entorno de aprendizaje para estudiantes que, a pesar de su discapacidad auditiva, desean ser partícipes de la Ingeniería en Telecomunicaciones: «Una persona sorda se diferencia de otra tan solo por su discapacidad auditiva». ((Jaimes, 2018, p. 17). La autora considera que el fracaso académico de esta población se debe, principalmente, a la incapacidad de las instituciones de programar espacios de aprendizaje que aprovechen de mejor forma las Tics y la Realidad Aumentada. En sus conclusiones da por hecho que la Realidad Aumentada, en definitiva, mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje en las personas con discapacidad auditiva.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

Antes de continuar con el marco legal y contextual, para exponer los fundamentos y los alcances de la ruta metodológica, es necesario recorrer los conceptos clave que se abordan durante la selección de la estrategia, de sus teorías, antecedentes y herramientas. Esta sección no solo trata de citar autores que ayuda exponer lo que una proposición refiere, sino que, además, el

autor se propone dar interpretaciones personales con el fin de comunicar cómo percibe dichos conceptos. Sin más preámbulos, la primera expresión que se busca definir es educación de calidad: «Aquella que forma mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos y conviven en paz. Una educación que brinda oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país». (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 86). *El Gran Libro de Cuentos con Valores*, *El Principito* de y *El Gran Libro de Los Exploradores*,

El Gran Libro de Cuentos con Valores es una obra que promueve, gracias a historias ficticias que nacen de experiencias reales, la visión de formar mejores seres humanos. Cada uno de sus relatos tiene relación con un valor (por ejemplo, la libertad, la lealtad, la responsabilidad, entre otros) y sus personajes no representan a seres extraordinarios. Por el contrario, sus protagonistas (humanos, objetos o animales) cometen errores como ocurre, normalmente, en el contexto en donde participan los estudiantes de grado séptimo. Sus narraciones son críticas sociales sobre la guerra, la traición, la corrupción y la humillación. Este es un objeto de análisis excelente para cumplir con el objetivo de impartir una educación de calidad en la asignatura de Lengua Castellana: «Consolidar una educación de calidad implica asegurar que en las aulas los niños y los jóvenes estén desarrollando las competencias que necesitan para la vida y que sepan cómo usar esas competencias en su cotidianidad». (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 262).

De igual forma se encuentra el clásico literario *El Principito* que si bien forma parte de la literatura infantil, es también del gusto de jóvenes y adultos por las enseñanzas que el mismo aporta a la exploración personal de las emociones y sueños propios del ser humano. En la actualidad este libro se ha convertido en un infaltable en la formación y enseñanza de la lengua

en el aula. El tercer libro empleado para el diseño de la presente propuesta es el *Gran Libro de los Exploradores*, donde los estudiantes podrán seguir la vida y la obra de grandes aventureros, en diferentes escenarios y épocas, este libro logra fomentar la imaginación de los estudiantes al plasmarle los más entretenidos parajes y las aventuras más extraordinarias. Contiguo a esto, es relevante reflexionar acerca del rol que juegan las Tecnologías de la Comunicación y la Información (o Tics) en la práctica docente, redacción del proyecto investigativo y la producción de un producto para el mejoramiento de la comprensión lectora en la población de selección. Con ayuda de plataformas o aplicaciones que permitan interactuar desde la realidad con la virtualidad, se puede lograr que niños y jóvenes exploren un mundo de posibilidades desde cualquier lugar en que se encuentren, con ayuda de un smartphone. Tal es el caso de la realidad aumentada, una herramienta que ha tomado gran relevancia en los gustos de los jóvenes, al ser un tipo de tecnología que combina elementos virtuales, inmersos en la realidad a través de aplicaciones, y que algunos libros, juegos y material audiovisual pueden ponerlas en evidencia al usuario. Cabe destacar que la realidad aumentada difiere de la realidad virtual al no ser una experiencia completamente inmersiva sino una combinación apreciable desde un teléfono inteligente.

Estas son medios o herramientas, pueden ser elementos de hardware o software, las cuales permiten investigar, crear, comunicar y transformar el conocimiento. En esta época de digitalización es imprescindible que docentes y estudiantes manipulen, a la perfección, las plataformas y aplicaciones virtuales: «Son un banco de herramientas esenciales, siendo un medio de comunicación en el proceso educativo actual, de tal manera, que facilitan el intercambio de conocimientos entre docente y estudiante». (Cruz et al, 2019, p. 6). Tras esta convicción de lo que son las Tecnologías de la Comunicación y la Información, es momento de analizar los estándares que se relacionan con el Eje de Comprensión e Interpretación Textual en séptimo

grado. El primero manifiesta que una prueba de aprendizaje es que el estudiante relaciona el contenido de un texto con su estructura. Este aspecto se evidencia en las planeaciones con la Realidad Aumentada. El segundo declara que el estudiante reconoce la tradición oral como fuente de la literatura. Esto se aplica durante el producto, el cual consiste en un discurso por parte del estudiante: «Comprendo e interpreto diversos tipos de texto, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual. [...] Reconozco la tradición oral como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 36). Sus estándares responden, principalmente, al aprendizaje de la semántica. Es decir que, en este Eje, se le da prioridad al fortalecimiento del análisis de la información antes que la estructura de las proposiciones. Un concepto que se deriva de la implementación de nuevas tecnologías en la educación (y que, por lo tanto, es necesario explicar cuál es la definición que se maneja en el proyecto actual) es el de didáctica. Este es un término que ocasionalmente se confunde con dictar una clase de forma divertida o transformar toda lección en juego. No obstante, la realidad es que la didáctica tiene que ver más con la correcta selección de estrategias, según la población, y no con una gamificación esporádica en todas las actividades educativas: «La Didáctica es la Ciencia de la Enseñanza y del Aprendizaje. La enseñanza, en sentido pedagógico, es la acción de transmitir conocimientos y de estimular al alumno para que los adquiera». (Hernández, 2011, p. 2). Se escoge a la didáctica como una expresión clave, para la conformación de las intervenciones pedagógicas y el producto universitario, a causa de ser esta un estilo de pedagogía. Esta característica, al incorporarse en la labor docente, invita a reflexionar sobre los estilos de aprendizaje de los estudiantes, los tipos de inteligencia y las herramientas que más les facilita la comprensión de una situación. En este caso, la unión de la literatura y la Realidad Aumentada, posiblemente, permitan la correcta decodificación de la

semántica contextual en la ficción y en la realidad. Por otra parte, la finalidad de esta didáctica es la de preparar a los estudiantes para las pruebas ICFES saber noveno grado, las cuales tienen como objetivo: «Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana, mediante la realización de pruebas periódicas en las que se evalúan las competencias básicas de los estudiantes y se analizan los factores que inciden en sus logros». (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p. 11). Estos cuestionamientos se elaboran a partir de los *Estándares Básicos de Competencia*, los *Derechos Básicos de Aprendizaje*, las *Matrices de Referencia* y los *Lineamientos Curriculares*, de Lengua Castellana, para grado de séptimo y octavo. Por lo cual, las temáticas que se enseñen, las competencias que se desarrollen y las falencias que se corrijan pueden generar un cambio considerable en los resultados de estas pruebas. Es responsabilidad del docente incurrir en nuevas didácticas y metodologías, para que los estudiantes sepan hacer análisis sintácticos (organización del texto), pragmáticos (uso del lenguaje) y semánticos (significado y el objetivo principal de este proyecto). En cuanto se combinan las Tic, los *Juegos Serios*, la didáctica y la visualización de las pruebas ICFES noveno grado (con base a los EBC que refuerza la estrategia) se puede hablar de educación de calidad.

2.2.1. BASES TEÓRICAS

Una vez que se finaliza la revisión del estado del arte, un punto de referencia para la elaboración de la propuesta, el investigador remite sus esfuerzos a la selección de teóricos que fundamenten sus hipótesis. No obstante, es relevante primero explicar que el concepto de marco teórico, el cual se emplea en el trabajo en curso, hace referencia a investigaciones que se consolidan en un pasado como constructos cognitivos que ayudan a entender y describir parcelas

de la realidad: «El marco teórico es una toma de posición teórica: tiene aspecto de tesis en cuanto es una afirmación o una serie de afirmaciones; pero también suele contener hipótesis en cuanto algunas afirmaciones no son nunca definitivamente verdaderas en ciencia». (William, 2002, p.112). El marco teórico no se debe entender como la verdad absoluta, porque las teorías pueden refutarse con nuevas teorías. Sin embargo, hasta el momento en que se refutan (y, además, debe desecharse por completo por la ciencia. Es decir que, si hay escuelas investigativas que la respaldan aún después de la pérdida de aceptabilidad, puede continuar en uso duran décadas) son imprescindibles en las investigaciones. Sin más preámbulos, los teóricos que se seleccionan, para esta investigación, son Aleksei Leontiev, Kenneth S. Goodman y David Ausubel.

Juegos Serios y Educación, desde la Teoría de la Actividad

Para comprender el rol que cumplen los *Juegos Serios*, en el diseño de encuentros y talleres con base a la Realidad Aumentada, es relevante conocer la Teoría de la Actividad de Aleksei Leontiev. Esta teoría es un constructo analítico sobre el comportamiento psicosocial del hombre y la mujer. El primer promotor de dicho concepto es Lev Vygotsky, pero, tras su fallecimiento, es A. Leontiev quien propone tres niveles que definen el origen, la razón y la finalidad de las acciones humanas en la sociedad. Antes de comenzar, es importante entender perfectamente que: «Los Juegos Serios (JS), son juegos digitales utilizados con propósito educativo y pueden ser aplicados en un amplio espectro en áreas militares, gubernamentales, educativas y cuidado de la salud». (Albán et al, 2017, p. 112). En este contexto de procesos virtuales, el impresionante auge de las plataformas digitales no se puede poner a dudas. La gamificación, el Aprendizaje Basado en Juegos y los *Juegos Serios* son herramientas a las que hoy día recurren los maestros más que nunca. En este apartado, la inclinación por los *Juegos*

Serios (lo cual induce prescindir, tenuemente, de las otras dos particularidades) se debe a que el diseño de las clases no es en forma de juego (lo cual elimina el factor gamificador) ni se utiliza un juego para enseñar una temática (lo que significa que los talleres no parecen a la estrategia ABJ). En este proyecto, el mejoramiento de la lectura se hace por medio de una aplicación que se diseña netamente para ese mismo objetivo:

Con el avance de la tecnología, los escolares pasan más tiempo en actividades relacionadas a juegos (Homer, 2012) lo que constituye una oportunidad para que las nuevas estrategias aplicadas en la educación y entrenamiento, se apoyen con la implementación de este tipo de juegos. (Albán et al, 2017, p. 112).

Con esto en mente, se determina que el docente debe despertar, en el educando, la determinación de completar una acción, un reto, un desafío. Por consiguiente, se entiende que esta situación es semejante a cómo Aleksei Leontiev define lo que es la actividad. Este pensador considera que son procesos que se ejecutan en el mundo real, en el cual interactúan sujetos y objetos reales. Como se menciona, líneas atrás, el teórico en cuestión explica que la actividad humana tiene tres niveles (el alto, el intermedio y el bajo) y, gracias a esto, surge la hipótesis de que las motivaciones pueden comprenderse e influenciarse por medio de la estrategia correcta. El nivel alto, o nivel de la actividad, trata de las estimulaciones humanas. Este nivel responde a qué motiva a quién. El nivel intermedio trata de acciones y metas asociales. Este nivel responde a cuáles son los objetivos de ese quién. Finalmente, el nivel bajo trata de las operaciones y medios. Este nivel responde a qué debe hacer un sujeto para alcanzar un objetivo: «Según la Teoría de la actividad, los sujetos realizan una determinada actividad a través de la experiencia que posee, sin embargo, también el sujeto que no posee la experiencia puede adquirirla a través de la ejecución de la actividad». (Peñeñory, 2019, p. 56). Para A. Leontiev el objeto de la actividad es su motivo

y sin motivo no hay actividad. Afirma que el motivo puede pertenecer al mundo real o ser parte del imaginario individual. Por ende, se concluye que, para tener éxito en la realización del producto, es necesario que los estudiantes adquieran un motivo que los induzca a transitar entre los tres niveles de la Teoría de la Actividad. Otra cuestión relevante, de esta teoría, es que en ella interviene el concepto de órgano funcional. Este constructo se origina de teóricos rusos como Ukhtomsky y refiere, básicamente, a la unificación de los talentos humanos con las herramientas necesarias para la materialización de su objetivo: «En términos generales los órganos funcionales se definen como la combinación de las habilidades y capacidades humanas naturales con artefactos que le permiten fácilmente al sujeto el poder alcanzar las metas propuestas en una actividad específica». (Peñeñory, 2019, p. 57). El diseño de los talleres, según la concepción de juegos serios y la Teoría de la Actividad, debe proponer a los estudiantes un objetivo, un medio y un motivo para concluirse. Los estudiantes de séptimo grado precisan aprender por qué es importante mejorar su comprensión y qué utilidad tiene esto respecto a las problemáticas actuales.

Mejoramiento de la comprensión lectora, a partir del proceso de lectura de Kenneth S. Goodman (1982)

Este proyecto tiene como objetivo apoyar el Eje de la Comprensión e Interpretación Textual, en estudiantes de séptimo grado, para su posterior encuentro con la prueba Saber Noveno Grado. Es una responsabilidad ortodoxa, debido a que el docente se enfrenta a estudiantes que no tienen el hábito de lectura y no consideran que la absorción de un libro genere cambios significativos en su vida diaria. Para analizar cómo es este proceso de la decodificación del enunciado, se cita a Kenneth S. Goodman (1982) quien afirma que el aprendizaje de la lectura no es: «El dominio de la habilidad para reconocer palabras y adquirir un vocabulario de

palabras visualizadas, palabras conocidas a la vista». (s.p.). Con esta sola reflexión K. Goodman expone, en definitiva, por qué el estudiante corriente no supera el nivel literal de la lectura ni tiene una fluidez sobresaliente en su oralidad. Los educandos, posiblemente por una sobrecarga de plataformas para el entretenimiento, consideran que leer es saber qué significa una palabra u oración. No hay análisis ni investigación para cerciorarse, expandir su conocimiento o refutar los textos que consumen día a día: «Leer es un juego de adivinanzas psicolingüísticas. Implica una interacción entre pensamiento y lenguaje». (Goodman, 1982, s.p.).

Lo que se evidencia en la lectura, de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento es que se acostumbran a la repetición de sonidos, en busca de una pronunciación aceptable, y no se preocupan por recrear los contextos y a encontrarles una relación con el mundo real. K. Goodman considera que el proceso de lectura se basa en la coalición de las experiencias previas y los recientes conocimientos. Este encuentro informativo genera nuevas hipótesis que los lectores implementan para comprender la globalidad del texto: «Podemos pensar en la lectura como compuesta de cuatro ciclos, comenzando con un ciclo óptico, que va hacia un ciclo perceptual, de allí a un ciclo gramatical, y termina finalmente con un ciclo de significado». (Goodman, 1982, s.p.). La lectura, en este sentido, inicia con una rápida identificación visual de las palabras. Prosigue hacia la decodificación gramatical (morfología y sintáctica básicas) y culmina con la creación de un significado que está y no está desde un principio. El significado, en la lectura, emprende junto con el lector en forma de idea y argumentos que se forman a partir de explicaciones previas. Sin embargo, este mismo significado va transformándose con el transcurrir de los enunciados y finiquita siendo un significado completamente diferente. Para K. Goodman el significado: «Es construido mientras leemos, pero también es reconstruido ya que debemos acomodar continuamente nueva

información y adaptar nuestro sentido de significado en formación». (1982, s.p.). K. Goodman no apoya la idea de que existan diferentes estilos de lectura, como si fueran tipos de aprendizaje. Por el contrario, afirma que hay solo una forma de leer (no importa el país, el idioma, la etnia o la edad) y solo influye la capacidad lingüística del lector (por ello algunos comprenden mejor que otros) más su conocimiento previo (pues de aquí surgen las hipótesis y, paulatinamente, el juego de adivinanzas psicolingüística). Este último hecho se relaciona, en demasía, con la Teoría de la Actividad y con los propósitos del proyecto. K. Goodman manifiesta que el motivo del lector inclina su manera de comprensión:

Pero también lo es el propósito del lector, la cultura social, el conocimiento previo, el control lingüístico, las actitudes y los esquemas conceptuales [...] Diferentes personas leyendo el mismo texto variarán en lo que comprendan de él, según sean sus contribuciones personales al significado. Pueden interpretar solamente sobre la base de lo que conocen. (Goodman, 1982, s.p.).

El proceso de lectura es una práctica compleja que depende de los motivos, el ritmo y la constancia del autor. Para este pensador, incluso, la lectura se influye por la concordancia de dialectos entre el lector y el autor. Los talleres, con base a la Realidad Virtual y a los *Juegos Serios*, precisan dar un objetivo de lectura. Es importante que el estudiante entienda que hay una temática por analizar qué se espera que resuelva. De esta manera, se espera que el educando avance de un nivel literal a un nivel inferencial en la comprensión lectora.

El Aprendizaje Significativo de la Literatura, desde las perspectivas de David

Ausubel

Esta sección es la unificación del modelo de enseñanza y aprendizaje, el cual implementa la institución pública, y los conceptos anteriores que funcionan como engranajes para el producto investigativo (la Teoría de la Actividad, la Realidad Aumentada, los *Juegos Serios* y el proceso de lectura de K. Goodman). El constructo cognitivo que guía la planeación, además de los proyectos de mejoramiento, es la Teoría del *Aprendizaje Significado* de David Ausubel. Sin embargo, antes de comprender cómo este hecho se refleja en la lectura de los tres libros abordados en la presente propuesta, como lo son *El Gran Libro de Cuentos con Valores; El Principito* y *El Gran Libro de los Exploradores*, es importante saber que: «La Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva». (Cassany, 1997, p. 1). Aprender literatura es expandir los límites del conocimiento, debido a que los escritores depositan en los textos (escritos, orales, visuales, entre otros) experiencias de vida y, en ocasiones, información verídica. Para Cassany la literatura es ficcional y uno de sus objetivos principales es ser una forma de arte. Por consiguiente, su utilización no radica en una acción lejana a la literatura. Es decir que no se debe enseñar cuestiones gramaticales a partir de un cuento o un poema, sino que estos deben emplearse para análisis semánticos. De estar o no estar en lo correcto, lo relevante es que este punto se relaciona con las intenciones del autor de este proyecto: «Los textos literarios son literarios. No se deben usar para desarrollar otra actividad que no sea la lectura, análisis y reflexión literarias (no es aceptable de ninguna manera utilizar poemas para extraer verbos o cuentos para analizar sustantivos)». (Cassany, 1997, p. 5). La lectura de los libros de selección para el producto tiene como propósito

reflexionar acerca de sus temáticas principales y de su desenvolvimiento en el contexto ficcional. No obstante, no solo se queda en este nivel. Es intención del investigador inducir a los estudiantes a generar contraste entre las problemáticas de los cuentos, junto con sus respectivos valores, y las problemáticas sociales que competen a Colombia como nación. Esta finalidad se complementa, como se menciona líneas atrás, con la Teoría del Aprendizaje significativo, la cual es un estudio psicológico que analiza el paso del desconocimiento al aprendizaje:

Es una teoría que se ocupa del proceso de construcción de significados por parte de quien aprende, que se constituye como el eje esencial de la enseñanza, dando cuenta de todo aquello que un docente debe contemplar en su tarea de enseñar si lo que pretende es la significatividad de lo que su alumnado aprende. (Rodríguez, 2011, p. 31).

Esta construcción de significados, una cuestión que previamente se expone con K. Goodman, ahora ya no solo se refiere a la hipótesis de la lectura. Este significado tiene que ver con el aprendizaje que se adquiere, el cual sirve para comprender lo que ocurre en el contexto donde los estudiantes participan de las prácticas sociales. D. Ausubel considera que, para que haya un aprendizaje significativo, debe haber predisposición e interacción. El primer elemento tiene que ver con la motivación del estudiante (Teoría de la Actividad en su nivel alto), porque un estudiante predispuesto al aprendizaje es un estudiante moldeable. El segundo elemento, la interacción, tiene que ver con la relación de los conocimientos con el objeto de estudio (esto es el nivel intermedio). Una vez que se enlazan estas cuestiones, por medio de la Realidad Aumentada y los *Juegos Serios*, surge el Aprendizaje Significativo: «El origen de esta teoría [...] está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables». (Rodríguez, 2011, p. 31). Para D. Ausubel el aprendizaje por

retención es imprescindible para el aprendizaje, pues esta es una forma eficaz de clasificar y analizar grandes cantidades de información. No obstante, esta información debe analizarse y calificarse, con el objetivo de cerciorarse el autor de recibir información de calidad. Una solución para esta problemática es la lectura de literatura y no la adsorción de constructos banales.

2.3. MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, consta de una autonomía otorgada que ha sido concedida por la normatividad par que se realice la justa organización de los grupos en las áreas fundamentales y obligatorias, enmarcadas en la (Ley 115 de 1994, arts. 77° al 79°; Decreto 1860 de 1994, Resolución 2343 de 1996, arts. 3° al 7° y 16°), lo cual, permitió rediseñar el currículo para encauzarlo con más precisión hacia la FORMACIÓN de las diferentes ÁREAS DEL CONOCIMIENTO, aprovechando que con el Decreto 1290 de 2009, el Ministerio de Educación Nacional facultó a las Instituciones Educativas para que re-crearan su Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE) y algunos otros parámetros de funcionamiento, en función de las necesidades colectivas de la población.

El colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, consciente de la situación del país, teniendo en cuenta la apertura económica, la descentralización y la globalización del estado, de los procesos e internacionalización de la economía, cree necesario marchar acorde con los cambios y transformaciones de las que está haciendo objeto el mundo moderno. Con dicho propósito direcciona su misión hacia la formación integral de profesionales que puedan ser competentes para la sociedad; de esta forma llegar a alcanzar la visión de ser una de las instituciones más importantes de la ciudad en la segunda década del siglo XXI.

No obstante, la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicado en la comuna 10 de la ciudad de Cúcuta, en un sector con poblaciones de estrato bajo, donde el entorno es un libro abierto de las realidades de los estudiantes que en ella tienen su fuente de conocimiento. La Institución atiende a una población de aproximadamente 1700 estudiantes, de los diferentes grados de escolaridad, en sus 5 sedes, clasificados de forma mixta en cuanto a género y en las jornadas de la mañana y tarde.

La fundamentación pedagógica de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento se basa, en primer lugar, en un modelo pedagógico cognitivo. En el enfoque pedagógico se destaca el Aprendizaje Significativo, como uno de los conceptos pilares del constructivismo.

Con base en la autonomía institucional que concede la normatividad para organizar con pertinencia los grupos de áreas fundamentales y obligatorias (Ley 115 de 1994, arts. 77° al 79°; Decreto 1860 de 1994, Resolución 2343 de 1996, arts. 3° al 7° y 16°), se optó por rediseñar el currículo para encauzarlo con más precisión hacia la FORMACIÓN de las diferentes ÁREAS DEL CONOCIMIENTO, aprovechando que con el Decreto 1290 de 2009, el Ministerio de Educación Nacional facultó a las Instituciones Educativas para que re-crearan su Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE).

2.4. MARCO LEGAL

2.4.1. LEYES

La presente propuesta se encuentra enmarcada primero en la Constitución Política de Colombia que en el artículo 67 expresa que, «La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura» (1991). Por ende y en búsqueda de un mejoramiento continuo, se determinan estrategias para garantizar el cumplimiento del servicio social que plantea la ley.

También se encuentra la ley 115 de 1994 que rige cada uno de los aspectos fundamentales de la educación nacional y que es el manual que debe orientar el ejercicio docente la nación.

Ante la emergencia sanitaria latente por el virus COVID 19, es la Ley General de educación: «La educación 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». (Congreso de la República, 1994, p. 1). Este artículo, el primero de la ley que guía el sistema educativo en Colombia, recuerda al cuerpo docente que detener la educación no hace parte de su ética profesional. Asimismo, el análisis de cuentos, principalmente de los valores que se relacionan con la situación actual del país, ayuda a la formación integral del ser humano, lo que motivó a la creación del Plan de lectura que permita el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectura en los estudiantes y que los motive a realizar prácticas lectoras con mayor regularidad, despertando el interés por la lectura en ellos. Esto da cumplimiento a lo que se

estipula en la *Serie de Lineamientos Curriculares* para la Lengua Castellana: «El esfuerzo por consolidar una cultura de la argumentación en el aula es una prioridad en este eje curricular. Es necesario exigir la explicitación de razones y argumentos, la elaboración de un discurso consistente por parte de docentes y estudiantes». (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 58).

Además de lo anterior, se encuentra la ley TIC que orienta el ejercicio educativo desde el uso de las nuevas tecnologías y que entró en funcionamiento con mayor proporción en medio de la crisis sanitaria, y que en respuesta a evitar la propagación en la población infantil y adolescente determina la virtualidad como el medio para continuar los procesos educativos.

LEY 1341 DE 30 DE JULIO DE 2009 – LEY TIC

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia, tiene una ley llamada Ley Nh. 1341 – MinTIC de 2009, también ayuda a la investigación al referirse a los siguientes artículos:

ARTÍCULO 2. PRINCIPIOS ORIENTADORES. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad

de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional. Son principios orientadores de la presente Ley:

7-El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollará programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

2.4.2. DECRETOS

A finales del 2019, la COVID – 19 surge como enfermedad de transmisión respiratoria y se expande, desde China, hacia el resto del mundo. La ruta metodológica, para el proyecto de la Realidad Aumentada como estrategia pedagógica, se influye por el contexto virtual que se adquiere a partir de las consecuencias de dicha pandemia. Esta particularidad es una transacción (en ámbitos laborales, comunicativos, culturales, políticos, deportivos y educativos) de la

presencialidad a las plataformas digitales. Todo este cambio de paradigmas se debe al comunicado del director general de la OMS, en una rueda de prensa, el 11 de marzo de 2020:

A lo largo de las dos últimas semanas, el número de casos de COVID-19 fuera de China se ha multiplicado por 13, y el número de países afectados se ha triplicado. En estos momentos hay más de 118 000 casos en 114 países, y 4291 personas han perdido la vida. (s.p).

El doctor Tedros Adhanom Ghebreyesus, en esta misma ocasión, declara la presencia de la COVID – 19 como una emergencia de salud a nivel global. Por consiguiente, los países europeos, africanos, americanos, asiáticos y oceánicos elaboran medidas de prevención y control de contagios. Colombia no es la excepción en esta situación. El presidente la república, el día 12 de marzo del 2020, libera la directiva cero dos con asunto de transmitir indicaciones para la posible aparición de la enfermedad en el país. En este manifiesto se explica que los ciudadanos deben permanecer en sus hogares y cumplir con sus obligaciones por medio de las Tecnologías de la Comunicación y la Información. Asimismo, se incita al cierre presencial de instituto, colegios y universidades. El objetivo es evitar que el número de contagios ni ascienda y mantener el orden público:

Minimizar las reuniones presenciales de grupo [...], propender por reuniones virtuales mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Acudir a canales virtuales institucionales, transmisiones en vivo y redes sociales, para realizar conversatorios, foros, congresos o cualquier tipo de evento masivo. Usar las herramientas tecnológicas para comunicarse, el acuerdo marco de precios de nube pública vigente, trabajo colaborativo y tele presencial –videoconferencia-. (Duque, p. 2).

Estas cuestiones condicionan el diseño de los procesos para la enseñanza y el aprendizaje, porque se pierde el contacto visual con los estudiantes y el acompañamiento inmediato por parte de los docentes. La pandemia, como se menciona previamente, conduce a la cuarentena obligatoria y esta situación, a su vez, conduce a un estado económico en decadencia. Colombia, como ejemplo del resto del mundo, deja de producir en exportaciones importaciones. El comercio, principalmente, se afecta porque no hay traslado de una ubicación a otra. La educación, por su parte, tiene que repensar la forma de continuar con su labor. Estos eventos conducen a la publicación del decreto 417: «el cual se declara un Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica en todo el territorio Nacional». Por (Presidencia de la República, 2020, p. 1). Entonces, para la fecha, se tiene a un estado que se estanca y que decae poco a poco. Por ende, se consideran el factor económico como una característica fundamental a la hora de emplear las estrategias pedagógicas. Los encuentros se tornan virtuales (lo cual provoca que las prácticas educativas

2.4.3. RESOLUCION

En primer lugar, de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento es de carácter legítima, gracias al código DANE 154001007791. En segundo punto, cumple con impartir clases virtuales para ayudar a minimizar el número de contagios hasta que cumpla con los requisitos para volver a la presencialidad en respuesta a la Resolución 1721 de 2020 «Por medio de la cual se adopta el protocolo de bioseguridad para el manejo y control del riesgo COVID-19 en instituciones educativa, instituciones de educación superior y las instituciones para el trabajo y el desarrollo humano». (Ministerio de Salud y Protección Social). En tercera instancia, esta institución apoya la formación de futuros docentes al afirmar que relevante «Afianzar una

propuesta pedagógica con base en la puesta en práctica del aprendizaje significativo que oriente las prácticas pedagógicas, los procesos de investigación, construcción del conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías». (2018, p. 5). Es decir que su Proyecto Educativo Institucional acepta la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas. Con esto, se concluye que el proyecto obedece a directrices globales, nacionales y del ámbito educativo. Se debe tener en cuenta que, mediante Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, el ministro de Salud y Protección Social, de acuerdo con lo establecido en el artículo 69 de la Ley 1753 de 2015, declaró el estado de emergencia sanitaria por causa del nuevo coronavirus COVID-19 en todo el territorio nacional hasta el 30 de mayo de 2020 y, en virtud de la misma, adoptó una serie de medidas con el objeto de prevenir y controlar la propagación del COVID-19.

En la actualidad entra en vigencia la Directiva No. 016 que manifiesta la implementación del Plan de alternancia para poder regresar progresivamente a las aulas. Varias instituciones han comenzado a aplicar este modelo, sin embargo, aún hay muchas dificultades en su ejecución.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO Y METODOLOGÍA

La fundamentación pedagógica de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento se basa, en primer lugar, en un modelo pedagógico cognitivo: Entendemos por cognición el acto de conocimiento que obtenemos por la capacidad de pensar, recibir, recordar, comprender, organizar y dar uso de la información recogida. El fundamento del Modelo Cognitivo se basa en el pensamiento y explora la capacidad de las mentes humanas para modificar y controlar la forma en que los estímulos afectan a nuestra conducta.

En el enfoque pedagógico se destaca el Aprendizaje Significativo. La teoría del Aprendizaje Significativo es uno de los conceptos pilares del constructivismo. Elaborada por el psicólogo Paul Ausubel, esta teoría se desarrolla sobre una concepción cognitiva del aprendizaje. Precisamente, Ausubel planteó que el aprendizaje significativo se da cuando un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, es decir con la estructura cognitiva ya existente.

Al hacer referencia a la metodología de investigación; el psicólogo alemán Kurt Lewin formula la metodología de investigación acción, y que en palabras de Colmenares y Piñeros:

concebido este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investigada, quién investiga y el proceso de investigación. (2008, p.100)

Teniendo en cuenta que la investigación acción procura generar un cambio sobre un fenómeno social, es necesario crear una discusión entre la teoría y la praxis, es decir, para lograr la construcción de actividades que logren una transformación. Yuni y Urbano (2006) afirman que la Investigación acción está enmarcada en un modelo de investigación que está comprometido con el cambio social en mayor medida, además de que le otorga un gran valor al conocimiento de la práctica misma y de la visión personal con que se interpreta la realidad para que quienes intervienen directamente puedan acceder al tanto individual como colectivo.

Este tipo de investigación, promueve la participación de los sujetos con el fin de construir soluciones para problemas sociales, siendo el individuo una parte activa en dicha construcción, así lo expresa Martínez Miguélez (2000), “el método de la investigación-acción tan modesto en sus apariencias, esconde e implica una nueva visión de hombre y de la ciencia, más que un proceso con diferentes técnicas” (p.28). (citado en Colmenares y Piñero, 2008, p.105).

Por otra parte, el método bajo el que se establece la presente propuesta investigativa es el de investigación cualitativa, debido a que se busca dar solución a un fenómeno social que influye en el comportamiento y desempeño de un grupo social, tal y como Durkheim lo afirmaba «el científico social debe de considerar los hechos o los fenómenos sociales como cosas que ejercen una influencia externa sobre las personas» (citado en Quesedo y Castaño, 2002, p.7) además, si se tiene en cuenta que la primera fuente de la que se extrae información es el individuo, su participación activa es determinante en la construcción de las acciones que promuevan una solución al dilema social que se está abordando; Quesedo y Castaño (2002) afirman la información cuando manifiestan que «Utilizan técnicas como la observación, la entrevista en profundidad... que generan datos descriptivos. En general, es denominada como Investigación Cualitativa

(etnográfica, investigación de campo, investigación interpretativa, observación participativa...)»
(p.7).

Así mismo, el nivel de investigación responde al Explicativo, puesto que se busca determinar el porqué del problema detectado en los individuos observados, para poder contrarrestar el fenómeno encontrado, si bien, al ser un problema de tipo social, donde presenta mayor complejidad poder una encontrar una causa exacta, el nivel explicativo permite un acercamiento a la causal, y de esta forma, lograr diseñar estrategias que favorezcan al mejoramiento del mismo.

3.2. UNIVERSO Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

El trabajo se desarrolla en la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicado en la comuna 10 de la ciudad de Cúcuta. Se trata de una institución que oferta sus servicios educativos a los barrios San Rafael, Santo Domingo, la Cabrera y el Pórtico principalmente. La población institucional de carácter mixto, corresponde a 1700 estudiantes divididos en 5 sedes. Además de que las cinco sedes trabajan doble jornada. En la institución se permite la inscripción para grados preescolares desde la edad de 5 años.

Los estudiantes pertenecen a estratos entre el cero y el dos, y en los encuentros y sesiones virtuales se pudo apreciar las dificultades propias de su estrato en cuanto a los recursos tecnológicos, el acceso a internet, entre otros.

Al ser un instituto de carácter mixto los cursos están distribuidos de forma equitativa entre hombres y mujeres, sin embargo, en la mayoría de los cursos es predominante la presencia de varones, sobre la de las mujeres.

3.2.2. MUESTRA

Al referirse a la muestra, se destaca lo que afirma Sampieri, Fernández y Baptista «La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población» (2006, p.240), en efecto se seleccionó un subgrupo del universo de investigación, en este caso corresponde a un muestreo no probabilístico intencional, debido a que se trabajó con un curso seleccionado (un grupo del grado séptimo de la institución), en total de 30 estudiantes para la realización del curso de Practica Pedagógica (Ver [Anexo A](#)), la cual se dirige a estudiantes de secundaria y media técnica. De acuerdo Cuesta, (2009) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Es importante destacar que la edad promedio de los estudiantes es de doce años, con una estratificación 1 en promedio, y que en total hay once mujeres y diecinueve varones (Ver [Anexo B](#)).

3.3. FUENTE Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

En las fuentes primarias encontramos la fase diagnóstica de observación institucional, y la recopilación de documentación institucional que rige el ejercicio pedagógico en la institución tales como proyecto pedagógico institucional, manual de convivencia, sistema de evaluación, entre otros; y que son fundamentales para conocer el contexto dónde acontece el fenómeno pedagógico, así como el espacio a desarrollar la propuesta de intervención pedagógica. La observación le permite al investigador conocer su muestra, entender las dimensiones, las características físicas y las limitaciones espaciales: «La observación participante ha sido la piedra angular sobre la que ha girado el proceso formativo en los diferentes contextos: Seminario, Grupos de centro y Grupos de familias, profesorado, escolares». (Rekalde et al, 2014, p. 204). Para legitimar la observación, el docente en formación debe implementar diarios de campo para redactar sus experiencias y descubrimientos. Estos archivos son una bitácora que ayudan justificar las afirmaciones de los investigadores.

En un segundo momento se realiza un diagnóstico de área que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de determinar el problema a investigar y posteriormente diseñar la estrategia metodológica para abordar el fenómeno de investigación.

El objeto de las evaluaciones de diagnóstico es el conjunto de las competencias básicas del currículo. Éstas se refieren a las capacidades de los sujetos para utilizar sus conocimientos, habilidades y actitudes en la comprensión de la realidad y en la resolución de problemas prácticos. (Gobierno Vasco, 2008, p. 45).

En las fuentes secundarias de información se encuentran los trabajos investigativos consultados como antecedentes y que construyen la base bibliográfica del presente proyecto y que comprende la recopilación de tesis y artículos que dan soporte epistemológico a la presente. Dichos trabajos fueron analizados y abordados para fundamentar la episteme de la presente propuesta.

Además de los antecedentes consultados, se tomó como fuentes secundarias de gran relevancia los lineamientos curriculares, los estándares básicos de competencia y los Derechos Básicos de Aprendizaje del área de Lengua Castellana dirigidos para el séptimo de básica secundaria, debido a que estas normativas, construidas por el Ministerio de Educación Nacional, direccionan la labor educativa de cada área del saber y, por ende, ponen en manifiesto los conocimientos que el estudiante debe poseer y alcanzar en cada nivel de escolaridad. Cabe destacar que en lo que corresponde a los estándares básicos de competencia se tomaron como referencia los cinco ejes para la elaboración del diagnóstico, así como al diseño metodológico, no obstante, los ejes constantes en cada actividad son el de comprensión e interpretación textual y el de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos puesto que son las bases para la construcción de la propuesta pedagógica que se plantea en la presente investigación.

Por consiguiente, la revisión de fuentes documentales realizada para la conformación de los fundamentos epistemológicos de la presente propuesta sirve como plataforma para diseñar una estrategia de mejoramiento para cada una de las competencias básicas de la lengua tal como es el caso de la producción textual, competencia que se aborda en la presente investigación.

4. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1. PRUEBA DIAGNÓSTICA

Se diseñó un diagnóstico para el séptimo, enfocado en los conocimientos que los estudiantes debieron adquirir al finalizar el sexto grado, de acuerdo a lo que delimitan los estándares básicos de competencia y los derechos básicos de aprendizaje (Ver [Anexo C](#)). Al tomar como referencia los estándares básicos de competencia que rigen la enseñanza de la lengua castellana, el diagnóstico evalúa aspectos de cada uno de los cinco ejes: producción textual, comprensión e interpretación de textos, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos; y ética de la comunicación. Esto con el fin de detectar las falencias tanto en los ejes como en las competencias de producción y de interpretación de textos.

4.2. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

En cuanto el diagnóstico, tal y como se mencionó con anterioridad se hizo un estudio detallado de los estándares básico de competencia del área de Lengua Castellana, centrado en los del grado sexto y se articularon con los derechos básicos de aprendizaje del mismo grado debido a que son las metas que debieron alcanzar al terminar dicho año de escolaridad, y se aplica a los estudiantes seleccionados en la muestra que corresponde a los treinta alumnos del grado séptimo. Al hacer la articulación de estándares y DBA se llegó al producto del diagnóstico con el fin de ser aplicado y posteriormente analizado, donde se determina el fenómeno social al que se le busca dar respuesta con la presente propuesta.

4.2.1. VALORACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Al realizarse el análisis de la institución se pudo evidenciar las precarias condiciones de la misma. Aunque se ha realizado un esfuerzo por poder brindar la mejor educación, debido al modelo virtual que se ha estado implementando a raíz de la crisis sanitaria, es evidente que no contar con los recursos necesarios, condiciona el resultado obtenido en el proceso de educación.

Por otro lado, aunque el Ministerio de Educación Nacional hizo el llamado a volver a la presencialidad con el modelo de alternancia, la sobrepoblación institucional, la falta de mejores instalaciones, dificultó el regreso a las aulas, debido al incumplimiento de las medidas sanitarias obligatorias que deben ser aplicadas, para garantizar la seguridad y bienestar de docentes y estudiantes.

Sin embargo, se continuó enseñando, por medio de la virtualidad (Ver [Anexo D](#)), lo que permitió realizar el proceso de identificación de las falencias que presentaban los estudiantes, específicamente, del grado séptimo, con quienes se desarrolló la presente propuesta, ya que, al realizar la observación y la aplicación de la prueba diagnóstica, que fue sometida a un análisis por medio de la matriz DOFA se pudo resaltar que la comprensión e interpretación de textos, fue el área en que mayormente cometían errores los estudiantes. También se logró puntualizar en que una de las principales razones por las que los estudiantes no comprenden de forma adecuada los textos, es precisamente porque carecen de un hábito lector.

Por consiguiente, se llega a la creación de un Plan Lector, que busca promover la lectura y fortalecer los procesos de comprensión e interpretación, y que se articula con el uso de la realidad aumentada tras el diseño de una serie de actividades prácticas para que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos, y de esta forma, dar solución al problema detectados en el aula (Ver [Anexo E](#)).

4.3. RECURSOS, MATERIALES, PLATAFORMAS Y EQUIPOS

Tras tener la información sobre la problemática a tratar se determina fortalecer los procesos de comprensión textual desde el uso de la realidad aumenta, y en consideración de la crisis sanitaria, así como el cambio paradigmático de educación, se constituye una propuesta para ser aplicada en época de educación virtual forzosa ante el aislamiento obligatorio, como un plan de contingencia a abordarse desde los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Por consiguiente, se construye una ruta de acción que comprende la aplicación de siete talleres que buscan fortalecer los procesos de comprensión textual en la que se empleará la realidad virtual como estrategia didáctica que incentive y favorezca dicha competencia. Cabe destacar que cada taller contará con el espacio de tutoría, así como las asesorías pertinentes para favorecer la construcción del conocimiento desde la interacción docente-estudiante.

La institución cuenta con su propia plataforma, denominada OVY, donde los estudiantes se informan de las diferentes actividades de cada área, y pueden estar al tanto de su desempeño durante los diferentes ciclos escolares. Es importante destacar que los encuentros pedagógicos fueron realizados por medio de la plataforma Meet de Google, y que para ello se emplearon ordenadores o dispositivos Android con acceso a internet, que contaran con una cámara y micrófono para poder participar activamente.

Para la realización de algunas actividades, los estudiantes necesitaron contar con una cuenta en la plataforma YouTube, para poder cargar los videos elaborados como muestra de los talleres desarrollados en los encuentros (Ver [Anexo F](#)).

Así mismo, el uso de la aplicación WhatsApp fue indispensable para facilitar la comunicación y de esta forma, gestionar los procesos educativos. Por consiguiente, tanto docente como estudiantes necesitaron de un smartphone para poder tener acceso a dicha aplicación.

Si se habla de los recursos empleados, el primero y más importante de estos es el recurso humano, inicialmente se encuentran los docentes, tanto el docente orientador de esta propuesta, el docente facilitador de la institución y el docente en formación quien desarrolla el presente proceso de investigación. Así mismo, se encuentran los estudiantes que con su participación contribuyen a la creación del presente documento y que promueven el deseo de dar solución a las falencias que se hicieron visibles durante las reuniones y encuentros realizados.

En cuanto a los recursos físicos se encuentran los libros empleados para el desarrollo de las actividades que forman parte del plan de lectura, así como el uso de los smartphones con las aplicaciones que permitieron apreciar la realidad virtual en ellos, en el caso del Gran Libro de los Cuentos con Valores y el Principito, fue necesaria la aplicación “Augmented Reality” que se encuentra disponible en las tiendas de aplicaciones de dispositivos IOS y Android, y que fue fundada en el 2008 como un prestador de experiencias donde las imágenes reales muestran elementos de realidad aumentada.

Para el Gran Libro de los Exploradores, es necesario descargar la aplicación GREAT BOOK OF EXPLORERS AR para poder apreciar la realidad virtual presente en el libro y así brindar una experiencia diferente al lector.

4.4. CRONOGRAMA

El Plan lector, como ruta metodológica, es diseñado en consideración a las temáticas propias del grado escolar, y se toma como referencia, tres fases que son plasmadas en un cronograma de actividades, donde se vincularán los tres libros abordados para la creación de la presente propuesta con la realidad aumentada (ver [Anexo G](#)).

HALLAZGOS Y RESULTADOS

El proceso de enseñanza de la lengua necesita de múltiples factores para poder llegar a la obtención de resultados favorables. Sí se desarrolla la adecuada ruta metodológica se hará manifiesto en los resultados obtenidos por los estudiantes en las diferentes pruebas evaluativas que presenten.

Tras la observación realizada, la aplicación y análisis de una prueba diagnóstica y la interacción en los encuentros pedagógicos con los estudiantes, se llegó a determinar que los estudiantes presentaban necesidades educativas para reforzar la comprensión lectora. Al analizar dicha dificultad, se crea una estrategia pedagógica basada en el uso de la Realidad Aumentada como didáctica para el diseño de un Plan lector que mejore los procesos de lectura y comprensión en los estudiantes de grado séptimo. De esta manera en colaboración del docente facilitador se planean una secuencia de lectura semanal durante catorce semanas, duración de la practica pedagógica, y que se articulan con las temáticas abordadas en el grado de escolaridad.

Así mismo se diseña una rejilla para evaluar el proceso realizado y de esta forma, comprobar qué tanto mejoró el estudiante, en cuanto a la comprensión de la lectura desde sus tres niveles.

Cabe destacar que el tiempo fue limitante para poder aplicar a totalidad el plan lector y de esta forma los resultados obtenidos no pudieron analizarse de manera más profundizada; no obstante, esta estrategia ofrece una alternativa innovadora y que despierte el interés de los estudiantes en la participación de los encuentros y en el disfrute de la lectura, como fue el caso de los alumnos de grado séptimo de la Institución Educativa Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento.

PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES

Considerando el corto tiempo con el que se contó para el diseño y aplicación de la presente propuesta, se debió abordar el producto de esta investigación de manera parcial, no obstante, el Plan Lector para fortalecimiento de la comprensión textual, está diseñado de manera que se incentive a leer y que esta actividad se realice de manera que el lector disfrute y pueda interactuar con diferentes contextos.

La propuesta está diseñada desde los estamentos legales y las directrices que dicta el Ministerio de educación Nacional, por consiguiente, puede ser aplicado a estudiantes de grado séptimo de diferentes instituciones educativas.

En las actividades que se lograron realizar al tener como fundamento el Plan Lector, se logró detectar que los estudiantes leen de forma más activa cuando pueden hacerlo empleando estrategias que innoven el proceso de la lectura, y más cuando este proceso se encuentra vinculado a la virtualidad, es por eso que el docente puede continuar empleando esta estrategia en el aula.

En cuanto a las recomendaciones es importante que los docentes reconozcan que es indispensable reinventar el proceso de enseñar constantemente, los jóvenes en la actualidad se aburren con facilidad, y constantemente buscan novedad para entretenerse. Es claro que el objetivo de la educación no es entretener, sin embargo, es más fácil que los estudiantes participen y aprendan cuando se logra llamar su atención y si se aplican las estrategias adecuadas se logrará motivar para que sean participativos y propositivos.

No hay temática difícil de enseñar, ni imposible de emplear en el aula, los docentes necesitan de creatividad e innovación, y de mucho compromiso para con sus estudiantes, cuando se busca la mejor manera de enseñar, los resultados seguramente serán positivos.

No se debe olvidar que los estudiantes aprenden a diferentes ritmos y que responden a diferentes estrategias dependiendo de su forma de aprendizaje, es por ello que el docente no debe casarse con una sola estrategia, el aula es un laboratorio en el que se vinculan temáticas y estrategias para generar conocimiento, si se logra identificar qué estrategias funcionan con los estudiantes se puede generar conocimiento con mayor facilidad, la diversidad es una posibilidad para innovar.

Además, es indispensable que los docentes se capaciten mucho más en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, debido a que en Colombia las dificultades a la hora de realizar tutorías por medio de la virtualidad son notables.

Finalmente es importante vincular aún más a los padres de familia en el proceso de enseñanza, y más cuando en la actualidad, por causa del aislamiento social obligatorio, los padres de familia han tenido que acompañar más activamente el proceso de enseñanza de sus hijos dando mayor reconocimiento a la labor docente y supervisando aún más el desempeño de sus hijos.

CONCLUSIONES

En los procesos de enseñanza y aprendizaje es importante reinventarse, los modelos tradicionales de educación, si bien, han dado resultado durante muchas generaciones, la educación actual demanda cambios, en vista del creciente aumento del uso de la tecnología y el acceso indiscriminado a Internet por parte de niños y jóvenes.

Las TIC ofrece una gama gigante de posibilidades para vincular la teoría con lo práctico y de esta manera generar un mayor interés en los estudiantes para ser partícipes de la construcción de su propio conocimiento.

La lectura es un pilar fundamental en la educación y en la comunicación humana, sin embargo, los resultados de las pruebas internacionales, estatales y locales revelan que en Colombia existen niveles muy bajos de comprensión de textos, y la principal razón es que los estudiantes no disfrutan leer, por consiguiente, se les dificulta realizar una lectura que sea significativa. Es por ello que el desarrollo de estrategias que fomenten el hábito lector contribuye al mejoramiento de los procesos de comprensión de los estudiantes.

Finalmente, es necesario que el sistema educativo brinde mayores y mejores herramientas para garantizar que todos los estudiantes que ingresan a las instituciones educativas puedan disponer de los recursos necesarios para poder ser competentes en los procesos de educación en los que se encuentran vinculados. Son evidentes las necesidades de los estudiantes, y la poca equidad que existe en cuanto a la distribución de los recursos con que se cuentan.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Albán, M. et al. (2017). «Juegos Serios en el Proceso de Aprendizaje». Ecuador: Ed. UTCiencia. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/323333538_Juegos_Serios_en_el_Proceso_de_Aprendizaje_Serious_Games_in_the_Learning_Process/link/5a8e0fa2a6fdcc808c0f1201/download

Aponte, R. (2015). «El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior». Ed. Boletín Virtual. Recuperado de: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/viewFile/328/325>

Blázquez, A. (2017). *Realidad Aumentada en Educación*. Madrid, España: Ed. Universidad Politecnica de Madrid. Recuperado de:
http://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf

Calduch, R. (1998). *Métodos Y Técnicas De Investigación Internacional*. España: Ed. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

Cárdenas, H. et al. (2018). «Realidad aumentada (RA): aplicaciones y desafíos para su uso en el aula de clase». Colombia: Ed. Educación y Ciudad. Recuperado de:
<https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/download/1969/1890/>

Caro, L. (2019). *Didáctica y aplicaciones de realidad aumentada en la educación superior en Colombia*. Colombia: Ed. Areandina. Recuperado de:
<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3338/Didactica%20y%20aplicaciones%20de%20realidad%20aumentada.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Cassany, D. (1997). «La Importancia de Enseñar y Aprender Lengua y Literatura». Ecuador: Ed. Grado. Recuperado de:

http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo_anio LENGUA.pdf

Cifuentes, S. (2011). *Diseño de Proyectos de Investigación*. Argentina: Ed. Noveduc. Recuperado de: <http://files.coordinacion-de-investigaciones.webnode.com.co/200000021-47c0549bf3/Enfoque%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>

Congreso de la República. (1994). «Ley 115 de Febrero 8 de 1994». Colombia: Ed. Congreso de la República. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Cruz, M. et al. (2019). «Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil». Costa Rica: Ed. E- Ciencias. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7026210.pdf>

Díaz, D. (2013). «TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas». Chile: Ed. Revista Educación y Tecnología. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5072156>

Duque, I. (2020). «Directiva Presidencial número 02». Colombia: Ed. Congreso de la República. Recuperado de:

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DIRECTIVA%20PRESIDENCIAL%20N%C2%B0%2002%20DEL%2012%20DE%20MARZO%20DE%202020.pdf>

García, M. (2018). *Desarrollo De Una Aplicación Móvil Para El Apoyo En La Ubicación E Información Dentro Del Entorno Académico Del Campus Villa Del Rosario De La Universidad De Pamplona, Mediante El Uso De Realidad Aumentada Y Geolocalización*.

Colombia: Ed. Universidad de Pamplona. Recuperado de:

<http://aplicaciones.unipamplona.edu.co/prestamo/>

Gobierno Vasco. (2008). *La Evaluación Diagnóstica en Euskadi*. Vasco. Ed. Gobierno Vasco. Recuperado de: http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales-informativos/marco_evaluacion_diagnostica.pdf

Google Play. (2017). «Gran Libro de Cuentos con Valores AR». Ed. Google Play. Recuperado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.books2ar.glv&hl=es&gl=US>

Hernández, A. (2011). *La Didáctica como disciplina pedagógica*. España: Ed. Universidad de Jaén. Recuperado de: http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf

Jaimés, D. (2015). *Desarrollo De Un Entorno De Simulación De Cableado Estructurado Basado En Realidad Aumentada Para El Apoyo Del Aprendizaje A Personas En Situación De Discapacidad Auditiva*. Colombia: Ed. Universidad de Pamplona. Recuperado de: <http://aplicaciones.unipamplona.edu.co/prestamo/>

Kuhn, T. (1962). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: <https://materiainvestigacion.files.wordpress.com/2016/05/kuhn1971.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Guía de Orientación Saber Noveno Grado*. Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1353827/Guia+de+orientacion+saber+9+2017.pdf/fd46960-c1d4-96b2-ef0d-78b4c885bfcc>

Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Serie Lineamientos Curriculares*. Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). «Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas». En *Colombia aprende*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Educación de Calidad: El camino para la prosperidad*. Colombia: Ed. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/MinEducacion,%20Informe%20de%20gestion_2010-2014.pdf

Montes, G. (2013). « Entender, Comprender, Interpretar». Xalapa, México: Ed. Enseñanza e Investigación en Psicología. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/292/29228948013.pdf>

Montecé, F. et al. (2017). «Impacto De La Realidad Aumentada En La Educación Del Siglo XXI». Ecuador: Ed. European Scientific Journal. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/320219906_Impacto_De_La_Realidad_Aumentada_En_La_Educacion_Del_Siglo_XXI

Morán, G. & Arvalado, D. (2010). *Métodos De Investigación*. Mexico: Ed. Pearson Custom Publishing. Recuperado de: <https://mitrabajodegrado.files.wordpress.com/2014/11/moran-y-alvarado-metodos-de-investigacion-1ra.pdf>

Padilla, J., Vega, P., y Rincón, D. (2013). «Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior». Cali, Colombia: Unilibre. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v10n1/v10n1a17.pdf>

Peñeñory, V. (2019). *Metodología para el diseño de juegos serios que usen objetos tangibles para la rehabilitación psicomotriz de niños con discapacidad auditiva*. Colombia: Ed. Universidad del Cauca. Recuperado de:

http://www.unicauca.edu.co/doctoradoce/publicaciones/Monografia_Penenory.pdf

Prendes, C. (2015). «Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas». Sevilla, España: Ed. Universidad de Sevilla. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/Pdf/368/36832959008.Pdf>

Presidencia de la República. (2020). «Decreto 417 del 2020». Colombia: Ed. Presidencia de la República. Recuperado de:

https://sanalbertocesar.micolombiadigital.gov.co/sites/sanalbertocesar/content/files/000327/16333_51-205416.pdf

Pujol, E. (2016). «El Gran Libro de Cuentos con Valores». Colombia: Ed. Panamericana. Recuperado de: <https://www.hardeyresources.com.au/tiqym/el-gran-libro-de-cuentos-con-valores914.php>

Rekalde, I. et al. (2014). «La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos». España: Ed.

Educación XXI. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Riveros, V., y Mendoza, M. (2005). «Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación». Venezuela: Ed. Universidad del Zulia. Recuperado de: [https://tic-](https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf)

[apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf](https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf)

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. Ed. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa.

España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

Sánchez, I. (2015). *Cronograma de Actividades*. España: Ed. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de:

<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16696/LECT128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, M. (2008). «Las Tecnologías De Información Y Comunicación (Tic) Desde Una Perspectiva Social». Costa Rica: Ed. Revista Electrónica Educare. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>

Universidad de San Martín de Porres. (2020). *Metodología De La Investigación*. Perú. Ed. Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de:

<https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020-I/MANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION.pdf>

William, D. (2002). «¿Qué es un marco teórico?». Argentina: Ed. Enfoques. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/259/25914108.pdf>

Quecedo, R., Castaño, C. (2002): “Introducción a la metodología de investigación cualitativa”

Revista de Psicodidáctica, núm. 14. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea Vitoria-Gazteis, España.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández, C., Baptista, P. (2006): *Metodología de la investigación*. Ed. McGraw-Hill _ Interamericana. México.

Recuperado de: <http://sistemas.unicesar.edu.co/documentossistemas/sampieri.pdf>

Colmenares A., Piñero M. (2008): “LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas” *Laurus*, vol. 14, núm. 27, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Yuni J., Urbano C. (2006): *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de Proyectos de Investigación*. Vol. 2, Ed. Brujas, Córdoba.

Recuperado de: <https://bibliotecafrancisco.files.wordpress.com/2016/06/tc3a9cnicas-para-investigar-volumen-2-yuni-josc3a9-alberto-y-urbano-claudio-ariel.pdf>