

Objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico para potenciar la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la I.E 29 de

Noviembre de Turbo Antioquia

María Carmelina Copete Palacios

Zugey del Carmen Mena Rentería

Juvenal Ramos Obregón

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Programa de Maestría en educación

Bogotá

2022

Objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico para potenciar la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la I.E 29 de noviembre de Turbo Antioquia

María Carmelina Copete Palacios

Zugey del Carmen Mena Rentería

Juvenal Ramos Obregón

Trabajo de grado presentado para optar al título de Magister en Educación

Directora:

Lucy Medina Velandia

Ingeniera de sistemas

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Programa de Maestría en Educación

Bogotá

2022

### **Dedicatoria**

A Dios todo poderoso por brindarnos la sabiduría y orientarnos en el desarrollo de este proyecto, asumiéndolo permanentemente con responsabilidad para alcanzar los objetivos propuestos. A nuestros padres por impulsarnos a cumplir nuestros sueños durante el trasegar de la vida. A nuestros familiares y amigos por apoyo incondicional, que nos motivó a no desfallecer.

Finalmente, a nuestros estudiantes, que son la razón de ser, quienes nos motivan a realizar prácticas educativas para mejorar nuestro quehacer docente, pues sin ellos no tendría sentido ejecutar investigaciones para que puedan desarrollar y fortalecer habilidades que contribuyan a su vida personal, profesional y laboral.

### **Agradecimientos**

A la Institución Etnoeducativa Veintinueve de Noviembre, a los estudiantes del grado 8° B, a sus acudientes y a nuestros colegas por brindarnos orientaciones desde su experiencia profesional y laboral.

A nuestra ateneísta, ingeniera Lucy Medina Velandia, quien nos orientó durante la construcción de nuestro proyecto de grado, para obtener el título de Magister en Educación.

A los tutores, quienes contribuyeron a nuestro proceso de formación desde la integralidad de sus distintas áreas.

Por último, agradecemos a la Fundación Universitaria Los Libertadores, por ser la institución que nos brindó la oportunidad de formarnos como Magister en Educación

**Nota de aceptación.**

Nota Aprobatoria

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

---

Fecha: diciembre de 2022

## TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción .....	17
2. Capítulo I: Problema de Investigación.....	19
2.1. Planteamiento del problema .....	19
2.2. Pregunta de investigación.....	23
2.3. Objetivos .....	23
2.3.1. Objetivo general .....	23
2.3.2. Objetivos específicos.....	23
2.4. Justificación.....	23
3. Capítulo II: Marco Referencial.....	27
3.1. Antecedentes investigativos .....	27
3.1.1. Antecedentes internacionales.....	27
3.1.2. Antecedentes nacionales.....	27
3.1.3. Antecedentes locales. ....	32
3.2. Marco Teórico .....	35
3.2.1. Aprendizaje social .....	35
3.2.2. Aprendizaje colaborativo.....	36
3.2.3. Gamificación y aprendizaje basado en juegos .....	37
3.2.4. Teoría de Jean Piaget.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.2.5. Teoría de Albert Bandura .....	38
3.2.6. El juego como elemento de aprendizaje .....	38
3.2.7. Objeto Virtual de Aprendizaje.....	39
3.2.8. Estrategias Metodológicas para la Comprensión Lectora ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3. Marco conceptual .....	41
3.3.1. Ambientes Virtuales de Aprendizajes (AVA).....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3.2. Recursos Educativos Digitales (RED) .....	41
3.3.3. Tecnologías de información y comunicación .....	42
3.3.4. Comprensión lectora.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3.5. La interpretación textual.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3.6. El uso de las TIC en la educación.....	42
4.1. Enfoque de la investigación.....	43

4.2.	Paradigma de la investigación .....	44
4.3.	Tipo de investigación .....	45
4.4.	Fases de la investigación .....	46
4.5.	Población y muestra .....	47
4.6.	Técnicas para recolectar información .....	49
4.6.1.	Prueba diagnóstica.....	49
4.6.2.	Cuestionario .....	50
4.6.3.	La observación .....	50
4.7.	Instrumentos utilizados para el análisis de datos .....	51
4.7.1.	Google Formulario .....	51
4.7.2.	Encuesta física.....	51
4.7.3.	Software Excel .....	51
4.7.4.	La estadística .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.	Propuesta pedagógica.....	52
6.	Capitulo IV: Análisis y discusión de resultados .....	56
6.1.	Resultado- Cuestionario sociodemográfico: .....	78
6.2.	Resultado-Cuestionario sobre los gustos de los estudiantes .....	87
7.	Conclusiones y recomendaciones .....	100
7.1.	Conclusiones .....	100
7.2.	Recomendaciones.....	101
8.	Referencias:.....	102
9.	Anexos .....	108

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Propuesta pedagógica.....	52
Tabla 2. <i>Pregunta 1 ¿Cuántos años tienes?</i> .....	78
Tabla 3 <i>Pregunta 2 ¿En qué barrio vives?</i> .....	79
Tabla 4 <i>Pregunta 3 ¿Cuántas personas viven en tu casa, incluyéndote a ti?</i> .....	80
Tabla 5 <i>Pregunta 4 ¿Cuántos hermanos y hermanas son, contándote tú?</i> .....	80
Tabla 6 <i>Pregunta 5 ¿Vives con tus padres?</i> .....	81
Tabla 7 <i>Pregunta 6 ¿Vives en casa o apartamento?</i> .....	81
Tabla 8 <i>Pregunta 7. ¿La casa donde vives está cerca al colegio?</i> .....	82
Tabla 9 <i>Pregunta 8. ¿En qué zona se encuentra ubicada tu vivienda?</i> .....	83
Tabla 10 <i>Pregunta 9 ¿En qué jornada estudias?</i> .....	83
Tabla 11. <i>Pregunta 10 ¿Cuál es el motivo principal por el que asistes al colegio?</i> .....	84
Tabla 12. <i>Pregunta 11 ¿Usas internet?</i> .....	85
Tabla 13 <i>Pregunta 12 ¿Tiene acceso a un aparato tecnológico?</i> .....	85
Tabla 14 <i>Pregunta 13 ¿A cuál de los siguientes aparatos tecnológicos tienes acceso en tu hogar?</i> .....	86
Tabla 15 <i>Pregunta 1 ¿A qué grado perteneces?</i> .....	87
Tabla 16 <i>Pregunta 2 ¿Sobre qué temas te gusta leer?</i> .....	87
Tabla 17 <i>Pregunta 3 ¿Cuál es tu género musical preferido?</i> .....	88
Tabla 18 <i>Pregunta 4 ¿Cuál es tu deporte favorito?</i> .....	89
Tabla 19. <i>Pregunta 5 ¿Cuál es el juego tradicional que más te gusta?</i> .....	89
Tabla 20 <i>Pregunta 6 ¿Te gusta leer?</i> .....	90

Tabla 21. <i>Resultado de la actividad 1- interpretación textual a partir del cuento “Niña bonita”</i> .....	91
Tabla 22. <i>Resultados actividad 2- interpretación textual a partir del texto el túnel</i> .....	92
Tabla 23 <i>Actividad N.3- interpretación textual a partir de un video sobre “la leyenda del hombre caimán”</i> .....	93
Tabla 24 <i>Resultados actividad 4- Evaluación de interpretación textual a partir de canciones del género de reggaetón</i> .....	95
Tabla 25 <i>Resultados comparativos</i> .....	96

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Informe Pruebas PISA 2019.....	20
Figura 2. Resultados pruebas saber Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre de Turbo Antioquia. ....	21
Figura 3. Fases de la investigación.....	46
Figura 4. Inicio Objeto Virtual de Aprendizaje.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 5. Mi biblioteca -Objeto Virtual de Aprendizaje .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 6. Actividad 1- Pregunta 1 ¿Una cosa que es diferente entre conejo y coneja es? .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 7. Actividad 1- Pregunta 2 ¿La piel de la Niña Bonita era oscura y lustrosa, más suave qué?.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 8. Actividad 1- Pregunta 3 ¿De conejo se puede deducir que? .	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 9. Actividad 1- Pregunta 4 ¿Por qué el conejo perdió el sueño y pasó toda la noche haciendo pipi?.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 10. Actividad 1- Pregunta 5 ¿La niña bonita le dio la verdadera respuesta al conejo, de por qué ella era tan negrita?.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 11. Actividad 1- Pregunta 6 Niña bonita tenía los ojos como...	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 12. Actividad 1- Pregunta 7 ¿Con este cuento se pretende? .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

Figura 13. Actividad 1- Pregunta 8 ¿Cuál fue el primer invento que no le funcionó a conejo para volverse negrita?.....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 14. Actividad 1- Pregunta 9 ¿Cuál es el título del cuento? .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 15. Actividad 2- Pregunta 2, Según el contenido de la obra se puede deducir que María fue: .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 16. Actividad 2- Pregunta 2 ¿Cuál es el autor de la obra? .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 17. Actividad 2- Pregunta 3. Según la obra, el esposo de María es ciego. Un sinónimo de la palabra subrayada es: .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 18. Actividad 2- Pregunta 4 ¿Desde dónde narra su relato Juan Pablo Castell? .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 19. Actividad 2- Pregunta 5 ¿Quién narra la historia de la obra el túnel? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 20. Actividad 2- Pregunta 6 ¿Cuál fue la palabra que Allende le dijo a Juan Pablo? .....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 21. Actividad 2- Pregunta 7 ¿Qué parentesco había entre María y Hunter?.... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 22. Actividad 2- Pregunta 8, Según la obra se puede inferir que el protagonista tenía problemas.....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 23. Actividad 2- Pregunta 9 ¿Qué tipo de narrador cuenta la historia? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 24. Actividad 2- Pregunta 10 ¿Cómo se llamaba el salón de pintura donde se conoció María y Juan Pablo?.....**¡Error! Marcador no definido.**

Figura 25. Actividad 3- Pregunta 1. Según el video, ¿Finalmente que pasó con el Hombre Caimán? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 26. Actividad 3- Pregunta 2. Según el video “El Hombre Caimán”. ¿De donde era Orlando Saúl? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 27. Actividad 3- Pregunta 3. Teniendo en cuenta el video de “El Hombre Caimán”. ¿Para qué servía el líquido blanco? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 28. Actividad 3- Pregunta 4. De acuerdo al video de “El Hombre Caimán” que es un Chaman..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 29. Actividad 3- Pregunta 5. ¿Cuál de las opciones que se presentan puede reemplazar la palabra afición?..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 30. Actividad 3- Pregunta 6. ¿Lo opuesto de la palabra agazapado es? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 31. Actividad 3- Pregunta 7. En el video de “El Hombre Caimán” se menciona la palabra sigilosa, un sinónimo de esto es:..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 32. Actividad 3- Pregunta 8. Teniendo en cuenta el video visto sobre “El Hombre Caimán” responde: ¿Qué es una pócima? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 33. Actividad 3- Pregunta 9. El Hombre Caimán es: **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 34. Actividad 3- Pregunta 10. De acuerdo con el video de “El Hombre Caimán”, ¿Cuál es el nombre del personaje principal? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 35. Actividad 4- Pregunta 1. La frase “Pero el cora sigue alone” quiere decir **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 36. Actividad 4- Pregunta 2 ¿Un antónimo de la palabra sincero es?..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 37. Actividad 4- Pregunta 3. La palabra escrita en rojo por cuál de las siguientes opciones se puede cambiar sin que se altere el significado.. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 38. Actividad 4- Pregunta 4 ¿Qué quiere decir el autor con la frase te quedó grande este torque?..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 39. Actividad 4- Pregunta 5 ¿A que hace referencia la palabra comamo? ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 40. Actividad 4- Pregunta 6. De que nacionalidad es la cantante Karol G. .... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 41. Actividad 4- Pregunta 7 ¿El autor de la canción RAPIDO LENTO es?.... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 42. Actividad 4- Pregunta 8. La palabra TÓXICO según el texto hace referencia a una persona:..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 43. Actividad 4- Pregunta 9. Las palabras rápido- lento, son: .. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 44. Actividad 4- Pregunta 10. El (la) autor(a) de la canción MAMIII es: ..... **¡Error! Marcador no definido.**

## Resumen

La propuesta Objeto Virtual de Aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico para potenciar la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del

grado octavo de la I.E 29 de Noviembre de Turbo Antioquia, se lleva a cabo con el objetivo de diseñar un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico para potenciar la comprensión e interpretación textual en ellos.

En el marco de la investigación, participaron 27 estudiantes, se estableció desde la metodología un diseño mixto y diferentes técnicas como la observación y cuestionarios validados e instrumentos como el cuestionario, los cuales fueron útiles para generar un proyecto aplicable en la institución.

A través de esta metodología innovadora y llamativa para los estudiantes de la Institución en la que se desarrolla el proyecto, se logró enseñar y potenciar los procesos de comprensión e interpretación textual, pues se pasó de hacer una simple lectura de textos que no generaban interés, a interpretar textos establecidos a partir de los gustos de los estudiantes, lo cual promovió el interés de estos, y, en consecuencia, mayor entrega en el desarrollo de las actividades.

Ante este panorama, se resalta que el uso de las tecnologías aplicadas de una manera acertada puede influir significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, fortalecer su rendimiento académico, y a la vez, esto se verá reflejado en los resultados de las pruebas internas y externa, pues al iniciar, era una de las dificultades más latentes.

Finamente, se da respuesta a la pregunta, diciendo que el diseño del objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico, potenció la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 De noviembre de Turbo Antioquia, y que por tanto se puede continuar desarrollando con otros grados de la Institución.

**Palabras claves:** Objeto virtual de Aprendizaje, comprensión textual, interpretación textual, gamificación.

### **Abstract**

The proposed Virtual Learning Object based on games as a methodological resource to enhance comprehension and textual interpretation in eighth grade students of the I.E 29 de Noviembre de Turbo Antioquia, is carried out with the objective of designing a virtual learning object based on in games as a methodological resource to enhance comprehension and textual interpretation in them.

Within the framework of the investigation, 27 students participated, a mixed design and different techniques such as observation and validated questionnaires and instruments such as the questionnaire were established from the methodology, which were useful to generate an applicable project in the institution.

Through this innovative and striking methodology for the students of the Institution in which the project is developed, they prepared to teach and promote the processes of comprehension and textual interpretation, since they went from simply reading texts that did not generate interest, to interpret texts revealed from the tastes of the students, which promoted their interest, and, consequently, greater dedication in the development of the activities.

Given this panorama, it is highlighted that the use of applied technologies in a correct way can significantly influence student learning, strengthen their academic

performance, and at the same time, this will be reflected in the results of internal and external tests. Well, at the beginning, it was one of the most latent difficulties.

Finally, the answer to the question is given, saying that the design of the virtual learning object based on games as a methodological resource, enhanced the comprehension and textual interpretation in the students of the eighth grade B of the Ethnoeducational Institution November 29 of Turbo Antioquia, and Therefore, it can continue to be developed with other degrees of the Institution.

**Keywords:** Virtual Learning Object, text comprehension, text interpretation, gamification.

## Introducción

La lectura es una habilidad fundamental que se desarrolla a una edad muy temprana y es necesaria para ayudar a la persona a encontrar, transmitir información e interpretar el mundo que lo rodea. Estas habilidades se generan en las primeras etapas de la niñez, sin embargo, aprender a leer requiere de diferentes conocimientos y hábito lector para comprender los textos. Este proceso oscila entre reconocimiento de palabras, decodificación, conocimientos previos entre otros factores, que para muchos resulta complejo ya que cada lector interactúa con un texto en función de sus capacidades cognitivas.

Con el auge de las nuevas tecnologías en la educación, la enseñanza se ha convertido en un verdadero reto. De aquí, el propósito de esta investigación que explora el uso de las tecnologías, en especial las aplicaciones digitales encaminadas a darle solución a problemáticas identificadas dentro de la Institución Etnoeducativa Veintinueve de noviembre del municipio de Turbo Antioquia, se han evidenciado falencias en los estudiantes del grado octavo B, en cuanto al análisis, interpretación y comprensión de los textos leídos, además, se observa poco hábito lector, lo que ha llevado a tener bajos resultados en las pruebas internas y externas que se realizan en la institución.

Por esta razón, se busca a través de la estrategia metodológica propuesta, el fortalecimiento de las habilidades de comprensión en interpretación de los estudiantes al abordar un texto.

A lo largo de este proyecto se hizo necesario investigar estudios de casos relacionados con diferentes autores que exploraron el efecto de las tecnologías en la

comprensión e interpretación textual. A la vez, se desglosa los principales conceptos y problemas de aprendizaje con el fin de comprender la raíz del problema y se plasmaron diversos ejercicios que permitieron identificar cómo a través de la variable independiente (El objeto virtual de aprendizaje basado en juegos), se lograba fortalecer la variable dependiente (Fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual).

A lo largo de los 4 capítulos en los que se divide esta investigación se analiza el mejoramiento de la comprensión e interpretación textual a través del objeto virtual de aprendizaje basado en juegos, iniciando en la primera parte con el problema de investigación, el cual contempla: el planteamiento del problema, la pregunta de investigación la justificación y se trazan los objetivos de la propuesta.

El segundo capítulo estipula los referentes teóricos que se abordan en el marco de la investigación, estableciendo un proceso de análisis de diferentes posturas a nivel internacional, nacional y local, y a la vez que se tienen en cuenta distintas teorías dadas por autores.

El tercer capítulo da cuenta del diseño metodológico, cuya investigación está basada con un enfoque mixto para lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

El cuarto capítulo establece la propuesta pedagógica utilizada para la intervención del problema establecido.

El quinto capítulo establece el análisis de los resultados obtenidos a través del proceso de ejecución de la propuesta.

Por último, se mencionan las conclusiones encontradas durante el proceso de ejecución del proyecto y las recomendaciones que se generan, en aras de que lo identificado sirva para mejorar los procesos académicos al interior de la institución educativa.

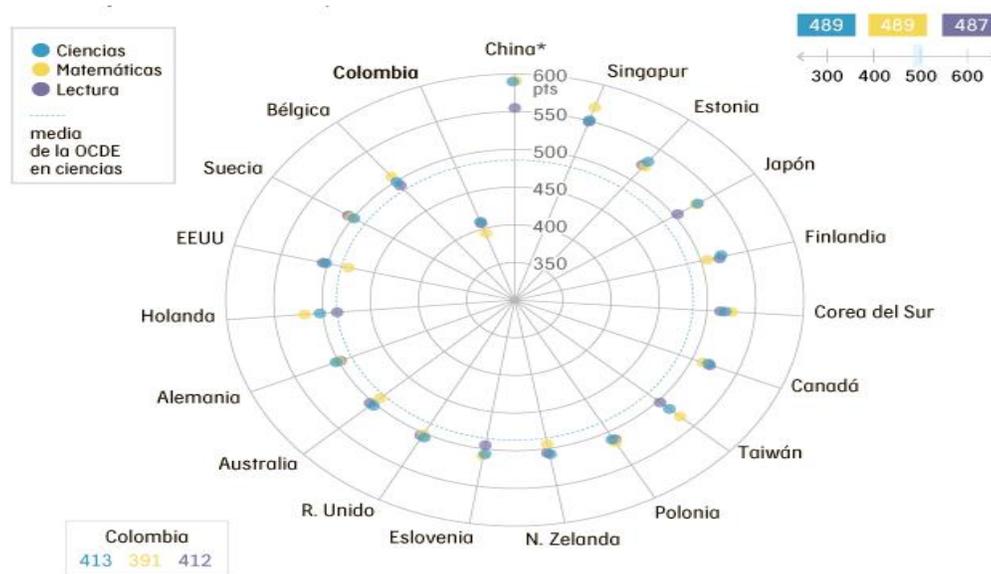
## **1. Capítulo I: Problema de Investigación**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La comprensión e interpretación textual ha sido un tema de estudio a nivel internacional debido a los bajos resultados obtenidos en las pruebas que se les realizan a los niños y jóvenes donde dejan en evidencia las falencias que estos presentan a nivel literal, inferencial y crítico. Un ejemplo de esto son los resultados de las pruebas PISA que describen una gran brecha entre los países de América latina y países asiáticos o europeos; ya que estos se encuentran más avanzados en comprensión e interpretación textual, “donde el 85 % de los estudiantes de estos países lograron obtener un nivel 2 o superior, identificando la idea principal en un texto pudiendo reflexionar sobre el propósito de los textos” (Villafuerte, 2019). Comparado con los países latinoamericanos que obtuvieron una puntuación menor al promedio.

Entre los que se encuentra Colombia con uno de los puntajes más bajo en lectura quedando por debajo del promedio básico; “evidenciando una caída en el rubro de lectura, pasando de 425 puntos en el 2015 a 412 en el 2018 donde el 50% de los estudiantes alcanzaron el nivel 2 de competencias en lectura y solo 1 por ciento de los estudiantes lograron el nivel 5 o 6” (Educación v,2019). Cómo se evidencia en la siguiente figura:

**Figura 1. Informe Pruebas PISA 2019**



Fuente: <https://embed.eltiempo.digital/infografias/2019/12/informe-pisa/informe-pisa-d.jpg>

En este orden de ideas, múltiples investigaciones que se han realizado sobre los problemas de comprensión e interpretación textual en los niños, en varios de ellos se evidencia que leen con fluidez, pero al indagar sobre lo que han leído, no lo comprenden. Es el caso de los niños de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre con quienes se va a trabajar, que presentan problemas que están relacionados, entre otros, con: la pobreza en el vocabulario, problemas de memoria, no entienden lo que están leyendo en su totalidad (decodificación), se confunden cuando se asignan tareas o no hay interés en ellas, no tienen conocimientos previos, baja autoestima e inseguridad, falta de motivación o simplemente, muchos niños no recuerdan lo que leen, esto identificado a partir de procesos de observación directa e interacción en el aula.

Este resultado además se evidencia en los obtenidos por los estudiantes en las pruebas saber en dónde el nivel en lenguaje es bajo y no supera a la media.

**Figura 2. Resultados pruebas saber Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre de Turbo Antioquia.**

Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño										
Establecimiento Educativo	Área	Niveles de Desempeño								TOTAL ESTUDIANTES
		1 Insuficiente	Cantidad Estudiantes	2 Mínimo	Cantidad Estudiantes	3 Satisfactorio	Cantidad Estudiantes	4 Avanzado	Cantidad Estudiantes	
Veintinueve de noviembre	Lenguaje	11%	5	67%	30	20%	9	2%	1	45
	Matemáticas	24%	11	49%	22	27%	12	0%	0	45
	Sociales y Ciudadana	62%	28	31%	14	7%	3	0%	0	45
	Ciencias Naturales	56%	25	42%	19	2%	1	0%	0	45

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de las pruebas internas dejan en evidencia el bajo nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre donde un 11% de los estudiantes tiene un nivel de desempeño insuficiente lo cual significa que no superan las preguntas de menor complejidad, realizan lecturas fragmentada de textos cotidianos, no reconocen su estructura superficial y no comprenden partes específicas de los mismos como oraciones y párrafos, un 67% de los estudiantes se ubican en un nivel de desempeño mínimo, donde pueden identificar información local del texto, relaciones básicas entre componentes del texto, fenómenos semánticos básicos: sinónimos y antónimos, donde probablemente puede comprender algunas oraciones simples como preguntas o instrucciones, y utilizar vocabulario básico para nombrar personas u objetos que le son familiares.

Mientras que un 20% se encuentra en un nivel satisfactorio lo cual significa que localizan e identifican datos explícitos y puntuales del texto, identifican el tema o la idea

central y el propósito por sinonimia con el título o porque su contenido es muy cercano a sus saberes del mundo, también son capaces de construir conclusiones y hacen inferencias sencillas sobre partes del contenido.

Y solo un 2% de los estudiantes está en un nivel avanzado los cuales cumplen con la competencia de comprender e interpretar. También cumplen con cada uno de los componentes sintáctico, semántico y pragmático. Lo cual significa que el estudiante logra hacer una lectura no fragmentada hace buen análisis e interpretación de textos cortos, sencillos y cotidianos y es capaz de identificar el propósito que debe cumplir un escrito.

En este sentido, se ha llegado a pensar que leer es una destreza sencilla, pero realmente es un proceso complejo, por cuanto se necesitan habilidades distintas, que unidas, llevan a lograr la meta final como es leer, comprender y entender lo que se lee.

De acuerdo con lo expuesto y teniendo en cuenta que los jóvenes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre, presentan dificultades en la comprensión e interpretación de textos, debido entre otros, a factores como: poca fluidez lectora, silabeo, y a que no pueden resolver preguntas implícitas y/o explícitas en un texto determinado, se les dificulta realizar un análisis crítico acorde al nivel de estudio. Este problema afecta directamente el rendimiento escolar de los estudiantes, ya que para todas las áreas de estudio es necesario tener una buena comprensión e interpretación textual, estos problemas traen como consecuencia, que también los niños presenten dificultades y por ende malas calificaciones en otras áreas como las matemáticas, porque se les obstaculiza el entendimiento de los enunciados de los problemas matemáticos. Por lo anterior, se entiende que la base del aprendizaje es la interpretación textual y la comprensión lectora, pues ellas

determinan el rendimiento académico y es elemento más importante para penetrar en el conocimiento y acceder a la información que los llevará a obtener nuevos aprendizajes.

Debe señalarse también que, según el Ministerio de Educación Nacional (2017), un estudiante debería “Elaborar un plan textual para guiar el desarrollo de las ideas y eventos de su escrito, de acuerdo con el propósito de cada texto: narrar, explicar, dar información y/o argumentar para realizar interpretación textual” (p.4)

## **1.2. Pregunta de investigación**

¿Cómo fortalecer la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo de la I.E. 29 de Noviembre a través de un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos, como recurso metodológico para potenciar la interpretación textual?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Fortalecer la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre de Turbo Antioquia a través de un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Analizar los factores que inciden en el bajo índice de comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre.

Diseñar actividades basadas en juegos a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje para fortalecer la comprensión e interpretación textual en estudiantes del grado octavo de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre.

Evaluar por medio de instrumentos, el nivel de comprensión e interpretación textual posterior al desarrollo y puesta en marcha de las actividades basadas en juegos a través del objeto virtual de aprendizaje.

#### **1.4. Justificación**

Es importante realizar esta investigación puesto que en la Institución Etnoeducativa Veintinueve de Noviembre de Turbo Antioquia hay un índice muy bajo de comprensión e interpretación textual por parte de los estudiantes del grado 8 B, por lo que este proyecto busca fortalecer estos aspectos a través de un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos.

Debido a los problemas expuestos y a que actualmente mediante las pruebas externas e internas (Saber, Icfes y Evaluar para avanzar) se ha notado en los diferentes informes que los estudiantes tienen dificultades en la comprensión e interpretación de textos y por este motivo no pueden solucionar muchas preguntas en las áreas que se evalúan, por lo que se deben implementar planes de mejoramiento para fortalecer estas falencias institucionales. Antes de la pandemia, solo el 1% de los estudiantes de Colombia se ubicaron como los de mejor rendimiento en lectura, es decir, alcanzaron el Nivel 5 o 6 en la prueba PISA de esta habilidad. Lo que ubica al país por debajo del promedio mundial que es del 9%.

Sumado a lo anterior, este informe internacional resaltó la desigualdad entre adolescentes de bajos recursos y quienes tienen buenas condiciones de vida. Así las cosas, solo el 10% de los estudiantes ‘desfavorecidos’ de Colombia pudieron alcanzar un puntaje en el cuarto superior de rendimiento en lectura.

De acuerdo con el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe (PISA), “en el país, los discentes con ventaja socioeconómica superaron a los estudiantes de bajos recursos en lectura por 86 puntos.” (Portafolio, 2022). Ahora bien, se evidencia que invertir en una previa preparación genera resultados positivos y aún más cuando se tiene acceso a recursos tecnológicos y nuevas fuentes de información que generan mayor conocimiento y dominio de los temas a evaluar, puesto que le permite al estudiante desarrollar la capacidad de análisis e interpretación.

Son muchas las razones por las cuales los estudiantes deben avanzar en la comprensión e interpretación textual, entre otras, porque se espera que por medio de este proyecto una vez se implemente, los educandos se apropien de su propio aprendizaje y puedan desarrollar sus actividades autónomamente, interesándoles lo que leen y en lo posible querer siempre más.

De otra parte, porque se necesita motivación hacia la lectura con textos que, dependiendo de sus propios intereses y capacidades, les agrade y muestren interés. Por ello, es que se propone generar un ambiente propicio para la lectura, en donde el estudiante a través del juego disfrute el texto que esté leyendo y sienta interacción con lo que lee y por supuesto, se estimule en él este hábito.

Las razones anteriores, llevan a que esta investigación pretende generar transformaciones en los estudiantes del grado octavo de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre, a través de un objeto virtual de aprendizaje basados en juego que permitan mejorar la comprensión e interpretación textual teniendo en cuenta que son indispensables para un buen desempeño escolar.

## **2. Capítulo II: Marco Referencial**

### **2.1. Antecedentes investigativos**

El tema de la comprensión e interpretación textual ha sido plasmado por diferentes autores que manifiestan distintas técnicas y estrategias para el fortalecimiento de este nivel con grandes aportes de los objetos virtuales de aprendizaje, videos, juegos y todo lo relacionado con las tecnologías de la información y las comunicaciones. Dichos trabajos contribuyen un gran soporte teórico y conceptual que son de alta importancia para los objetivos planteados en la presente investigación. Entre estos estudios se pueden señalar los siguientes:

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

A nivel internacional se identificaron algunas investigaciones que se relacionan con el proyecto en ejecución

Solórzano (2022) ejecutó el proyecto “la interpretación de textos narrativos y la producción de cuentos de los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” de la ciudad de Ambato”.

Este trabajo se direcciona a la interpretación de textos narrativos establecidos en el ámbito de la Literatura, la cual permite interaccionar y comunicar ideas propias del individuo. Asimismo, es una capacidad humana que estipula desentrañar el significado de un texto a través de la lectura. Por otro lado, el impacto de leer y conocer un contenido narrativo genera en el sujeto educativo el producir textos donde se expone su imaginación y

creatividad, al contar sus experiencias y anécdotas guiadas de sus emociones y pensamientos.

El objetivo de la investigación fue determinar el aporte de la interpretación de textos narrativos en la producción de cuentos en estudiantes de octavo grado de Educación General Básica. En cuanto a la metodología fue a nivel exploratorio – descriptivo puesto que se obtuvo información que permitió realizar el análisis e interpretación, de una población de 80 estudiantes y 3 docentes.

Para la recolección de información se aplicó un test de 10 preguntas a nivel inferencial y una entrevista a docentes. La línea de investigación se enfocó en el comportamiento social y educativo. Los resultados sugieren que la interpretación de textos narrativos y la producción de cuentos es importante en el proceso enseñanza aprendizaje, porque permite elevar la capacidad cognoscitiva del estudiante, sus habilidades comunicativas y establecer un orden cronológico en la producción de cuentos. Por ello, es fundamental trabajar a nivel de lectura inferencial, con el fin de producir textos creativos, lo cual conlleva a manejar mejor una estructura y generar un estilo adecuado.

Dentro de este referente resaltamos, que además de establecer estrategias para fortalecer la capacidad interpretativa, se promueve la producción de textos creativos que inducen a los estudiantes a mejorar sus niveles de comprensión e interpretación textual, objeto de estudio del presente proyecto.

Continuando con la segunda referencia internacional, Vásquez (2016) implemento “Uso del hot potatoes y la comprensión lectora en una institución educativa pública de lima

metropolitana'' con el objetivo de explicar cómo mejora el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora con el uso del software educativo Hot Potatoes.

Desde una visión general, este trabajo aborda el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora, donde intervienen los procesos mentales como la percepción, atención, creatividad, memoria, pensamiento, lenguaje; y los procesos de: interpretación, reflexión y evaluación.

Dentro de la metodología, se utilizó el tipo de investigación aplicada, el diseño cuasi experimental, donde se contó con un grupo experimental y uno de control. Se utilizaron como instrumentos, las Pruebas de comprensión lectora (Pre-Test y Post Test) y un cuestionario sobre el uso del Software Educativo.

Los resultados comprobaron que hubo mejora en el proceso de comprensión lectora, del grupo experimental en el Pos-Test, respecto, a la comparación de niveles de lectura, hubo un alto incremento en cada uno. Además, los alumnos del grupo experimental expresaron un alto nivel de satisfacción sobre el uso y aplicación pedagógica del software elegido para esta Tesis. Es preciso resaltar que se aceptó la hipótesis de la investigación, es decir que el uso del software educativo hot potatoes mejora significativamente la comprensión lectora.

A partir del anterior antecedente se logra evidenciar que la presentación y utilización de nuevas metodologías, permiten avances cognitivos en los estudiantes, puesto que se evidencio mejoras académicas aplicando el uso de herramientas tecnológicas.

En el tercer antecedente internacional del país de Perú, se menciona el programa de estrategias meta cognitivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto

grado de educación primaria de la i. e. n° 10011 del distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo, desarrollado por Sánchez Torres (2019) tuvo como objetivo determinar si la aplicación de un programa de estrategias meta cognitivas mejoraba la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 10011 del distrito de José Leonardo Ortiz.

El resultado obtenido mostró que los estudiantes evidenciaron bajo nivel de comprensión. Las dificultades que mostraron fue la falta de capacidad para la comprensión de los textos. Con esto se deduce que los estudiantes no poseen estrategias que les permita desarrollar su comprensión. Asimismo, se infiere que existe poca presencia de la actividad lectora en el aula. Por tanto, la evaluación del nivel de comprensión lectora de los estudiantes de la muestra experimental y control a través de la prueba de entrada, nos dan como resultado un nivel problemático para ambas variables; expresado por la falta de capacidad para comprender lo que leen; y está evidenciado por los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental y control con similares resultados: con nivel alto un 20%, nivel medio con un 40%, nivel bajo con un 40%, mostrando dificultades para reconocer información textual, inferir y adoptar una posición frente al texto leído.

Teniendo en cuenta que es realizado en contexto distinto al nuestro (país Perú), nos permite identificar si en nuestro contexto el proyecto que actualmente se desarrolla, genera un impacto positivo en torno a la comprensión e interpretación textual.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

A nivel nacional, se seleccionaron algunos estudios relacionados con la investigación aquí presentada, como son los que se presentan a continuación.

Como primera referencia nacional, se encontró el trabajo de los autores Pineda et al. (2021) con el nombre de “Moodle como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora nivel crítico en los estudiantes de grado décimo institución educativa nuestra señora del Carmen” el objetivo de la investigación fue corregir la comprensión lectora a través de Moodle.

Ante los resultados obtenidos y los logros alcanzados dentro de la propuesta investigativa y pedagógica implementada se concluye que: Efectivamente el uso de la estrategia basada en Moodle fortalece de manera satisfactoria la competencia argumentativa, además permite dar respuestas a una necesidad tal como se abordó en el planteamiento del problema, en el que los estudiantes tenían falencias en lo comprensivo y argumentativo. Lo que favorece y aporta a que los estudiantes por medio de todas las actividades desarrolladas alcancen a fortalecer la comprensión lectora.

La propuesta anterior nos aporta de manera positiva porque permite enriquecer y mejorar el proceso analítico y por ende la apropiación de tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje teniendo en cuenta la temática de comprensión e interpretación

El siguiente aporte nacional de la Ciudad Bolívar de Antioquia, realizado por un estudiante de la Universidad Pontificia Bolivariana trata sobre las tecnologías de la información y las comunicaciones, denominado “análisis y comprensión: analítico repositorio digital para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado 9° desarrollado” por Mosquera (2015) que buscaba desarrollar e implementar una propuesta pedagógica mediada por las tecnologías de la información y comunicación, que permita mejorar la comprensión lectora en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa San José del Citará de Ciudad Bolívar.

Por los resultados obtenidos se puede inferir que los participantes de esta investigación se sintieron identificados con la propuesta pedagógica, puesto que para ellos es una práctica novedosa en el contexto educativo. Cabe mencionar que al implementar el pretest y luego el post test a algunos estudiantes que no participaron de la experiencia se pudo notar una brecha abismal en cuanto al desempeño de estos puesto que ellos no realizaron el proceso adecuado y guiado como lo hicieron los del caso de estudio en el repositorio analítico. Por lo tanto, al desarrollar esta propuesta pedagógica con un número considerable de estudiantes, los resultados positivos pueden ser mayores. Además, los resultados de este trabajo de investigación permiten concluir que con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se logra mejores aprendizajes a partir de la orientación y del uso estratégico y didáctico que se le dé en las aulas de clase.

Con base en lo anterior se puede mencionar que el uso de nuevas metodologías mediadas por las TIC, contribuyen al fortalecimiento de los procesos académicos, puesto que vivimos en un mundo globalizado y es fundamental que los estudiantes se familiaricen con estas tecnologías educativas que le abren puertas al mundo del conocimiento.

### **2.1.3. Antecedentes locales.**

En las referencias locales se acertó con la investigación de Arboleda et al. (2016) Titulado “posibilidades de las TIC como estrategia didáctica en la práctica docente para promover la comprensión lectora en tres instituciones educativas del municipio de Carepa Antioquia” Aquí se buscaba describir las prácticas didácticas mediadas por TIC y los contenidos digitales que utilizan los docentes del ciclo 1 (primero, segundo y tercero) de la

educación básica primaria, para la creación de una plataforma educativa que permita la promoción de la comprensión lectora.

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos durante el desarrollo de la investigación y los hallazgos encontrados, las investigadoras llegan a las siguientes conclusiones: Diseñar una plataforma es un trabajo que amerita dedicación, responsabilidad y esfuerzo, ya que debe ser adecuada para que le sirva al maestro como medio que facilite el aprendizaje; por eso, este grupo de trabajo investigativo se dio a la tarea de analizar contenidos digitales, realizar encuestas, entrevistas, observaciones directas a la práctica docentes y un taller experimental, debido a que es de vital importancia, y para garantizar el éxito de la misma, tener presente los procesos que se adelantan, la forma como se abordan los contenidos, el contexto, las necesidades y gustos de los discentes para de una forma contundente promover los procesos de comprensión. En la búsqueda se encontró que todas las páginas son fáciles de navegar, sitios desde los cuales se aborda la lectura y la comprensión de lectura, en algunos casos desde todas las áreas.

El anterior proyecto se identifica con el nuestro ya que las TIC, son tomadas como estrategias didácticas en la práctica docente para promover la comprensión lectora e interpretación textual, a la vez, brindan una forma de aprendizaje.

Continuando con las reseñas locales se halló la “propuesta pedagógica a través de storyline para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado sexto”, desarrollada por Correa (2021) que buscaba evaluar el nivel de avance en la comprensión lectora a partir de la aplicación de un instrumento que permita evidenciar los resultados. En la valoración se evidencia el avance que se dio en el nivel de lectura literal, donde los estudiantes mejoraron en el proceso de recuperación de información explícita de los textos

leídos. En el primer test muy pocos estudiantes lograron responder correctamente las dos preguntas de nivel literal, mientras que en el Postest final, luego de cada una de las estrategias implementadas para el fortalecimiento de la comprensión lectora un gran promedio contestó correctamente las preguntas del nivel.

Por lo tanto, la propuesta de investigación se centró en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto a través de un objetivo virtual de aprendizaje en lo que se tuvo en cuenta un diseño, de enfoque cualitativo, la cual tuvo como propósito principal explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias, además permitió definir la estrategia de intervención pedagógica pertinente para el fortalecimiento de la comprensión lectora, desde un análisis estadístico, en donde se logran establecer con precisión el alcance de la investigación.

Este proyecto se armoniza con algunos planteamientos del nuestro, pues buscamos desarrollar la capacidad de comprensión e interpretación, para que nuestros estudiantes pasen de una simple interpretación literal a una creativa, utilizando diferentes herramientas tecnológicas.

Una tercera muestra muy importante que se relaciona con el trabajo de grado en curso, es la de González (2016), proponiendo “‘multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia”, el objetivo general de la propuesta fue desarrollar una multimedia educativa fundamentada en cuentos interactivos con el fin de establecer una herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de primaria en el Centro Educativo Rural Atanasio.

Partiendo de la experiencia, el autor manifiesta que, debido a que las TIC han permeado todos los eslabones de la educación, enseñar la comprensión lectora requiere de otras herramientas, que pueden ayudar a mejorar la lectura de los niños es la multimedia educativa. Leer y comprender en el mundo contemporáneo exige de nuevas capacidades y herramientas que combinen imágenes, textos y video, la multimedia educativa es flexible y cumple con todos los requerimientos antes mencionados, la multimedia puede ser adaptada a cualquier tipo de necesidad educativa, en consecuencia, se convierte en una herramienta eficaz para las aulas del departamento de Antioquia. Durante la prueba piloto un buen número de estudiantes percibían la multimedia como juego, de ahí que, se sintieron motivados al realizar las actividades académicas, lo anterior demuestra que la multimedia es una herramienta versátil y en concordancia con los intereses particulares de los niños.

Este planteamiento se encuentra correlacionado con nuestra propuesta porque posibilita la creación de una herramienta digital basada en juegos con el propósito de hacer del aprendizaje algo divertido y a la vez significativo, en este sentido, brinda la oportunidad de competir de una manera sana e innovadora.

**NOTA:** Se establecen estos referentes locales con un grado distinto al de nuestro proyecto, porque a nivel local no se han realizado investigaciones de este tipo.

## **2.2. Marco Teórico**

### **2.2.1. Aprendizaje social**

Cuando se habla de aprendizaje social, se refiere al desarrollo de conductas, aprendizajes e interacciones que se obtienen en el desarrollo de la persona, este aprendizaje

es generado por agentes de socialización como las instituciones educativas, docentes y estudiantes. Desde esta teoría “se entiende que la mayor parte de los comportamientos son aprendidos a través de los procesos sociales, exactamente por medio de la observación e imitación dentro de la dinámica de interacción” (Yubero, 2005, p. 30)

Este concepto demuestra que el aprendizaje se da de muchas maneras, por ejemplo, a través de la lectura, la televisión, las computadoras, los video juegos, los celulares, las tables, entre otros, debido a que estos últimos han tenido mucho impacto en los niños y jóvenes, se pretende aprovechar el gran nivel de aceptación para cumplir uno de los objetivos propuestos, en este proyecto, ya que dentro de los beneficios de leer esta interpretar el contenido del texto, aumentar el vocabulario y desarrollar el pensamiento crítico.

### **2.2.2. Aprendizaje colaborativo**

Teniendo en cuenta la consideración del aprendizaje colaborativo es necesario destacar su importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que genera interacción entre estudiantes por la posibilidad que brinda de manejo de relaciones interpersonales. Las experiencias educativas al respecto están consolidadas al trabajo en equipo ligado al logro de metas de aprendizaje y construcción social del conocimiento.

En otras palabras, el aprendizaje colaborativo se resiste al trabajo individual, ya que se puede ver como una metodología para mejorar las relaciones interpersonales y el desarrollo cognitivo del alumno. “Por lo tanto, el aprendizaje colaborativo es el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para

maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Sanz, 2012, p. 4). Esto lleva a que los estudiantes puedan trabajar de la mano de diferentes ideas y llegar a aportes conjuntos.

Cabe resaltar que Pizano (2014) plantea que:

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (p.17)

En ese orden de ideas, el proceso de orientación del aprendizaje es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad.

En este sentido, dentro del proyecto se trabaja de manera colaborativa intercambiando saberes para responder de manera acertadas a algunos conceptos vistos en el aula de clases permitiendo así ampliar su vocabulario y en consecuencia mejorar la interpretación textual

### **2.2.3. Gamificación y aprendizaje basado en juegos**

Según Gaitán (2021) la gamificación es conocida como una técnica de aprendizaje a través del juego en los contextos educativos para generar una adquisición de conocimiento de parte del estudiante de forma fácil y sencilla.

Evidentemente, la presencia del juego o de algunos de sus elementos en entornos de aprendizaje es cada vez más frecuente. La concepción de que el juego es solamente

una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio va cambiando a medida que se comprueba que su uso en actividades docentes favorece la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos (Cornellá et al., 2020, p.58)

#### **2.2.4. Teoría de Albert Bandura**

Bandura sugiere que los contextos sociales ayudan al alumno a prestar atención y concentrarse. Al grupo estar enfocado, es más probable que el individuo lo esté. De modo que, en esta etapa, el docente deberá incorporar elementos de sociabilización dentro de sus lecciones para captar la atención del estudiante. (Núñez, 2019)

Teniendo en cuenta la época actual en la que vivimos y el contexto social en el cual se desenvuelven nuestros estudiantes, hemos identificado que el trabajo en equipo es beneficioso y más si utilizamos herramientas tecnológicas, puesto que estas nos permiten desarrollar conceptos de manera individual para aportar al colectivo.

Por otro lado, es importante mencionar que el contexto social es fundamental en la interpretación textual porque organiza la comunicación y le da sentido al mensaje, pues el significado de un mensaje no depende simplemente de su estructura gramatical, sintáctica o léxica, sino también del contexto que acompaña a un enunciado y afecta a su interpretación

#### **2.2.5. El juego como elemento de aprendizaje**

El juego es una herramienta fundamental en la educación, que permite al niño hacer lecturas del mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar un vocabulario amplio e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños en general en todos sus niveles. (Robles, 2014)

En este orden de ideas, en la actualidad es importante incorporar el juego en los procesos de aprendizaje, ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños, ahora bien, con el pasar del tiempo se ha evidenciado que por medio del juego los niños adquieren de una manera fácil y rápida el conocimiento, fortaleciendo la capacidad de creación e innovación, a la vez que estimula el desarrollo de habilidades y competencias en los procesos lectura, escritura e interpretación textual.

Cabe anotar que cuando el estudiante aprende jugando, su nivel emocional se relaciona positivamente, posibilitando un aprendizaje fluido y continuo que proporciona interés, pues lo hace por gusto y no por obligación.

#### **2.2.6. Objeto Virtual de Aprendizaje**

Desde su funcionalidad educativa, el objeto virtual de aprendizaje se utiliza en el marco del proyecto con el objetivo de establecer una herramienta fundamental que sea ágil, dinámica, práctica y eficiente para el desarrollo de clases innovadoras que le permita al estudiante incrementar sus habilidades y destrezas, y a la vez competir de una manera sana sin exponerse a un contacto físico, ya que en la actualidad es una de las dificultades más latentes que generan violencia dentro y fuera del aula de clases.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2015) afirma que:

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de

información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.

El proyecto toma algunos aspectos del OVA, como son:

- Actividades de aprendizaje.
- Elementos de contextualización.
- Información externa (metadatos)

Teniendo en cuenta lo anterior se puede afirmar que hacen parte de un recurso digital o educativo el cual tiene como propósito guiar el proceso de enseñanza aprendizaje, contextualizando a los estudiantes y favoreciendo el proceso de comunicación entre docentes y discentes.

### **2.2.7. Comprensión lectora**

La comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito (Jiménez, 2014) teniendo en cuenta lo anterior el estudiante deberá desarrollar su habilidad comprensiva para dar un significado a cada idea plasmada por el autor teniendo en cuenta sus conocimientos previos.

#### **1.1.1. La interpretación textual**

Según Cabral (2012) la interpretación de textos implica la capacidad de llegar a ciertas conclusiones después de leer algún tipo de texto (visual, auditivo, escrito, oral)”, por lo tanto, la interpretación de texto es algo subjetivo y eso puede variar de un lector a otro. Esto

se debe a que cada uno tiene un repertorio interpretativo que ha ido adquiriendo a lo largo de la vida, vale la pena recordar que el repertorio interpretativo del lector proviene, en gran parte, de la lectura. La lectura es un acto fundamental que ayuda a interpretar mejor los textos y conectar ideas.

### **1.1.2. Niveles de interpretación textual**

Según Hernández (2020) puede definirse como “la gradualidad en que se clasifican los diferentes procesos de interpretación que intervienen en la lectura, partiendo desde lo básico hasta lo más complejo. La clasificación que compartimos consta de cinco niveles: Literal, inferencial, crítica, apreciativa y creativa”

Por lo anterior, es indispensable que los docentes de manera permanente se encuentren en procesos de formación, a través de los cuales adquieran herramientas desde la lúdica, que les permita promover en el aula estrategias pedagógicas que le ayuden al estudiante a pasar de una interpretación literal a una creativa.

## **1.2. Marco conceptual**

### **1.2.1. Recursos Educativos Digitales (RED)**

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un

conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (Estrella, 2021)

### **1.2.2. Tecnologías de información y comunicación**

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son un conjunto de elementos y herramientas aplicadas a la educación facilitando la forma de acceder al conocimiento por medio de las funciones de sus aplicaciones.

Las TIC, según Sanz (2012), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real.

### **1.2.3. El uso de las TIC en la educación**

En cuanto a las TIC Cabero (2010) afirma que:

Configuran nuevos entornos y escenarios para la formación con unas características significativas. Por ejemplo: amplían la oferta informativa y posibilidades para la orientación y tutorización, eliminan barreras espaciotemporales, facilitan el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje, y potencian la interactividad y la flexibilidad en el aprendizaje.

Por lo anterior estas herramientas han posibilitado al alumnado acceder a nuevas fuentes de información para potenciar los procesos académicos, a la vez que le permite al docente identificar una gama amplia de actividades interactivas y llamativas para generar motivación en el aula, de tal manera que se impulse a los discentes a continuar indagando

Las TIC han llegado con la promesa de que contribuirían a la disminución de la brecha digital, a la modernización de los procesos de aprendizaje, al desarrollo de competencias y de habilidades cognitivas en los estudiantes. Y también, que harían más eficientes los procesos de gestión institucional y académica de las escuelas (Sunkel et al, 2013)

## **2. Capítulo III: Diseño metodológico**

### **2.1. Enfoque de la investigación**

En el marco de esta investigación se utiliza el enfoque mixto, el cual puede ser comprendido como “(...) un proceso que recolecta analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio” (Tashakkori y Teddlie, 2003, citado en Barrantes, 2014, p.100).

“Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos e implican el análisis de datos y discusión conjunta, para realizar inferencias, producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (Hernández Sampieri & Mendoza, 2008). En principio se elige esta metodología porque dicha integración permite una utilización más completa y sinérgica de los datos que la recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos separados. La puesta en marcha de las actividades en esta investigación brinda una oportunidad ideal para que los estudios de métodos mixtos contribuyan al aprendizaje de las mejores prácticas al implementar el uso de la herramienta tecnológica y de esta

manera comparar los resultados, variables y experiencia de los estudiantes involucrados.

En este sentido, se selecciona este enfoque porque desde un aspecto cualitativo permite observar el contexto social y familiar en el que se desenvuelve el estudiante, porque estos influyen en los procesos de aprendizaje, y desde la parte cuantitativa se busca medir el nivel de conocimiento que tiene los estudiantes y su avance en la comprensión e interpretación textual a partir de la ejecución de las actividades.

## **2.2. Paradigma de la investigación**

Teniendo en cuenta que los paradigmas de investigación permiten el acercamiento al conocimiento por medio de la comprensión de la realidad del medio en donde vive el ser humano y su relación con el entorno, en el presente trabajo se ha escogido el paradigma de investigación interpretativo, fenomenológico, que se trabajará por medio del sistema de investigación hermenéutico, pues este lleva a aceptar que los seres humanos no descubren el conocimiento, sino que lo construyen.

De acuerdo con Fuentes (2002) el método hermenéutico se ubica en el paradigma interpretativo, fenomenológico (naturalista), cuya finalidad es vislumbrar e interpretar en el marco de una comprensión mutua y participativa. En este sentido, se hace la selección de este paradigma porque permite desarrollar habilidades en cuanto a la interpretación de textos.

En el tipo de paradigma escogido, los conceptos y modelos se utilizan para darle sentido a lo que se experimenta, a la vez, como todos los humanos, se procede a la comprobación y a la modificación de las construcciones que se realicen con los nuevos

conocimientos y experiencias. Estas modificaciones se realizan por medio del aprendizaje, pues todo ser humano aprende cuando interactúa con su entorno físico, con los social y por supuesto con la cultura en donde se desenvuelve, de ahí que el resultado es el conocimiento de su propio trabajo intelectual, es decir, de sus vivencias. (Aguilar y Martínez, 2002)

El modelo escogido es el adecuado para el proyecto aquí presentado, pues permite conocer hechos, procesos y fenómenos, sin restringirlos solo a la cuantificación de los componentes, sino que se da un valor a las observaciones (Ricoy, 2006). El tipo de paradigma seleccionado conjuga con la investigación cualitativa, es multimetódica pues recoge una gran variedad de datos e información a través de entrevistas, experiencia personal, historias de vida, rutinas, textos históricos de la muestra escogida.

### **2.3. Tipo de investigación**

En el marco de este proyecto, considerando el nivel de profundización de la investigación, se utiliza el tipo de investigación descriptivo, el cual se encarga de puntualizar las características de la población que se está estudiando, y analizar la realidad. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación. (QuestionPro, 2022)

En otras palabras, el objetivo de este tipo de investigación es describir la naturaleza de un segmento demográfico, centrándose en las razones por las que se produce un determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, explicando el “por qué” ocurre.

**Variable independiente:** Objeto virtual de aprendizaje basado en juegos

**Variable dependiente:** la comprensión e interpretación textual

## Fases de la investigación

El desarrollo de la investigación se dividió en las fases que a continuación se describen:

**Figura 3. Fases de la investigación**



Fuente: Elaboración Propia

Para el desarrollo de la propuesta de intervención, se tendrán en cuenta las siguientes fases:

### **Fase 1. Diagnóstica:**

**Tarea 1:** Elaboración de cuestionario sociodemográfico

**Tarea 2:** Elaboración de cuestionario sobre los gustos y preferencias de los participantes.

**Tarea 3.** Aplicación de cuestionario sociodemográfico y cuestionario sobre los gustos y preferencias de los participantes.

### **Fase 2: Planeación y ejecución de actividades**

Desarrollo de la propuesta

**Tarea 1:** Elaboración de la herramienta tecnológica.

**Tarea 2:** Planeación y organización de actividades en la herramienta tecnológica.

Ejecución del proyecto

**Tarea1:** Aplicación de las actividades de la herramienta tecnológica.

**Fase 3: Revisión y evaluación de los objetivos del proyecto**

**Tarea 1.** Elaboración de tabla con los resultados obtenidos en cada actividad

**Tarea 2.** Análisis de los resultados obtenidos en cada actividad

**Tarea 3.** Comparación de los resultados obtenidos durante la ejecución del proyecto

#### **2.4. Línea de investigación**

Una parte fundamental de la estructura institucional de investigación son las líneas de investigación interdisciplinar. Actualmente, la institución cuenta con diferentes grupos y el proyecto en mención se encuentra enmarcado en la razón pedagógica “mediación tecnológica en educación” la cual se basa en el conjunto de acciones de orden pedagógica, didáctica, organizativa y comunicacional, que permiten sacar provecho a los recursos tecnológicos para que el estudiante adquiera un estilo de aprendizaje independiente.

## 2.5. Población y muestra

El estudio donde se realiza la investigación de campo es en la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre - Sede Principal identificada con el número 205837003742 ubicada en Turbo, Antioquia zona Rural, con dirección Corregimiento Nueva Colonia y cuenta con los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media.

La planta administrativa de la Institución está conformada por una (1) rectora, dos (2) coordinadores, cuarenta y siete (47) docentes y 1172 estudiantes, los cuales en su gran mayoría pertenecen a la población afrodescendiente.

Como población o conjunto de personas que son objeto de estudio, y que a partir de ello se fundamenta el proceso investigativo, se tienen en cuenta los resultados obtenidos por los estudiantes de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre - Sede Principal, de los cursos 8 y 9 y se establece como muestra el grado octavo B.

La institución funciona en el turno diurno y como muestra, se seleccionó el grado octavo B como ya se mencionó, el cual cuenta con 27 estudiantes que evidenciaron por medio de la observación y de una evaluación diagnóstica preliminar que presentan falencias en la lectura y carencia de comprensión lectora.

La muestra objeto de estudio fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico (intencional o de conveniencia), el cual se define como una “técnica de muestreo donde los elementos son elegidos a juicio del investigador. No se conoce la probabilidad con la que se puede seleccionar a cada individuo”. (Serra, 2021, p.1)

Los participantes de la muestra se encuentran en un rango de edades entre los 13-16 años siendo 14 niños y 18 niñas que en su mayoría son afrocolombianos hijos de padres

que se dedican a trabajar en fincas en la siembra, recolección de plátanos y banano, otros se dedican a la pesca. La mayor parte de la población pertenece al estrato 1 y algunos son desplazados. Los tres maestros que participarán en el estudio (2 mujeres, 1 hombre; edad medida entre: 40 - 48 años) tienen títulos académicos en licenciatura y especialización, y están certificados para enseñar en la escuela básica y media, cuentan con una experiencia entre 7-18 años en la enseñanza de comunicación y lenguaje.

## **2.6. Técnicas para recolectar información**

La recopilación de información es un paso importante en el proceso de esta investigación, de allí, que las técnicas que se eligieron para obtener los datos están basadas en el tipo de información que se planea recopilar (cualitativo y cuantitativo) y la forma cómo se obtendrán. Existen varias técnicas muy comunes de recopilación de datos entre ellas: encuestas, pruebas diagnósticas y los cuestionarios.

en el marco de este proyecto se utilizaron pruebas diagnósticas para identificar el nivel de comprensión e interpretación textual de los estudiantes, y un cuestionario sociodemográfico para conocer algunos gustos que tienen los discentes para a partir de ello desarrollar actividades llamativas que fortalezcan su proceso académico.

### **2.6.1. Prueba diagnóstica**

La evaluación diagnóstica plasmada en esta disertación deberá permitir comparar el desempeño de los alumnos, dentro de la muestra seleccionada. De allí se podrá evaluar si todos los estudiantes tienen un nivel similar de conocimiento y habilidad en comprensión e interpretación textual. Se le dará a la población seleccionada un segmento de un texto con

respuesta de opción múltiple de tipo literal, inferencial y crítico existiendo solo una respuesta correcta.

### **2.6.2. Cuestionario**

Para obtener información detallada y descriptiva sobre los estudiantes se plantea un cuestionario con 10 preguntas cerradas que permitirá a los encuestados responder basándose en sus conocimientos y de esta manera se le dará respuesta al objetivo número 1.

Se les indagará sobre los aspectos sociodemográficos, (lugar de residencia, número de integrantes de la familia o edad), aspectos de conocimiento (nombre de la institución educativa, jornada educativa o distancia entre su hogar y el colegio) y aspectos de recursos tecnológicos (acceso a internet, correos electrónicos o acceso a los aparatos tecnológicos).

### **2.6.3. La observación**

Según, Sandoval (2002), la observación participante se caracteriza “por realizar su tarea desde “adentro” de las realidades humanas que pretende abordar, en contraste con la mirada “externalista”, las de formas de observación no interactivas” (p.140). Igualmente, resalta el autor que el diario de campo es el instrumento donde el investigador registra sus impresiones de lo observado. La observación sirve para recolectar la información adquirida a través de las actividades realizadas, de tal manera que se pueda relacionar tal información en el apartado de análisis e interpretación de los resultados.

Los datos observados son consignados en diarios de campos, igualmente, se usan fotografías para ilustrar cada actividad, que da evidencia de la interacción de los estudiantes con las actividades establecidas.

## **2.7. Instrumentos utilizados para el análisis de datos**

Los distintos instrumentos para el análisis de datos de esta investigación se basan en gran medida en dos áreas centrales: métodos cuantitativos y métodos cualitativos en la investigación. Para este análisis de datos donde se aplicará el proceso de recopilar, modelar y analizar información se usarán varios instrumentos que se describen a continuación.

### **2.7.1. Google Formulario**

Con una plantilla llamativa se implementará este software en línea para crear el formulario de encuesta. Esta herramienta versátil que se puede utilizar para diversas aplicaciones permitirá ir obteniendo en tiempo real los datos suministrados por los estudiantes y tabular de forma rápida la información. Se hace necesaria una cuenta de Google para la creación de esta.

### **2.7.2. Encuesta física**

Será otro de los instrumentos que permitirán recolectar datos y se suministrarán para obtener las respuestas abiertas y cerradas de la muestra. Se entregará en físico de forma impresa a los estudiantes.

### **2.7.3. Software Excel**

Es el proceso de recopilar, analizar e interpretar información, existen varias herramientas de análisis de datos para extraer valor, pero en esta investigación se empleará el Software Excel, la hoja de cálculo más utilizada para PC. Esta herramienta servirá al recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos para su respectivo análisis, además que permitirá la elaboración de gráficos.

### **3. Propuesta pedagógica**

#### **Propuesta pedagógica**

#### **INFORMACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA**

**TITULO** Jugando, jugando, la interpretación textual voy desarrollando.

**OBJETIVO:** Desarrollar actividades basadas en juegos a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje para fortalecer la interpretación textual en los estudiantes del grado 8ºB de la Institución Etnoeducativa Veintinueve de Noviembre

#### **JUSTIFICACIÓN**

La presente propuesta se realiza con el fin de establecer una herramienta lúdica y llamativa para los estudiantes, teniendo en cuenta las tecnologías de la información y las comunicaciones, a través de la cual se pueda desarrollar actividades basadas en juegos desde un Objeto Virtual de Aprendizaje de tal manera que permita favorecer el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre de Turbo Antioquia, pues actividades ejecutadas en el aula, demostraron que muchos tienen falencias en el tema anteriormente mencionado.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 2 meses

#### **CONTENIDOS GENERALES**

Análisis textual

Comprensión e Interpretación textual

Tipos de textos

## **RESPONSABLES**

María Carmelina Copete Palacios

Juvenal Ramos Obregón

Zugeys Del Carmen Mena Rentería

## **EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO**

El proceso de evaluación y seguimiento a los resultados obtenidos por los estudiantes durante el desarrollo de las actividades se hace a través del programa Excel en tablas, de tal manera que se pueda identificar los avances en el proceso.

## **BENEFICIARIOS**

27 estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa Veintinueve de noviembre de Turbo, Antioquia.

## **DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES**

### **Descripción General del Objeto Virtual de Aprendizaje**

Quizizz es una herramienta web que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes

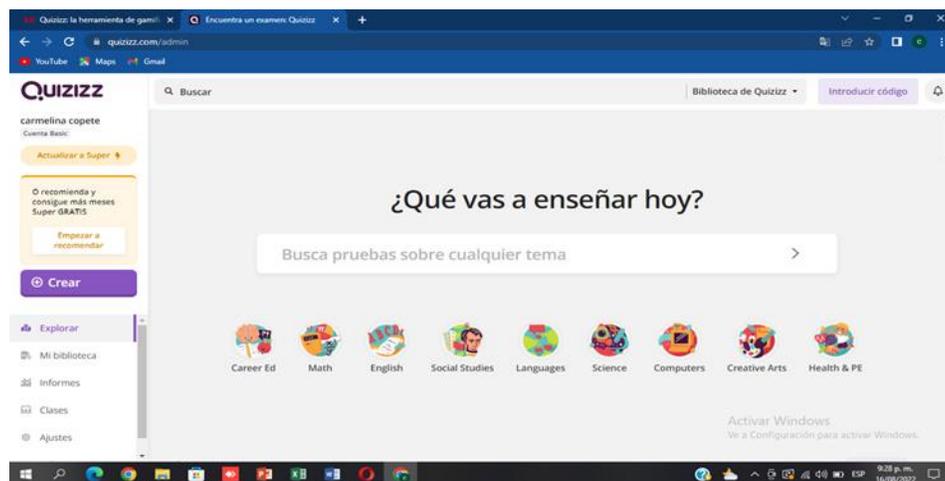
materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma.

Para el desarrollo de la propuesta, en primer lugar, se hizo un registro en la herramienta a través de una cuenta de Google de una de las investigadoras (María Carmelina Copete Palacios), en segundo lugar, se elaboraron las actividades para ser agregadas en el objeto virtual de aprendizaje, y posterior a esto se establecieron unos acuerdos con la muestra objeto de estudio para la ejecución de estas.

### **Paso para ingresar al objeto virtual de aprendizaje o herramienta tecnológica**

Para ingresar a quizziz, se busca en google <https://quizziz.com/> y se coloca el usuario y contraseña. Luego, la plataforma remite a lo siguiente.

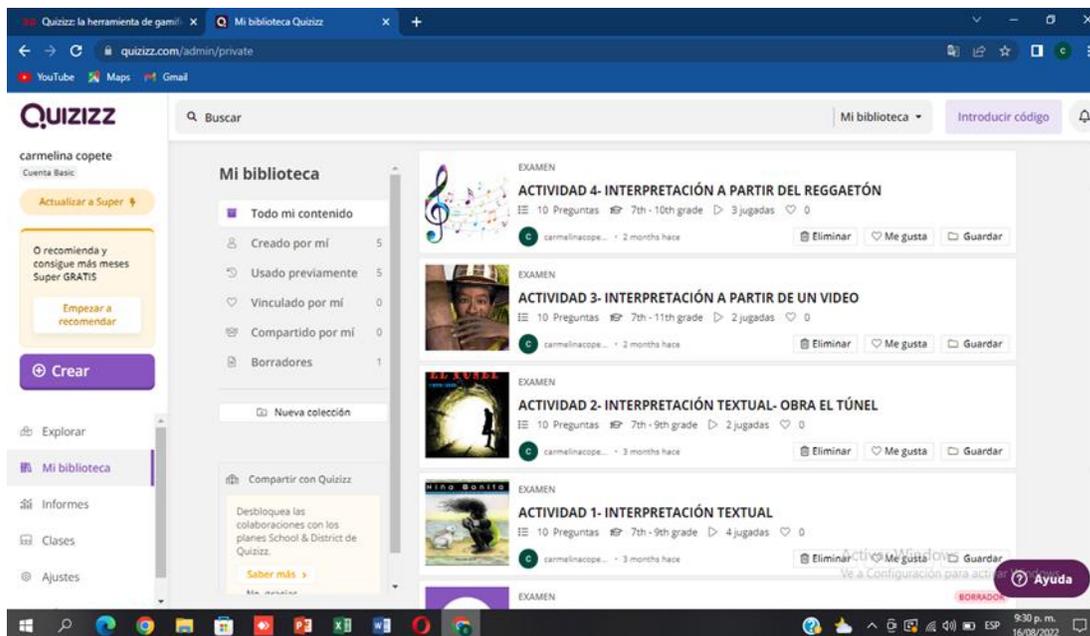
**Figura 4. Inicio Objeto Virtual de Aprendizaje.**



Fuente: Elaboración propia

Después de estar en la parte inicial de la herramienta, se oprime la opción “Mi Biblioteca”, la cual permite evidenciar las actividades elaboradas para ser aplicadas a los estudiantes.

**Figura 5. Mi biblioteca -Objeto Virtual de Aprendizaje**



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se realiza la activación de las actividades, las cuales generan un link y un código que se comparte con los estudiantes para que ingresen a jugar, divertirse y aprender.

Cuando los participantes estén en línea, el docente da clic en el botón “Comenzar juego” para que todos comiencen al mismo tiempo, teniendo en cuenta que cada pregunta debe ser resuelta en 30 segundos.

Durante el juego, la herramienta establece un pódium con posiciones, ubicando a los participantes desde el primero hasta el último de acuerdo con las respuestas correctas y la menor cantidad de tiempo en su resolución.

Finalmente, al docente se le muestra en pantalla un documento descargable con el número de respuestas correctas e incorrectas que tuvo cada estudiante, así como el tiempo promedio para responder cada una.

**NOTA:** Mientras más ágil sea el estudiante y escoja las respuestas correctas, su posición será la mejor.

### **ACTIVIDAD No.1**

Interpretación textual a partir del cuento “Niña bonita”

#### **OBJETIVO**

Desarrollar habilidades en cuanto a la comprensión e interpretación textual, a la vez que permita el auto reconocimiento, puesto que la institución es etno y por tanto se promueven los valores étnicos de los afrodescendientes.

#### **MATERIALES**

**Cuento:** Niña bonita

**Autor:** Ana María Machado

**Dispositivo:** Computador y celulares

**Herramientas:** Internet, Quizizz

**Humanos:** Docentes investigadores y estudiantes

### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

Reconoce en el texto leído, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.

(Nivel literal)

Según Solórzano (2022) quien invita a desentrañar el significado de un texto a través de la lectura.

Identifica la intención comunicativa del texto leído. (Nivel inferencial)

Relaciona las hipótesis predictivas que surgen de los textos que leo, con su contexto y con otros textos, sean literarios o no. (Crítico-intertextual)

### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

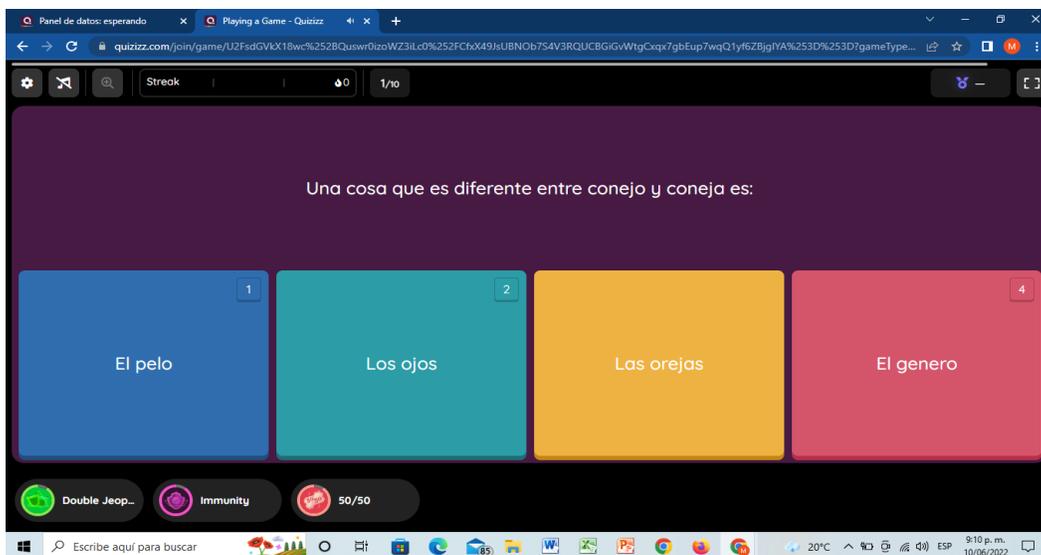
Para el desarrollo de esta actividad, se adecuó la sala de sistemas de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre de Turbo Antioquia, con computadores, de tal manera que cada estudiante pudiese tener acceso para el desarrollo de la actividad, además, se dispuso de video beam, para realizar la explicación de cómo utilizar la plataforma y llevar a cabo cada actividad.

Posteriormente a la explicación, se hizo lectura del cuento “Niña Bonita”, se establece un momento de reflexión, análisis individual y luego colectivo para fortalecimiento del análisis literal e inferencial.

Terminado este primer momento se mostró la presentación de la prueba que se observa a continuación:

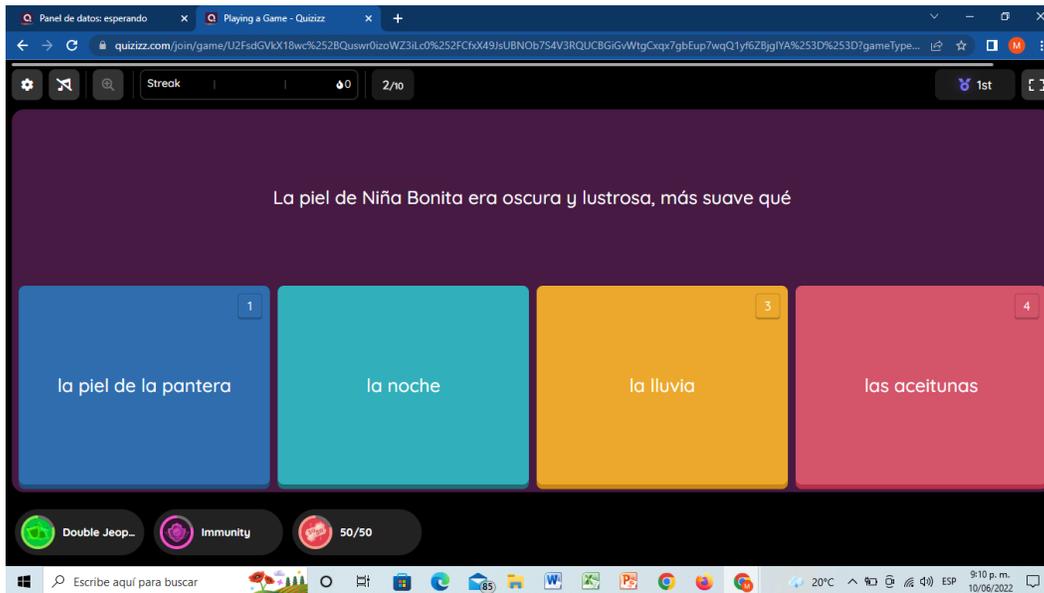
A continuación de la figura 1 a la 9, se evidencia el diseño de la prueba del cuento “Niña bonita” de (Machado, 2000) el cual se realiza con el objetivo de que el estudiante desarrolle habilidades en cuanto a la interpretación textual, a la vez, que permita el auto-reconocimiento, puesto que la institución es etno y por tanto, se promueven los valores étnicos de los afrodescendientes.

**Figura 6. Actividad 1- Pregunta 1 ¿Una cosa que es diferente entre conejo y coneja es?**



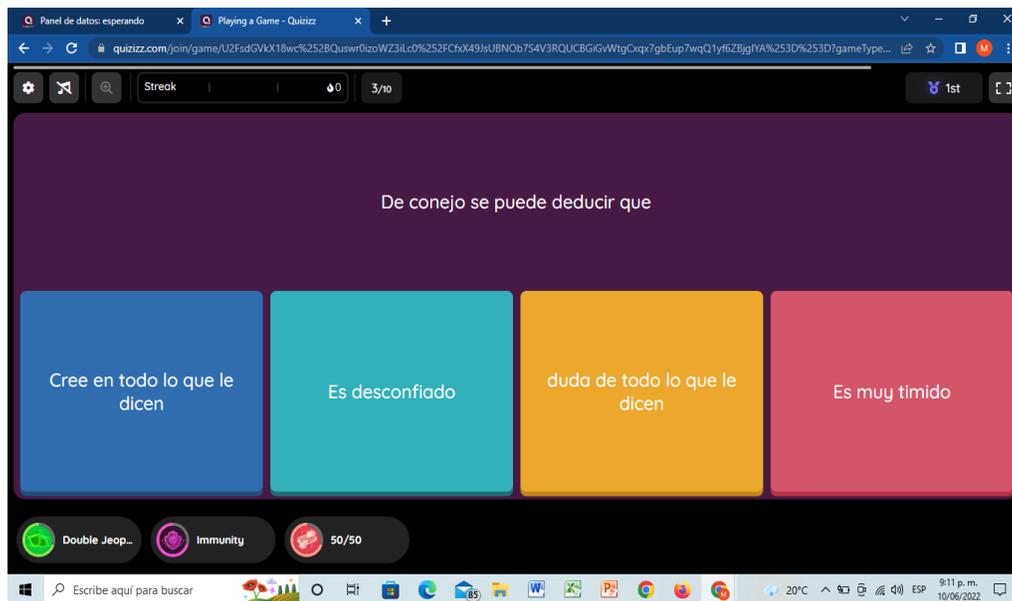
Fuente: Elaboración propia

**Figura 7. Actividad 1- Pregunta 2 ¿La piel de la Niña Bonita era oscura y lustrosa, más suave qué?**



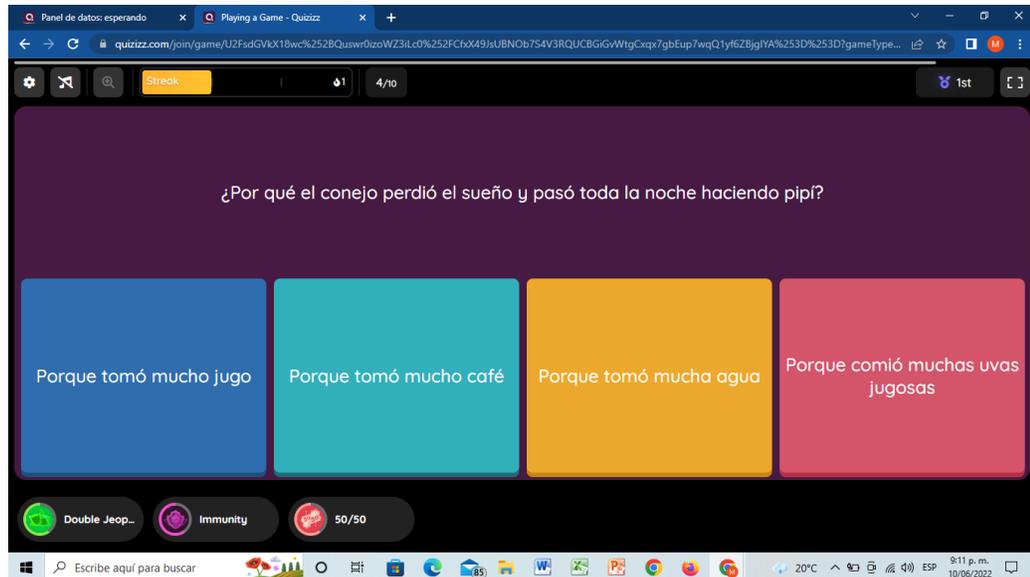
Fuente: Elaboración propia

**Figura 8. Actividad 1- Pregunta 3 ¿De conejo se puede deducir que?**



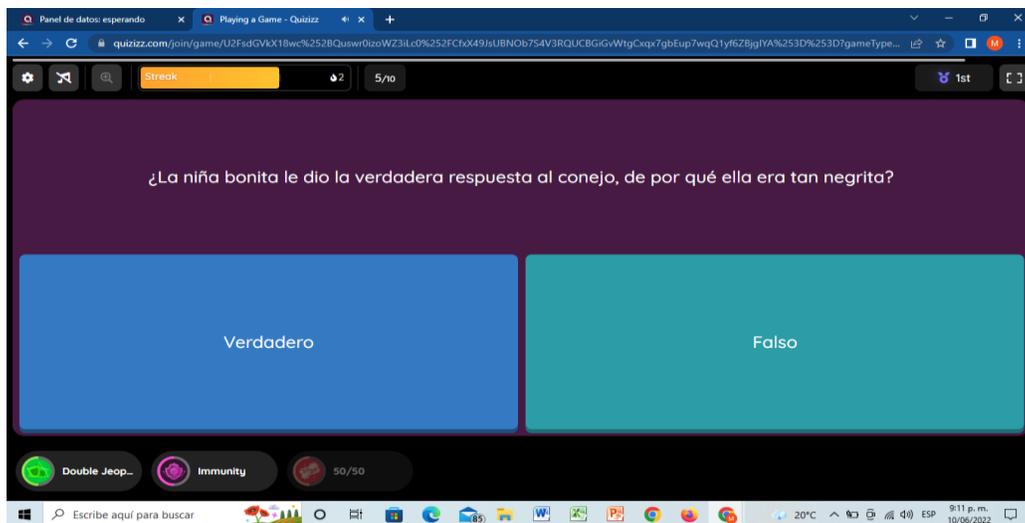
Fuente. Elaboración propia

**Figura 9. Actividad 1- Pregunta 4 ¿Por qué el conejo perdió el sueño y pasó toda la noche haciendo pipi?**



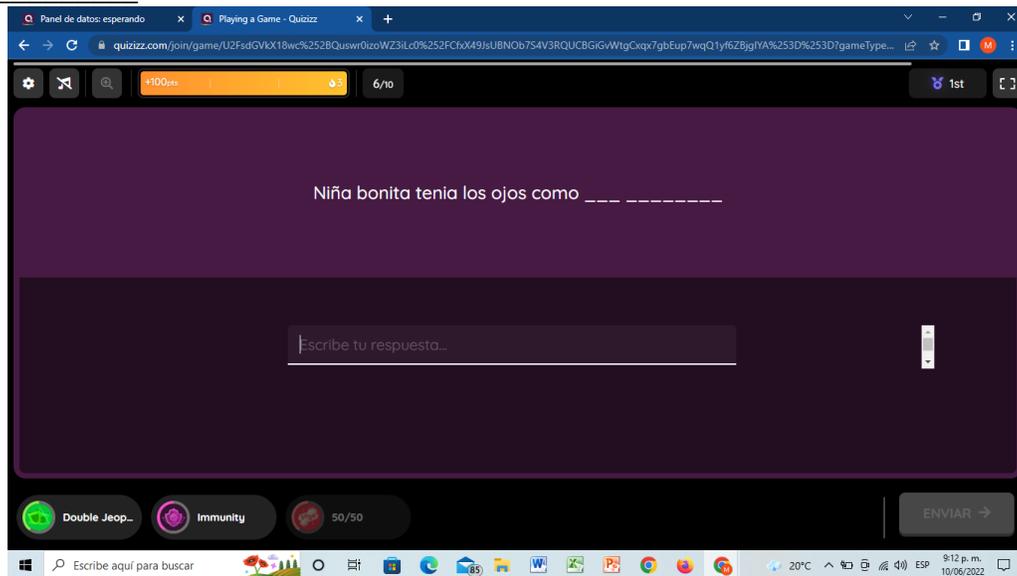
Fuente: Elaboración propia

**Figura 10. Actividad 1- Pregunta 5 ¿La niña bonita le dio la verdadera respuesta al conejo, de por qué ella era tan negra?**



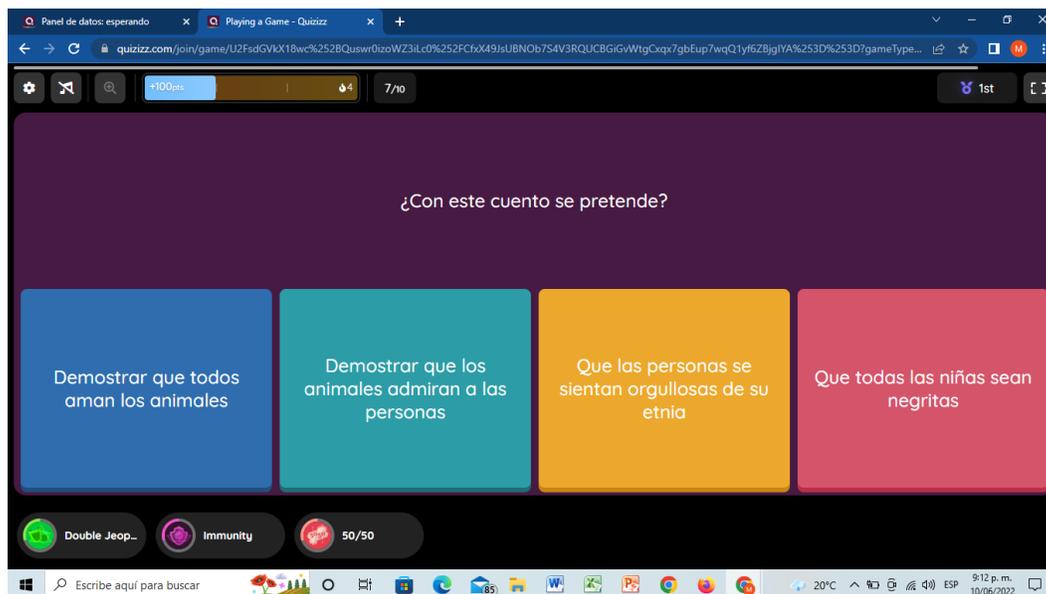
Fuente: Elaboración propia

**Figura 11. Actividad 1- Pregunta 6 Niña bonita tenía los ojos como**



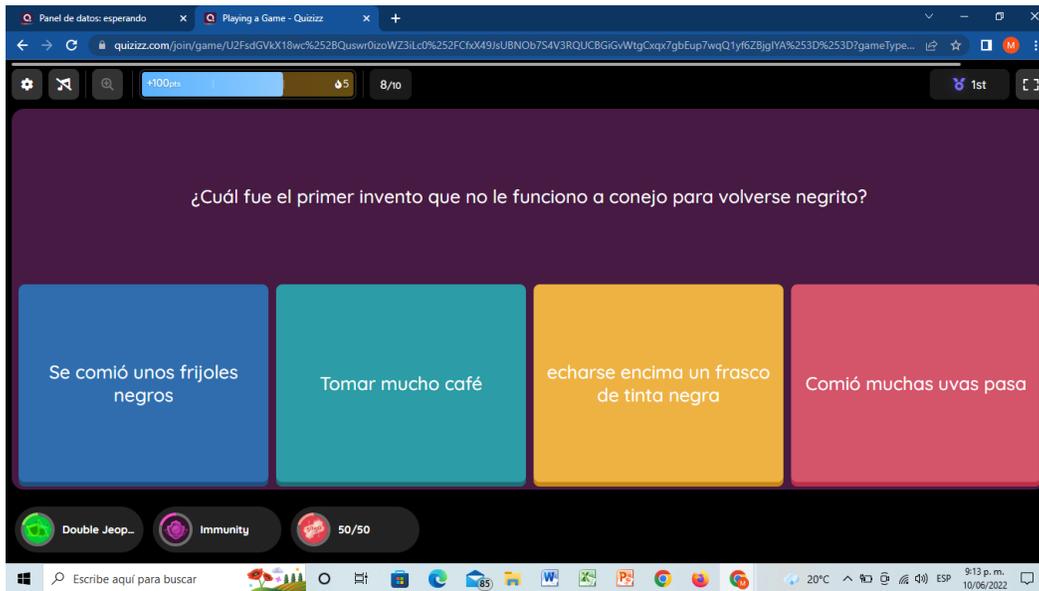
Fuente: Elaboración propia

**Figura 12. Actividad 1- Pregunta 7 ¿Con este cuento se pretende?**



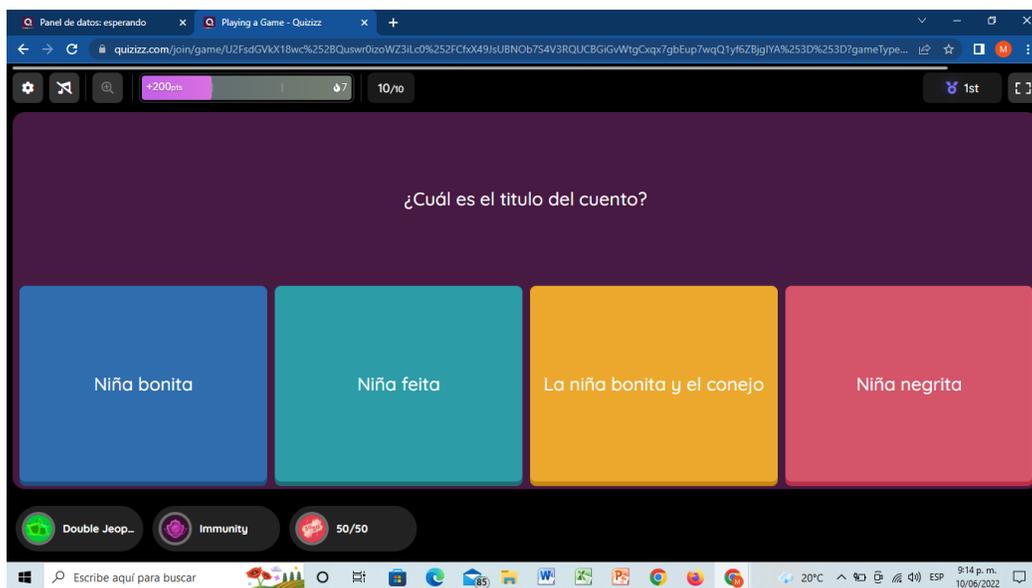
Fuente: Elaboración propia

**Figura 13. Actividad 1- Pregunta 8 ¿Cuál fue el primer invento que no le funcionó a conejo para volverse negra?**



Fuente: Elaboración propia

**Figura 14. Actividad 1- Pregunta 9 ¿Cuál es el título del cuento?**



Fuente: Elaboración propia

## **ACTIVIDAD No.2**

Comprensión e Interpretación textual a partir del texto “El Túnel” de Ernesto Sábato

### **OBJETIVO**

Promover la comprensión e interpretación textual a partir de la obra “el Túnel” de Ernesto Sábato mediante el uso de las TIC desde la herramienta tecnológica, teniendo en cuenta la incidencia de los niveles de lectura: literal, inferencial, argumentativo y crítico. puesto que de acuerdo a la categoría de comprensión e interpretación textual, que tenga el estudiante así mismo va alcanzando el grado de desarrollo en cuanto a procesamiento, evaluación y aplicación de la información obtenida en el texto.

### **MATERIALES**

**Obra literaria:** El Túnel

**Autor:** Ernesto Sábato

**Dispositivo:** Computador y celulares

**Herramientas:** Internet, Quizizz.

**Humanos:** Docentes investigadores y estudiantes

### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

Reconoce en el texto leído, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.

(Nivel literal) de acuerdo a lo expresado por Correa (2021) quien busca evaluar el nivel de avance en la comprensión lectora a partir de la aplicación de un instrumento que permita evidenciar los resultados.

Identifica la intención comunicativa del texto leído. (Nivel inferencial)

Propone hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, etc. (literal-inferencial)

Relaciona las hipótesis predictivas que surgen de los textos que leo, con su contexto y con otros textos, sean literarios o no. (Crítico-intertextual)

## **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

### **ACTIVIDAD No.3**

Comprensión e Interpretación textual a partir de un video sobre la “Leyenda del Hombre Caimán” de (Castellano, 2010)

### **OBJETIVO**

Ampliar el vocabulario de los estudiantes, de tal manera que puedan identificar el significado de una palabra según su contexto.

### **MATERIALES**

**Leyenda:** “Hombre Caimán”

**Autor:** José María Peñaranda

**Dispositivo:** Computador y celulares

**Herramientas:** Internet, Quizizz.

**Humanos:** Docentes investigadores y estudiantes

### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

Reconoce en el texto leído, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.

(Nivel literal)

Identifica la intención comunicativa del texto leído. (Nivel inferencial)

Propone hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, etc. (literal-inferencial)

Relaciona las hipótesis predictivas que surgen de los textos que leo, con su contexto y con otros textos, sean literarios o no. (Crítico-intertextual)

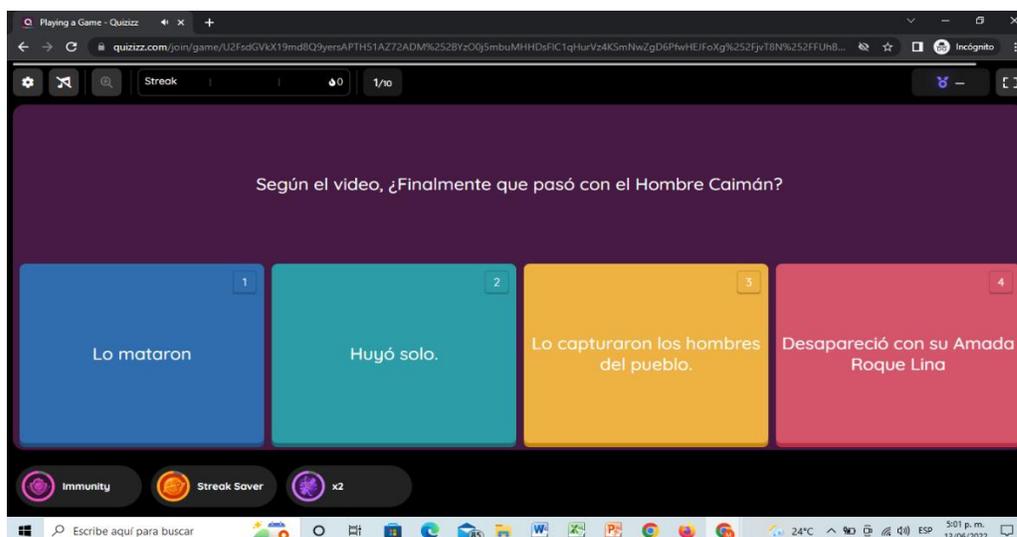
### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta tercera actividad se seleccionó un video sobre “la leyenda del hombre caimán” conocida por muchos, pero que a la hora de interpretar algunas palabras que se presenta en el mismo, es poca la información que se menciona.

Este video busca ampliar el vocabulario de los estudiantes, de tal manera que puedan identificar el significado de una palabra según su contexto, a la vez, que se pueda potenciar el aprendizaje a largo plazo, pues muchos leen y tienen que hacerlo varias veces, por lo que se pretende que lo que escuchen pueda ser interiorizado a fin de que el conocimiento perdure y no sólo sea para el momento.

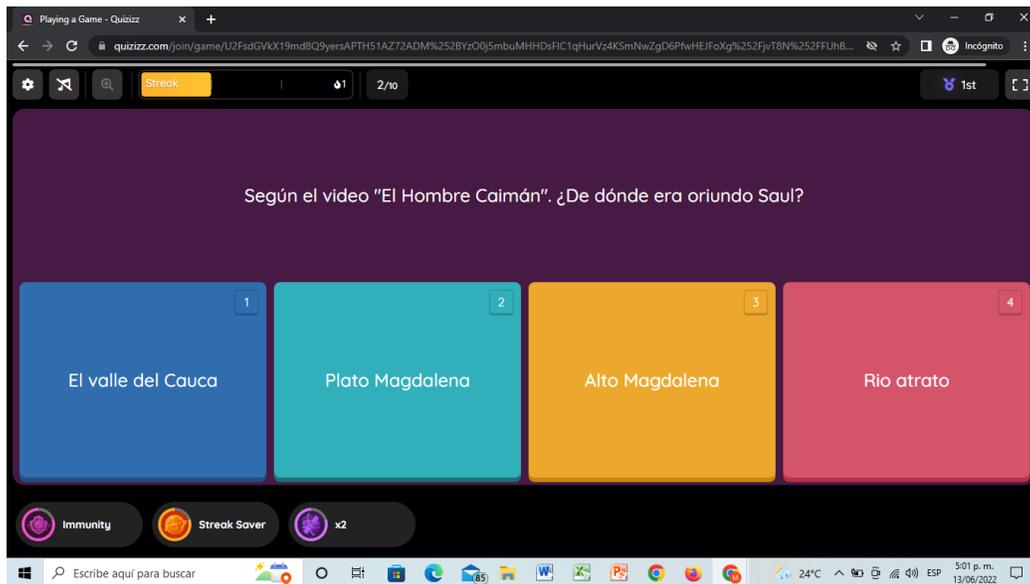
De la figura 20 a la 29 se muestra el diseño de la prueba actividad No.3- interpretación textual a partir de un video sobre la leyenda del hombre caimán, ya que este presenta situaciones reales y ficticias, lo que permite que el estudiante identifique a través de un recurso visual estos elementos, a la vez que potencie la creatividad e imaginación.

#### **Figura 15. Actividad 3- Pregunta 1. Según el video, ¿Finalmente que pasó con el Hombre Caimán?**



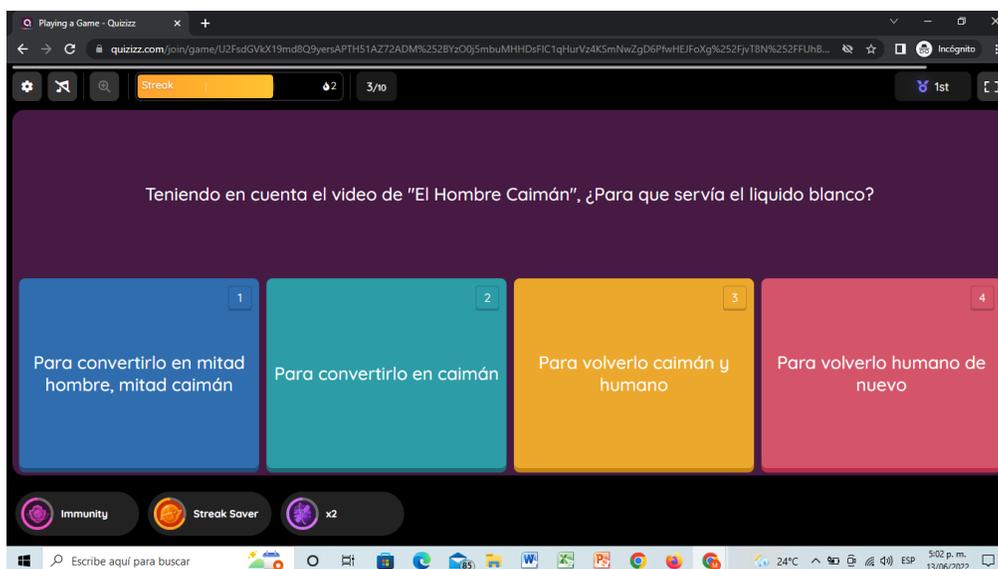
Fuente: Elaboración propia

**Figura 16. Actividad 3- Pregunta 2. Según el video “El Hombre Caimán”. ¿De dónde era Orlando Saúl?**



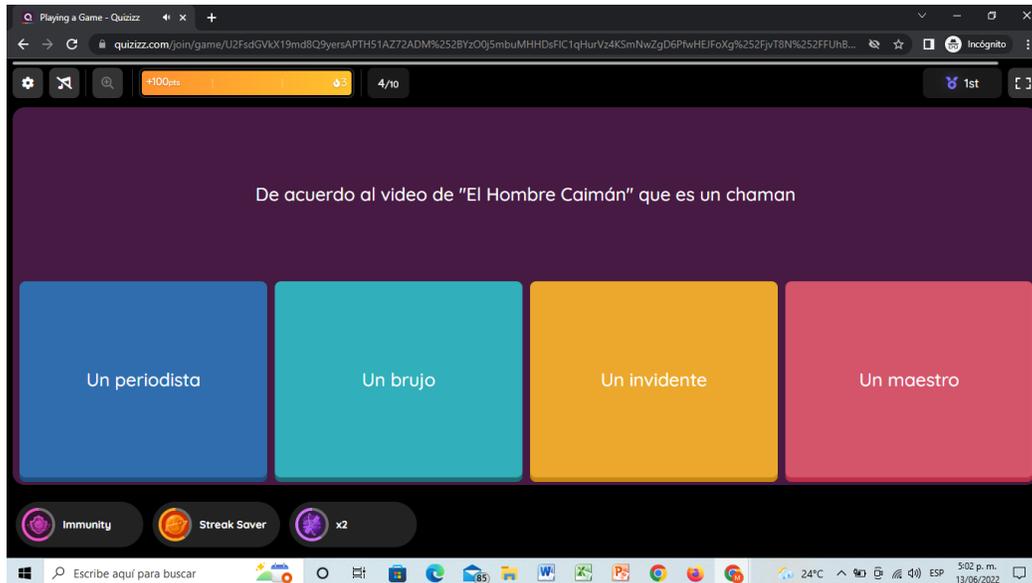
Fuente: Elaboración propia

**Figura 17. Actividad 3- Pregunta 3. Teniendo en cuenta el video de “El Hombre Caimán”. ¿Para qué servía el líquido blanco?**



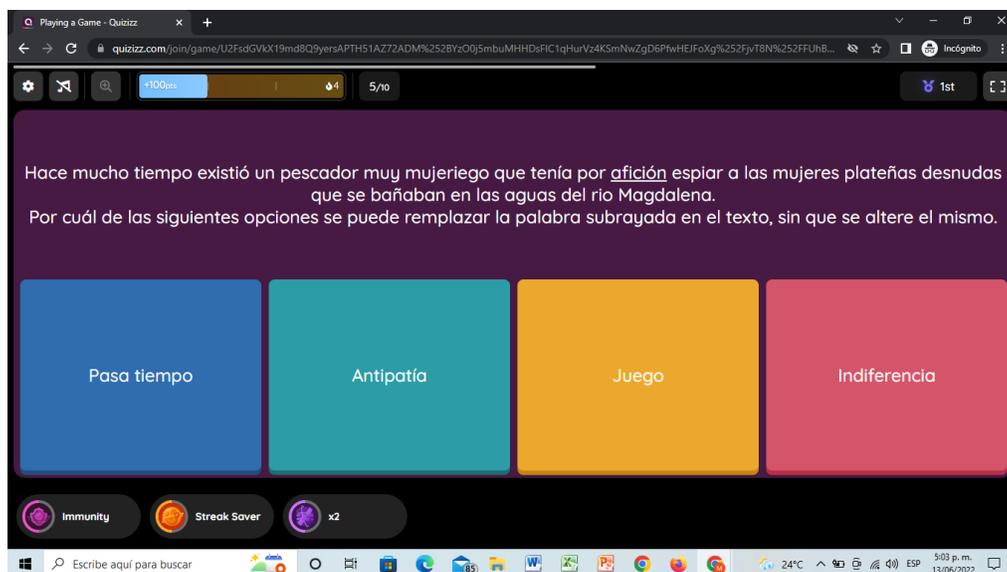
Fuente: Elaboración propia

**Figura 18. Actividad 3- Pregunta 4. De acuerdo al video de “El Hombre Caimán” que es un Chamán**



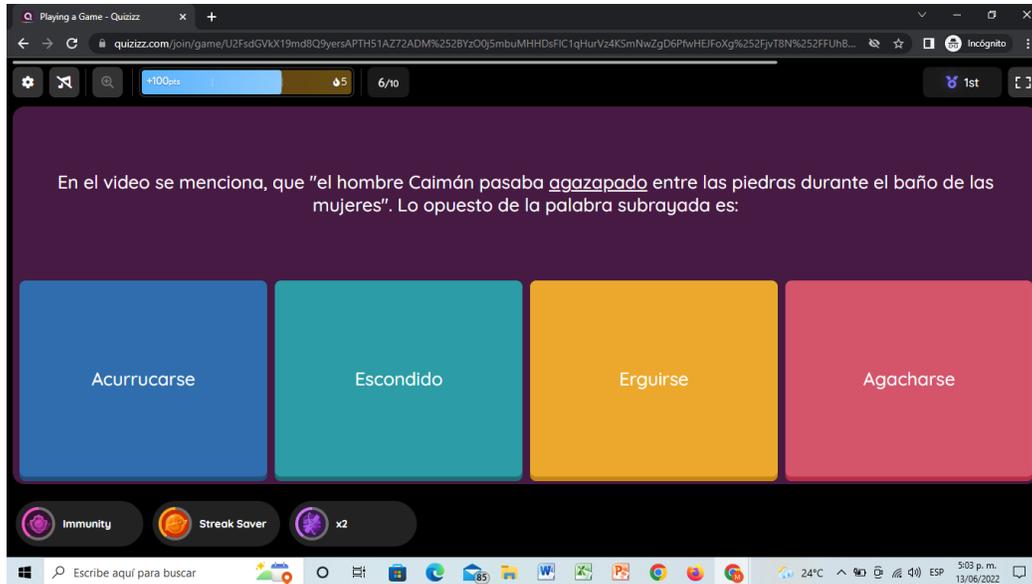
Fuente: Elaboración propia

**Figura 19. Actividad 3- Pregunta 5. ¿Cuál de las opciones que se presentan puede reemplazar la palabra afición?**



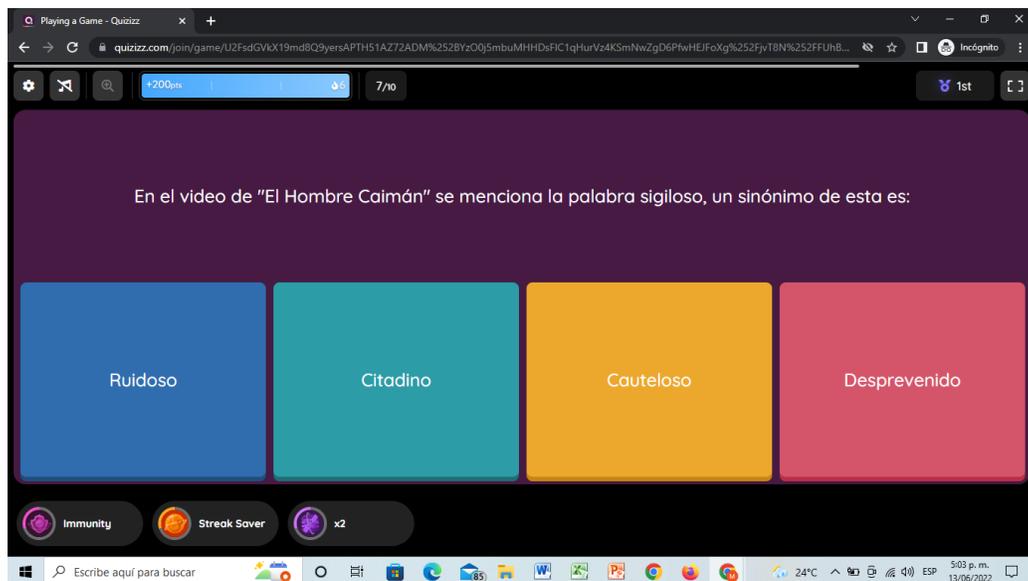
Fuente: Elaboración propia

**Figura 20. Actividad 3- Pregunta 6. ¿Lo opuesto de la palabra agazapado es?**



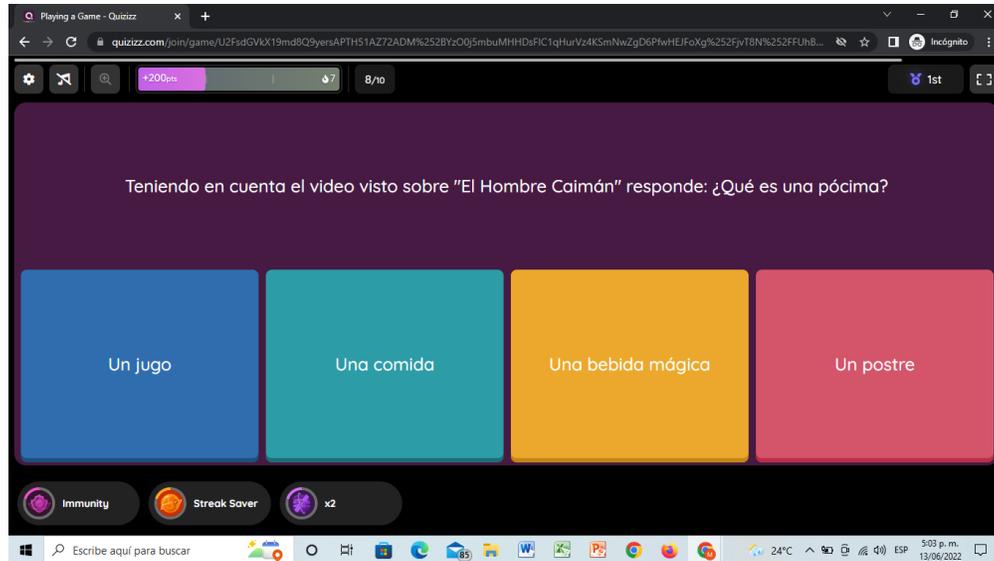
Fuente: Elaboración propia

**Figura 21. Actividad 3- Pregunta 7. En el video de "El Hombre Caimán" se menciona la palabra sigilosa, un sinónimo de esto es:**



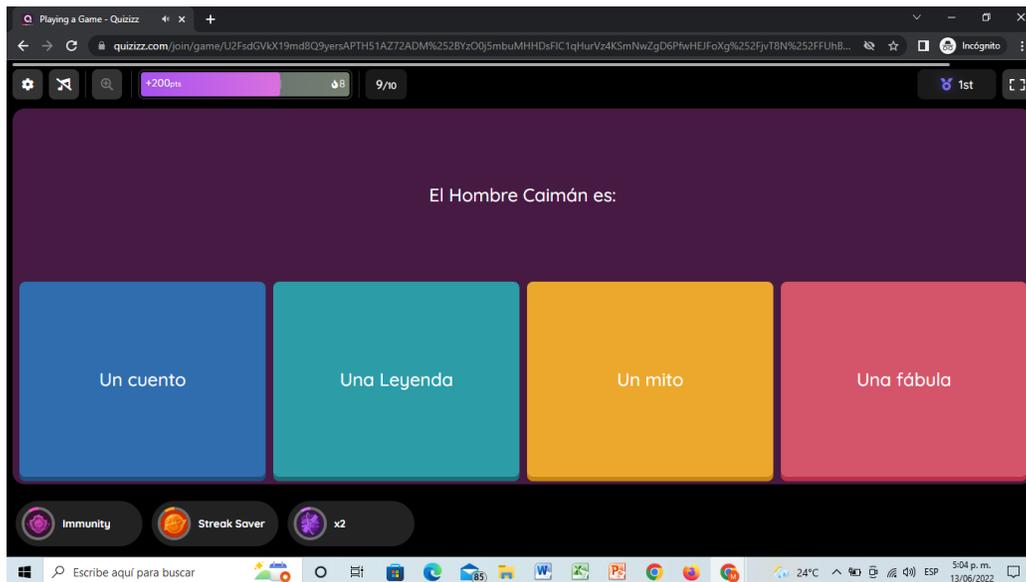
Fuente: Elaboración propia

**Figura 22. Actividad 3- Pregunta 8. Teniendo en cuenta el video visto sobre “El Hombre Caimán” responde: ¿Qué es una pócima?**



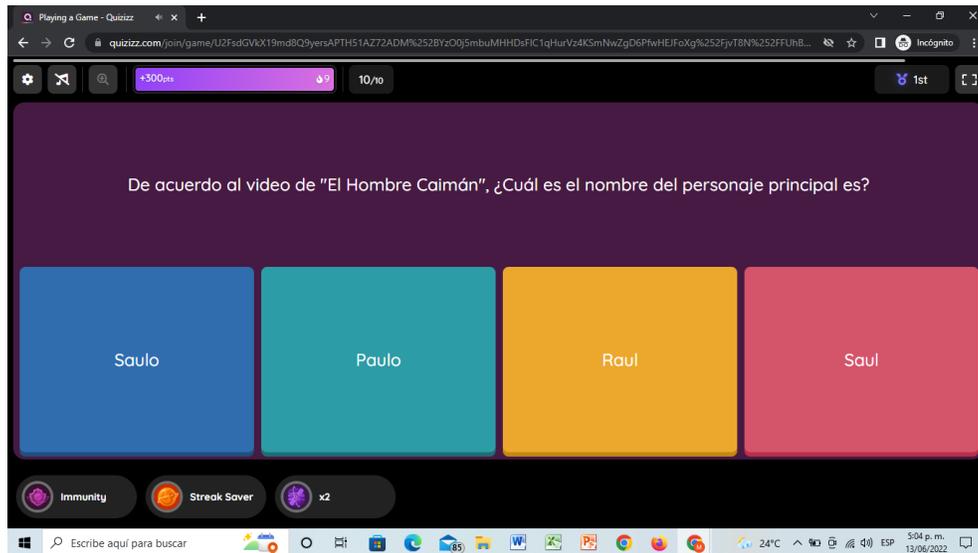
Fuente: Elaboración propia

**Figura 23. Actividad 3- Pregunta 9. El Hombre Caimán es:**



Fuente: Elaboración propia

**Figura 24. Actividad 3- Pregunta 10. De acuerdo con el video de “El Hombre Caimán”, ¿Cuál es el nombre del personaje principal?**



Fuente: Elaboración propia

#### **ACTIVIDAD No.4**

Evaluación de la comprensión e interpretación textual a partir de canciones del género reggaetón

#### **OBJETIVO**

Comprender e interpretar las figuras retóricas que se mencionan en las canciones, a la vez que permite expresar y contrastar sentimientos, emociones y vivencias propias de la cultura afrodescendiente, ya que este es el género musical más preferido por los estudiantes.

#### **MATERIALES**

**Canciones:** Rápido Lento de (Emilia & Tiago, 2021) y Mami (Giraldo, 2022)

**Dispositivo:** Computador y celulares

**Herramientas:** Internet, Quizizz.

**Humanos:** Docentes investigadores y estudiantes

### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

Reconoce en el texto leído, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.

(Nivel literal)

Identifica la intención comunicativa del texto leído. (Nivel inferencial)

Propone hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, entre otros. (literal-inferencial)

Relaciona las hipótesis predictivas que surgen de los textos que leo, con su contexto y con otros textos, sean literarios o no. (Crítico-intertextual)

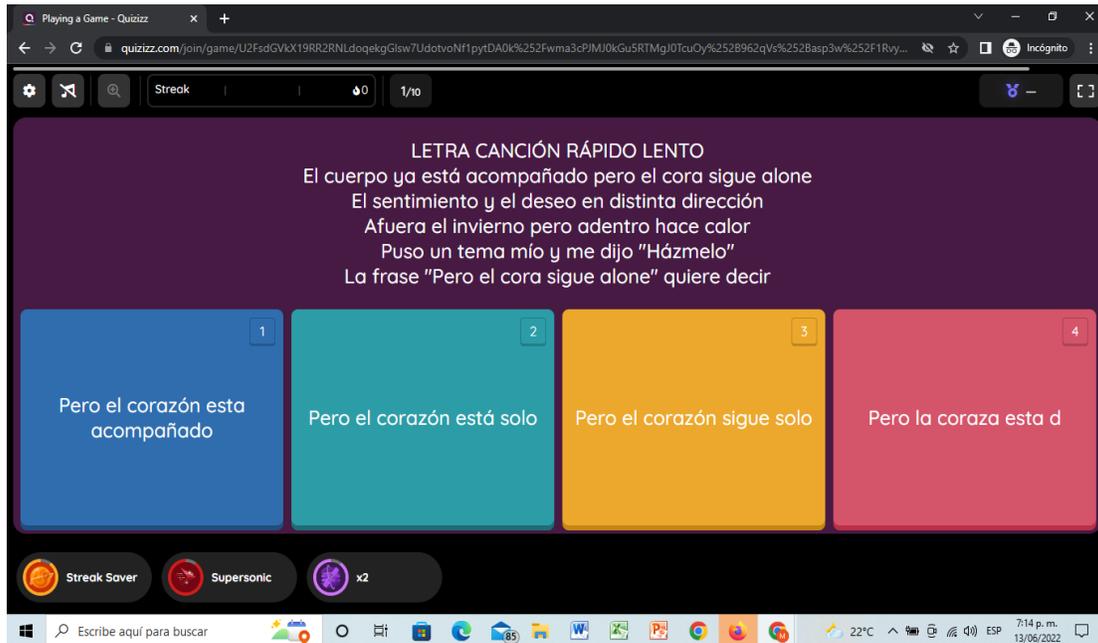
### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

El reggaetón es uno de los géneros musicales que mayor afluencia tiene en el corregimiento de Nueva Colonia, por lo tanto, se toma como referencia lo anterior, para el desarrollo de la actividad 4- Evaluación de la comprensión e interpretación textual a partir de canciones del género de reggaetón, donde los estudiantes analizarán la letra de algunas de las canciones que más cantan en el colegio, en la casa y el barrio, y a partir de ello, se identificará su nivel de interpretación, pues muchas preguntas son de inferencia.

De la figura 30 a la 39 se muestra la prueba actividad 4- Evaluación de la comprensión e interpretación textual a partir de canciones del género de reggaetón. Rápido Lento de (Emilia & Tiago, 2021) y Mami (Giraldo, 2022) con el objetivo de analizar e interpretar las figuras retóricas que se mencionan en las canciones, a la vez, que permite expresar y

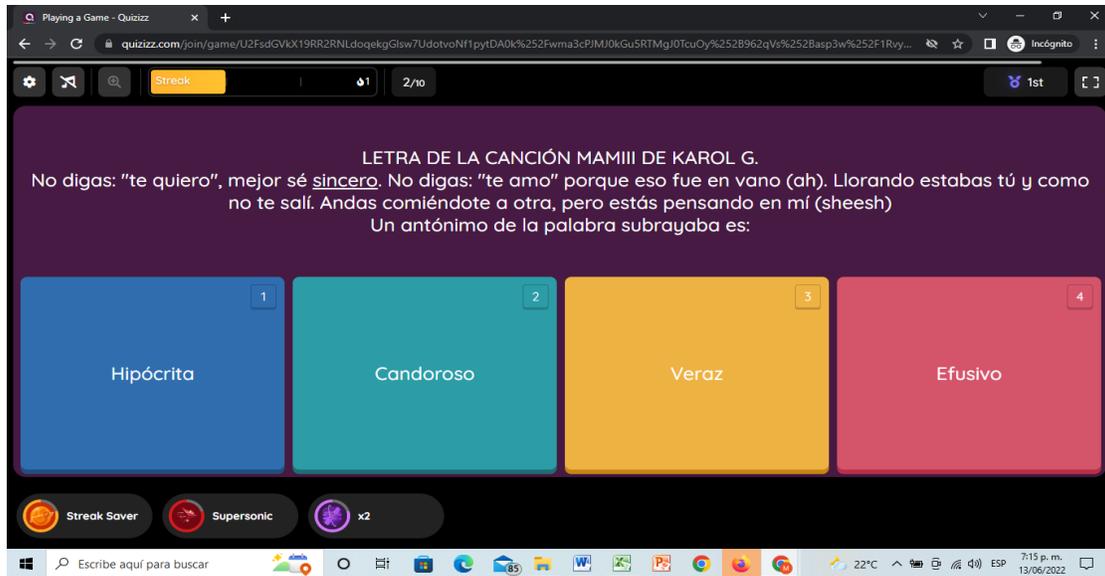
contrastar sentimiento, emociones y vivencias propias de la cultura afrodescendiente, ya que este es el género musical más preferido por los estudiantes.

**Figura 25. Actividad 4- Pregunta 1. La frase “Pero el cora sigue alone” quiere decir**



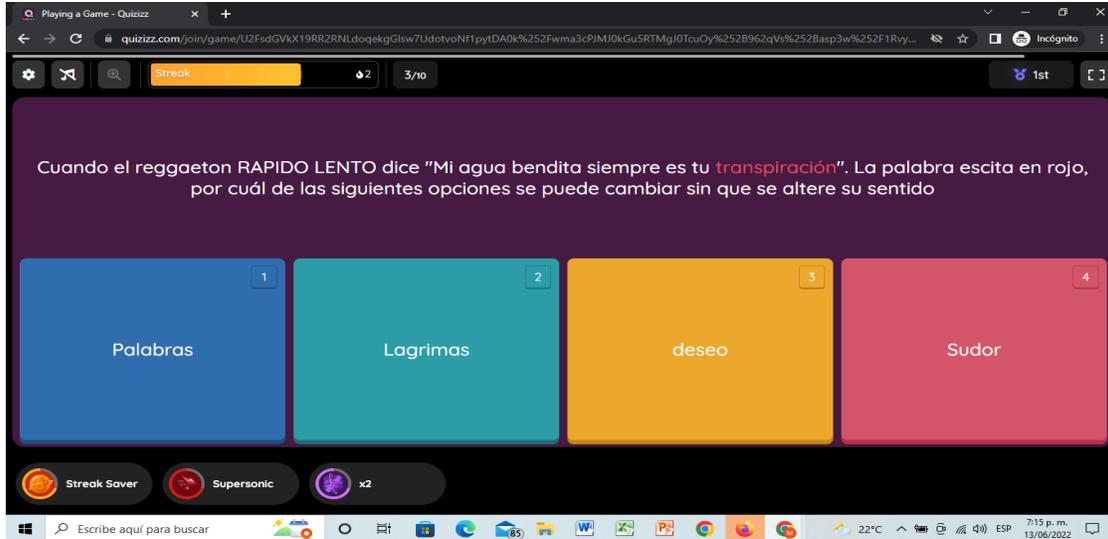
Fuente: Elaboración propia

**Figura 26. Actividad 4- Pregunta 2 ¿Un antónimo de la palabra sincero es?**



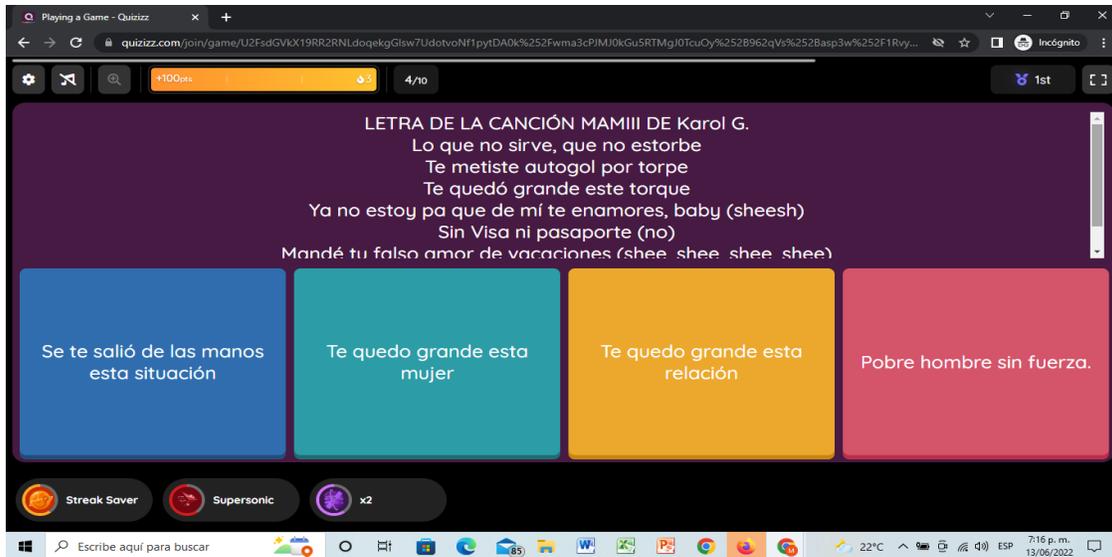
Fuente: Elaboración propia

**Figura 27. Actividad 4- Pregunta 3. La palabra escrita en rojo por cuál de las siguientes opciones se puede cambiar sin que se altere el significado**



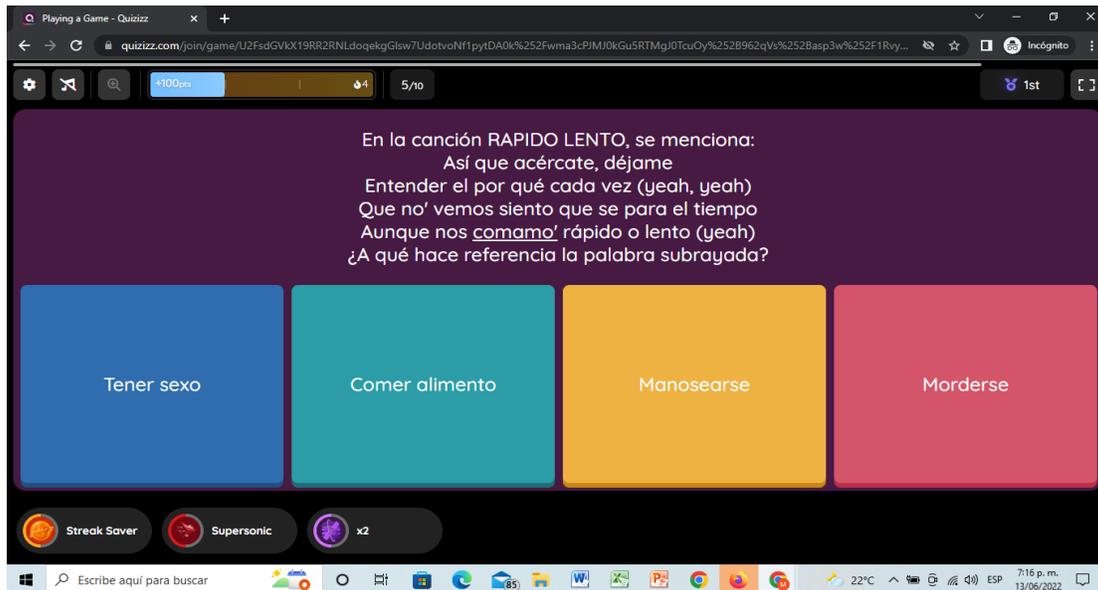
Fuente: Elaboración propia

**Figura 28. Actividad 4- Pregunta 4 ¿Qué quiere decir el autor con la frase te quedó grande este torque?**



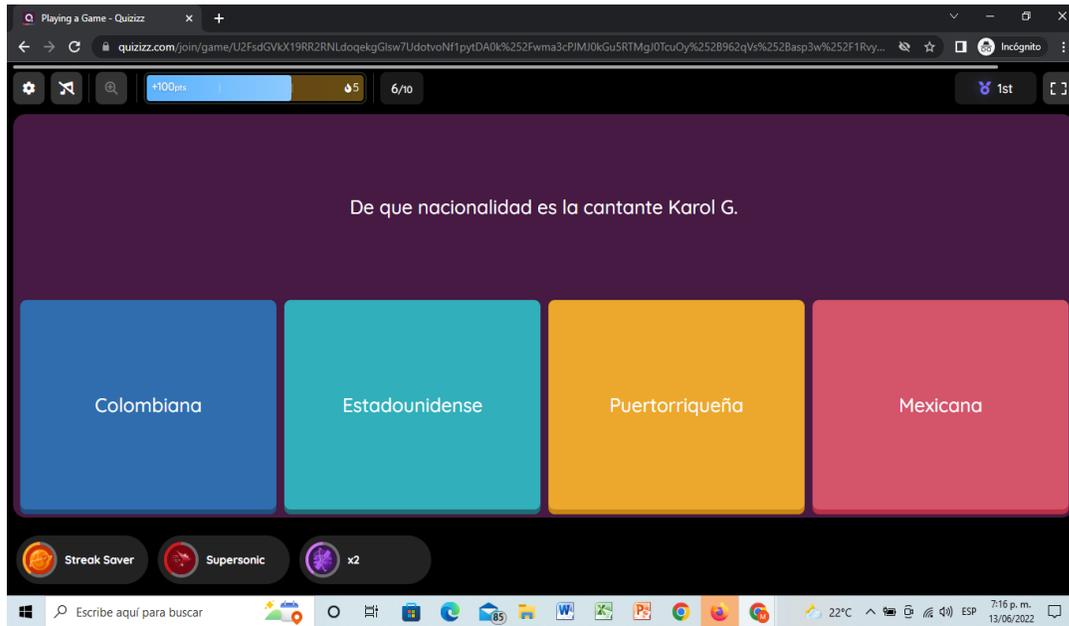
Fuente: Elaboración propia

**Figura 29. Actividad 4- Pregunta 5 ¿A que hace referencia la palabra comamo?**



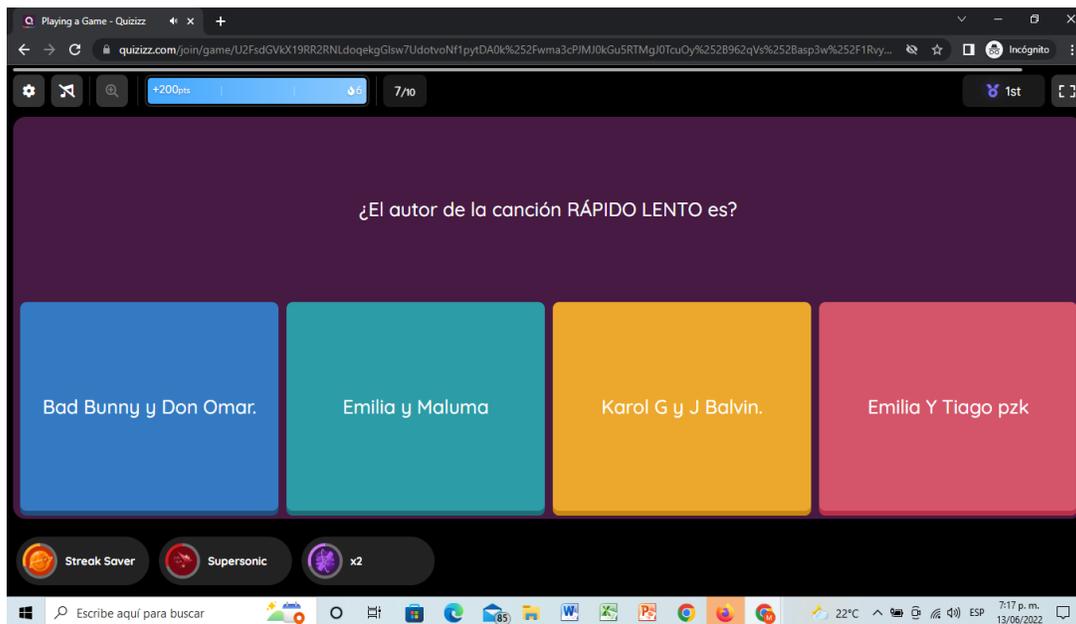
Fuente: Elaboración propia

**Figura 30. Actividad 4- Pregunta 6. De que nacionalidad es la cantante Karol G.**



Fuente: Elaboración propia

**Figura 31. Actividad 4- Pregunta 7 ¿El autor de la canción RAPIDO LENTO es?**



Fuente: Elaboración propia

**Figura 32. Actividad 4- Pregunta 8. La palabra TÓXICO según el texto hace referencia a una persona:**

Playing a Game - Quizizz

quizziz.com/join/game/U2FsdGVhX19RR2RNLdoqekGlsW7UdotvoNF1pytDA0k%252Fwma3cPJMj0kGu5RTMgJ0TcuOy%252B962qV6%252Basp3w%252F1Rvy...

8/10

INCÓGNITO

CANCIÓN MAMII DE KAROL G.  
 No me vuelvas a llamar, que hasta boté el celular. De lo tóxico que eres, se volvió perjudicial. Lo que se va, se va.  
 Conmigo no te equivoques. De lo tóxico que eres, no te quiero ver más (sheesh)  
 La palabra TÓXICO según el texto hace referencia a una persona:

Cansona, Permisiva, Flexible

Intensa, cansona, abrumadora.

Intensa, Tranquila, Relajada

Alegre, permisiva, Flexible

Streak Saver

Supersonic

x2

Escribe aquí para buscar

22°C

7:17 p. m.  
13/06/2022

Fuente. Elaboración propia

**Figura 33. Actividad 4- Pregunta 9. Las palabras rápido- lento, son:**

Playing a Game - Quizizz

quizziz.com/join/game/U2FsdGVhX19RR2RNLdoqekGlsW7UdotvoNF1pytDA0k%252Fwma3cPJMj0kGu5RTMgJ0TcuOy%252B962qV6%252Basp3w%252F1Rvy...

9/10

INCÓGNITO

En el reggaetón RÁPIDO, LENTO la tercera estrofa dice:  
 Así que acércate, déjame  
 Entender el por qué cada vez  
 Que no' vemos siento que se para el tiempo  
 Aunque nos comamo' rápido o lento (oh, oh)  
 Las palabras rápido - lento, son:

Parónimas

Sinónimos

Antónimos

Homófonas

Streak Saver

Supersonic

x2

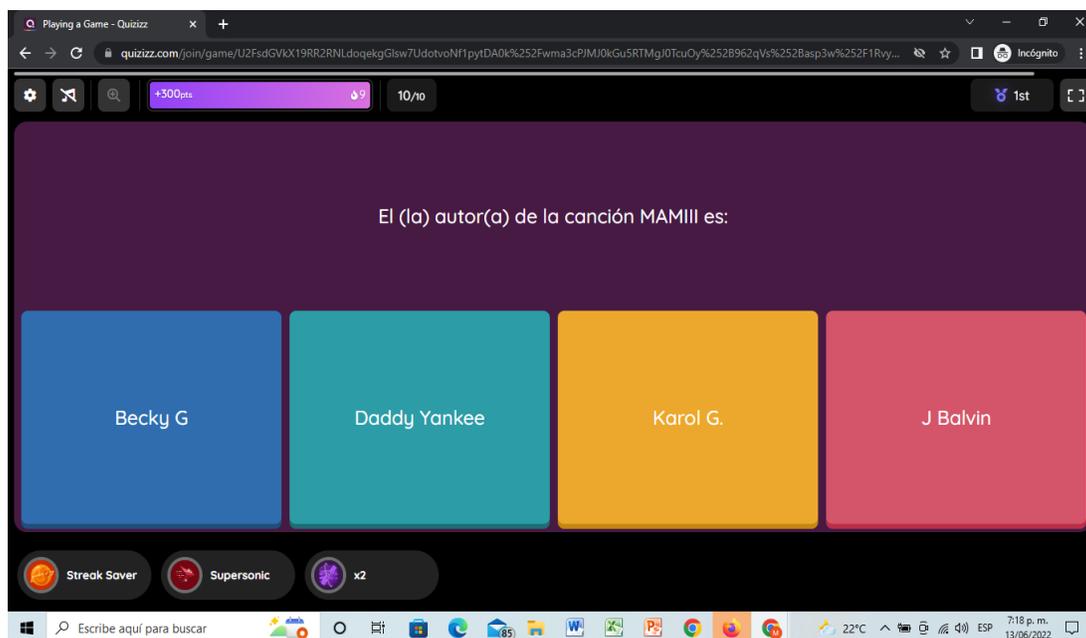
Escribe aquí para buscar

22°C

7:17 p. m.  
13/06/2022

Fuente. Elaboración propia

**Figura 34. Actividad 4- Pregunta 10. El (la) autor(a) de la canción MAMIII es:**



Fuente: Elaboración propia

#### **4. Capítulo IV: Análisis y discusión de resultados**

En este apartado se evidenciará a través de un análisis en tablas y gráfico los diferentes resultados arrojados por los cuestionarios según los objetivos planteados, para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo de la I.E. 29 de noviembre a través de un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos, como recurso metodológico para potenciar la interpretación textual?

**Objetivo 1:** Analizar los factores que inciden en el bajo índice de comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre.

Para dar respuesta al objetivo 1 planteado en el marco de la investigación, se desarrolló un cuestionario etnográfico y un cuestionario sobre los gustos de los participantes.

#### 4.1. Resultado- Cuestionario sociodemográfico:

**Tabla 1.**

*Pregunta 1 ¿Cuántos años tienes?*

Pregunta N° 1	Frecuencia	Frecuencia en %
12 años	0	0%
13 años	6	22,2%
14 años	16	59,3%
15 años	1	3,7%
16 años	3	11,1%
17 años	1	3,7%
Total	27	100%

*Nota:* A partir de la tabla anterior se puede decir que los estudiantes cuentan con una edad que oscila entre los 13 y 17 años de edad. Del total de la muestra, el 18,5%, se encuentra con una edad superior al promedio para estar en el grado noveno.

**Tabla 2***Pregunta 2 ¿En qué barrio vives?*

<b>Pregunta N° 2</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
29 de Noviembre	9	33,3%
Uniban	5	18,5%
Zarabanda	3	11,1%
Caribe 1	0	0%
Caribe 2	1	3,7%
San Sebastián	0	0%
24 de diciembre	5	18,5%
San Joaquin	3	11,1%
El Tunel	1	3,7%
Guillermo Enrique Gallo	0	0%
Las Flores	0	0%
19 de Marzo	0	0%

*Nota:* Teniendo en cuenta la tabla anterior, se puede mencionar que de los 27 estudiantes algunos habitan en el perímetro del colegio y otros se encuentran en espacios aledaños del corregimiento. Turbo, aunque es una ciudad pequeña, cuenta con una zona rural que la rodea. Un porcentaje mayor está desperdigado por los corregimientos aledaños del que hacen parte la mayoría de los barrios que fueron tenidos en cuenta para esta pregunta demográfica, entre ellos se pueden destacar: Barrió 29 de noviembre en primer lugar, seguido se encuentran los barrios 24 de diciembre y Uniban en segundo lugar, los barrios Zarabanda, y San Joaquín en tercer lugar.

**Tabla 3**

*Pregunta 3 ¿Cuántas personas viven en tu casa, incluyéndote?*

<b>Pregunta N° 3</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
2 Personas	1	3,7%
3 Personas	6	22,2%
4 Personas	8	29,6%
5 Personas	4	14,8%
6 o mas Personas	8	29,6%

*Nota:* En esta tabla se muestra el número de personas que habitan con los estudiantes en los lugares donde viven. Un gran porcentaje de los discentes conviven con 4, 6 o más personas y alcanzan, evidenciando lo numerosas que son las familias de este corregimiento.

**Tabla 4**

*Pregunta 4 ¿Cuántos hermanos y hermanas son, contándote tú?*

<b>Pregunta N° 4</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
1 Hermanos	4	14,8%
2 Hermanos	7	25,9%
3 Hermanos	8	29,6%
4 Hermanos	2	7,4%
5 Hermanos	2	7,4%
6 o más Hermanos	4	14,8%

*Nota:* Esta tabla evidencia que de 27 estudiantes que participaron en la muestra, todos tienen hermanos, y que gran porcentaje tienen entre dos y 3 hermanos.

**Tabla 5**

*Pregunta 5 ¿Vives con tus padres?*

<b>Pregunta N° 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Padre y madre	8	29,6%
Papá solamente	0	0%
Mamá solamente	15	55,6%
Abuelo	0	0%
Abuela	2	7,4%
Otro	2	7,4%

*Nota:* A partir de esta tabla se logra identificar que más del 50% de los estudiantes, equivalente al viven con solamente con la mamá y estas por ser madres cabeza de familia deben salir a trabajar, situación que ha generado que muchos de los estudiantes no tengan acompañamiento en sus actividades académicas.

**Tabla 6**

*Pregunta 6 ¿Vives en casa o apartamento?*

<b>Pregunta N° 6</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
----------------------	-------------------	------------------------

Arrendada	8	59,3%
Propia	16	11,1%
De un familiar	3	29,6%

*Nota:* Las cifras y porcentajes de la tabla anterior muestran que, aunque gran porcentaje tienen casa propia, aun el 40,7% no, situación que genera que los recursos que se podrían invertir para la compra de elementos y materiales para estudios se gasten en el pago de arrendamiento, dificultando en cierta medida el proceso académico de los estudiantes.

### **Tabla 7**

*Pregunta 7. ¿La casa donde vives está cerca al colegio?*

<b>Pregunta N° 7</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>Si</b>	9	33,3%
<b>No</b>	18	66.7%

*Nota:* La mayoría de los estudiantes indicó que no habitan cerca del colegio. A partir de esto se logra identificar lo complejo que para algunos alumnos es llegar a clases a tiempo por la lejanía con la institución, sumado a esto, muchas veces las condiciones adversas del clima, ya que el municipio se encuentra en una zona altamente húmeda donde llueve gran parte del año y los alumnos deben en su mayoría ingeniárselas solos para llegar a clases.

**Tabla 8**

*Pregunta 8. ¿En qué zona se encuentra ubicada tu vivienda?*

<b>Pregunta N° 8</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Rural	26	96,3%
Urbana	1	3,7%

*Nota:* Aunque el colegio se encuentra ubicada en zona rural, un porcentaje de estudiantes manifestaron que se encuentran en zona urbana. Si estas cifras se comparan, parece que este grupo inferior en porcentaje tiene mayor dificultad para asistir a la institución educativa a estudiar, además las llegadas tardes a la misma generan que en algunas clases, no adquieran los conocimientos dados por los docentes, presentando vacíos en algunos temas.

**Tabla 9**

*Pregunta 9 ¿En qué jornada estudias?*

<b>Pregunta N° 9</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Tarde	0	0%
Mañana	27	100%

*Nota:* Esta tabla muestra que todos los estudiantes seleccionados en el marco de la investigación, estudian en la jornada de la mañana, mismo horario en el cual los padres salen a laborar, y cuando los discentes salen del colegio, se encuentran en el hogar sin un adulto que los supervisé y les guíe su proceso de aprendizaje autónomo en la casa. De aquí,

que muchos utilizan este tiempo para jugar y desarrollar actividades que no fortalecen su proceso de aprendizaje.

**Tabla 10.**

*Pregunta 10 ¿Cuál es el motivo principal por el que asistes al colegio?*

<b>Pregunta N° 10</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Porque me gusta	4	14,8%
Para aprender	23	85,2%
Para no aburrirme	0	0%
Porque me obligan	0	0%
Porque me toca, no porque quiera	0	0%

*Nota:* La tabla anterior evidencian que un porcentaje significativo del total de los encuestados acude a clases para aprender, situación que permite que, a través del proceso académico, adquieran y desarrollen habilidades que les sirvan para la vida, y a su vez, posibilita la mejora de la calidad de vida de cada uno y de sus familias. Por otro lado, un porcentaje menor menciona que el principal motivo por el cual asiste al colegio es porque le gusta, ya que logran interactuar con diferentes personas que contribuyen a su proceso de formación integral.

**Tabla 11.***Pregunta 11 ¿Usas internet?*

<b>Pregunta N° 11</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Sí	18	66,7%
No	5	18,5%
Datos	4	14,8%

*Nota:* Las cifras muestran que a pesar de vivir en zona rural un gran porcentaje de los estudiantes equivalente a más del 50% cuentan con acceso a internet. Esta pregunta evidencia que el internet está presente en la mayoría de los estudiantes, bien sea cuando usan los aparatos tecnológicos de sus progenitores o en horarios de clase al emplear las tabletas o los computadores que están conectados a la red de la Institución Educativa

**Tabla 12***Pregunta 12 ¿Tiene acceso a un aparato tecnológico?*

<b>Pregunta N° 12</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>Sí</b>	23	85,2%
<b>No</b>	4	14,8%

*Nota:* Menos de la tercera parte de los estudiantes indicaron que no tienen acceso a un aparato tecnológico, mientras que un gran número señaló que sí lo tiene. Las cifras son paralelas a los resultados de la respuesta anterior que retrata el acceso al uso de internet por parte de los alumnos. Se puede concluir con seguridad que los resultados generales de este

gráfico revelan que la conectividad está presente en la vida de los estudiantes que hacen parte de esta muestra, bien sea con un aparato tecnológico propio, el de sus padres o parientes cuando ellos lo facilitan o en horarios escolares a la hora de conectarse a la red estudiantil

**Tabla 13**

*Pregunta 13 ¿A cuál de los siguientes aparatos tecnológicos tienes acceso en tu hogar?*

<b>Pregunta N° 13</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>Computador</b>	1	3,7%
<b>Celular</b>	23	85,2%
<b>Tablet</b>	1	3,7%
<b>Reloj inteligente</b>	1	3,7%
<b>Ninguno</b>	4	14,8%

*Nota:* Teniendo en cuenta que el proyecto apunta al diseño de un objeto virtual de aprendizaje basado en juegos, a través de esta pregunta se busca identificar qué aparato tecnológico poseen los estudiantes, de tal manera que, en él, puedan acceder al mismo para el desarrollo de las actividades. Este punto arroja que la mayoría de los estudiantes objeto de estudio, dijeron que cuentan con un celular inteligente, lo que facilita el acceso al desarrollo de las actividades planteadas desde el proyecto.

#### 4.2. Resultado-Cuestionario sobre los gustos de los estudiantes

**Tabla 14**

*Pregunta 1 ¿A qué grado perteneces?*

<b>Pregunta N° 1</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>8°</b>	0	0%
<b>9°</b>	27	100%
<b>10°</b>	0	0%
<b>11°</b>	0	0%

*Nota:* La presente encuesta arroja que los estudiantes objeto de estudio actualmente se encuentran en el grado noveno, ya que al iniciar el proyecto en el año 2021 estaban en octavo y pasaron en el 2022 al grado que la encuesta arroja en la Institución Etnoeducativa Veintinueve de Noviembre, aunque se encuentran en este grado, teniendo en cuenta la pandemia y las consecuencias que generó, muchos de los discentes tienen competencias de grado séptimo.

**Tabla 15**

*Pregunta 2 ¿Sobre qué temas te gusta leer?*

<b>Pregunta N° 2</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>Ficción</b>	7	25,9%
<b>Terror</b>	8	29,6%

<b>Amor</b>	5	18,5%
<b>Literatura</b>	7	25,9%

*Nota:* A través del cuestionario se logra identificar que en primer lugar a los estudiantes les gusta leer sobre terror, en segundo lugar, sobre ficción y literatura y en tercer lugar sobre amor. Esta información les permitirá a los investigadores en formación desarrollar actividades en torno al tema que más les gusta, de tal manera que se puedan interesar y motivar por los procesos de lectura, fortaleciendo el análisis y la interpretación textual.

### **Tabla 16**

*Pregunta 3 ¿Cuál es tu género musical preferido?*

<b>Pregunta N° 3</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
<b>Reguetón</b>	19	70,4%
<b>Salsa</b>	0	0%
<b>Vallenato</b>	6	22,2%
<b>Merengue</b>	0	0%
<b>Folclor</b>	2	7,4%

*Nota:* A partir de la elaboración de la encuesta, se logró evidenciar que a la mayoría de los estudiantes les gusta el reguetón, esto debido a patrones que se han venido construyendo a través de la historia del municipio y sobre todo del corregimiento en mención, pues desde que nacen se encuentran a vísperas de los famosos picó en los que solo se reproducen canciones de reguetón, por otro lado, se evidencia que a ninguno le gusta la salsa y el merengue, lo cual puede ser consecuencia de tradiciones, porque en el corregimiento poco se coloca este tipo de canciones.

**Tabla 17**

*Pregunta 4 ¿Cuál es tu deporte favorito?*

<b>Pregunta N° 4</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Fútbol	21	77,8%
Voleibol	4	14,8%
Basquetbol	1	3,7%
Micro fútbol	1	3,7%

*Nota:* Por medio de esta pregunta, se logra identificar que a gran cantidad de los estudiantes les gusta el fútbol, a unos cuantos les gusta el voleibol y a una mínima cuantía les gusta el basquetbol y el microfútbol por igual. Este número mayor de estudiantes que les gusta el futbol, desde pequeños son motivados por sus padres ya que algunos ven en este deporte la oportunidad de que sus hijos puedan salir adelante como lo hizo Yerson Mosquera, Elkin Murillo y Wilder Guisao, oriundos del corregimiento de Nueva Colonia Turbo.

**Tabla 18.**

*Pregunta 5 ¿Cuál es el juego tradicional que más te gusta?*

<b>Pregunta N° 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
4 bases	4	14,8%
Yeimi	7	25,9%
Estrellita	0	0%
Bota tarro	3	11,1%

<b>Pregunta N° 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Escondirijo	7	25,9%
Pilegrina o golosa	0	0%
Catapi	0	0%
Naopez o rummy	1	3,7%
Bingo	5	18,5%

*Nota:* A partir de la tabla anterior se logra identificar que los juegos que más les gustan a los estudiantes son el escondirijo y yeimi, y el que menos les gusta es pilegrina, catapi y estrellita. Esto permite identificar los juegos que realizan los estudiantes en su tiempo libre, posterior al salir de la Institución Educativa. Por otro lado, teniendo este tipo de datos, se desarrollará un proceso de análisis sobre como los juegos tradicionales han perdido importancia a través de la historia.

### **Tabla 19**

*Pregunta 6 ¿Te gusta leer?*

<b>Pregunta N° 6</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Frecuencia en %</b>
Si	19	70,4%
No	8	29,6

*Nota:* Según la encuesta, al 2/3 de los estudiantes les gusta leer, mientras que 1/3 manifiesta que no le gusta. Este último porcentaje que siempre es alto es una de las principales causas por las cuales los estudiantes presentan serios problemas en la interpretación y análisis de textos, pues no se interesan por tomar un libro, leerlo, explorarlo y sacar conclusiones o interpretaciones propias sobre el mismo.

**Objetivo N.2:** Diseñar actividades basadas en juegos a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje para fortalecer la comprensión e interpretación textual en estudiantes del grado octavo de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre.

**Tabla 20.**

*Resultado de la actividad 1- interpretación textual a partir del cuento “Niña bonita”*

**ACTIVIDAD 1**

<b>N. de respuestas correctas</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>% de estudiantes</b>
1	1	3,7%
2	0	0,0%
3	2	7,4%
4	1	3,7%
5	0	0,0%
6	4	14,8%
7	4	14,8%
8	8	29,6%
9	3	11,1%
10	4	14,8%
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* A través de la tabla anterior, se logra identificar que de los 27 estudiantes que presentaron la actividad 1 sobre interpretación textual a partir del cuento “Niña bonita”, sólo 4 estudiantes lograron contestar acertadamente las 10 preguntas que se establecieron, lo que indica, que aún debe continuarse trabajando, de tal manera que cada vez, puedan avanzar más los estudiantes. Así mismo se logra reconocer que el 14,8% está por debajo de la mitad.

**Tabla 21.**

*Resultados actividad 2- interpretación textual a partir del texto el túnel*

### ACTIVIDAD 2

N. de respuestas correctas	Número de	
	estudiantes	% de estudiantes
1	0	0,0%
2	0	0,0%
3	0	0,0%
4	0	0,0%
5	1	3,7%
6	6	22,2%
7	4	14,8%
8	9	33,3%
9	3	11,1%

10	4	14,8%
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>

---

*Nota:* En la tabla anterior, se registran los resultados obtenidos por los estudiantes en la actividad No.2- interpretación textual a partir del texto el túnel, a partir de la cual se pudo evidenciar una mejoría en el proceso de interpretación, pues en la primera actividad se identificó que 14,8% estaba por debajo de la media de las respuestas y en este segundo resultado solo el 3,7%, equivalente a un estudiante esta en este nivel bajo. Esta mejoría puede deberse a que además de implementar una nueva metodología (Objeto virtual de aprendizaje basado en juegos), se tuvo en cuenta la respuesta dada por los estudiantes en la encuesta de gustos, donde mencionaron que les gustaba leer texto de terror, y el túnel, presenta esta temática.

## **Tabla 22**

*Actividad N.3- interpretación textual a partir de un video sobre “la leyenda del hombre caimán”*

### **ACTIVIDAD 3**

<b>N. de respuestas correctas</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>% de estudiantes</b>
1	0	0,0%
2	0	0,0%

3	0	0,0%
4	0	0,0%
5	0	0,0%
6	0	0,0%
7	8	29,6%
8	8	29,6%
9	6	22,2%
10	5	18,5%
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>

---

*Nota:* Con base a la tabla anterior se logra identificar, que, en relación con los resultados anteriores, con la realización de la comprensión e interpretación textual, a partir de nuevos formatos como lo es el video, se redujo el número de estudiantes que estaban por debajo de la media, lo que indica, que gradualmente se está potencializando los procesos de comprensión e interpretación textual en los estudiantes.

Con esta actividad, se ha incrementado el léxico de los estudiantes, pues muchas palabras son para ellos desconocidas, y a través de las actividades, se logra descifrar su significado.

**Objetivo No.3:** Evaluar por medio de instrumentos el nivel de interpretación textual posterior al desarrollo y puesta en marcha de las actividades basadas en juegos a través del objeto virtual de aprendizaje.

**Tabla 23**

*Resultados actividad 4- Evaluación de interpretación textual a partir de canciones del género de reggaetón*

**ACTIVIDAD 4**

<b>No. de respuestas correctas</b>	<b>No. de estudiantes</b>	<b>% de estudiantes</b>
1	0	0,0%
2	0	0,0%
3	0	0,0%
4	0	0,0%
5	0	0,0%
6	0	0,0%
7	0	0,0%
8	4	14,8%
9	5	18,5%
10	18	66,7%
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* A partir de la anterior información se logra identificar que el 66,7% de los estudiantes, equivalente a 18 de los 27 estudiantes, respondieron acertadamente las 10 preguntas presentadas, evidenciando que el proceso de análisis e interpretación se

fortaleció. Así mismo, se ve, que el estudiante que menos respuestas acertadas tuvo, obtuvo 8.

**Tabla 24**

*Resultados comparativos*

<b>RESULTADOS CONSOLIDADOS</b>									
	<b>ACTIVIDAD 1</b>		<b>ACTIVIDAD 2</b>		<b>ACTIVIDAD 3</b>		<b>ACTIVIDAD 4</b>		
<b>No. de</b>	<b>No. de</b>	<b>% de</b>	<b>No. de</b>	<b>% de</b>	<b>No. de</b>	<b>% de</b>	<b>No. de</b>	<b>% de</b>	
<b>respuestas</b>	<b>estudiantes</b>								
<b>correctas</b>									
1	1	3,7%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0
2	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0
3	2	7,4%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0
4	1	3,7%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0
5	0	0,0%	1	3,7%	0	0,0%	0	0,0%	0
6	4	14,8%	6	22,2%	0	0,0%	0	0,0%	0
7	4	14,8%	4	14,8%	8	29,6%	0	0,0%	0
8	8	29,6%	9	33,3%	8	29,6%	4	14,8%	4
9	3	11,1%	3	11,1%	6	22,2%	5	18,5%	5
10	4	14,8%	4	14,8%	5	18,5%	18	66,7%	18
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>	<b>27</b>	<b>100,0</b>	<b>27</b>	<b>100,0%</b>	<b>27</b>

*Nota:* De acuerdo a la tabla anterior, en la que se contemplan los resultados obtenidos a través del desarrollo de las actividades, se logra identificar, que a medida que se iba

ejecutando la propuesta, el nivel de comprensión e interpretación de los estudiantes avanzó, esto puede deberse a diferentes factores, en los que se rescató el uso de una metodología innovadora (objeto virtual de aprendizaje basado en juegos) y los gustos que tienen los estudiantes frente a diferentes aspectos, tales como: su tema de preferencia en textos, deporte favorito y género preferido.

Por otro lado, es importante mencionar que el desarrollo de cada una de las actividades se logró como se evidencia en la tabla antes mencionada.

- Actividad 1-comprension e interpretación textual a partir del cuento “Niña bonita”
  - ❖ Generó motivación en los estudiantes de tal manera que tuvieran una actitud positiva frente a las actividades presentadas en el objeto virtual de aprendizaje basado en juegos
  - ❖ Reconocimiento y exploración del objeto virtual de aprendizaje
  - ❖ Identificación de términos propios de la cultura afro.
  - ❖ Permitió aumentar el vocabulario para mejorar los procesos de interpretación textual.
- Actividad 2- comprensión e interpretación textual a partir del texto “El túnel” de Ernesto Sábato
  - ❖ Apropiación del objeto virtual de aprendizaje
  - ❖ Permitió enlazar ideas aplicando la cohesión y la coherencia en el desarrollo de la obra, para responder de manera acertada
  - ❖ Propició reflexiones propias del diario vivir en relación al contenido de la obra el túnel

- ❖ Permitió que en el desarrollo del juego hubiera una competencia activa, dinámica y positiva, en la que el estudiante relacionaba sus conocimientos previos con la información adquirida a través de la lectura en casa de la obra el túnel.
- Actividad N.3- comprensión e interpretación textual a partir de un video sobre la “Leyenda del Hombre Caimán” de (Castellano, 2010)
  - ❖ Permitió la apropiación de nuevos términos como: Chaman, pócima, husmear, inadvertidos...
  - ❖ Permitió explorar e interpretar parte de la tradición oral, ya que esta presenta elementos importantes en los procesos de lectura y escritura.
  - ❖ Permitió pasar de un simple análisis literal a uno inferencia donde el estudiante puede aportar teniendo en cuenta sus capacidades y habilidades
- Actividad 4- Evaluación de la comprensión e interpretación textual a partir de canciones del género de reggaetón
  - ❖ Reconocimiento de figuras retóricas dentro de un texto
  - ❖ Análisis de la letra de la canción más allá de la rítmica
  - ❖ Permitió que los estudiantes crearan juicios de valor adquiridos a través de la cultura, para promover la lectura e interpretación textual a partir del contenido de las canciones.
  - ❖ Realizar un análisis profundo de las palabras según su contexto, teniendo en cuenta la jerga (forma de hablar) y las terminologías utilizadas

Los logros identificados en cada una de las actividades se pudieron verificar a través de los resultados obtenidos, los cuales fueron analizados y posteriormente consolidados en tablas.

Durante el desarrollo de las actividades algunas de la apreciación dada por los estudiantes fueron:

- Me pareció muy buena, ya que nunca en el aula se hacen este tipo de actividades
- En realidad, la actividad me pareció muy bien, porque nos divertimos un rato, al igual que tuvimos un poco más de conocimiento, y es mejor así, que en las hojas o en el cuaderno
- Me sentí bien chido a través de las actividades.
- Me parecieron muy buenas las actividades porque para su desarrollo se necesitaba mucha concentración, comprensión e interpretación. En general, me pareció excelente.
- Me pareció muy chévere, porque me divertí, y además es una forma más fácil de aprender
- Me gustó porque la actividad fue de una manera recreativa y activa
- Me pareció muy bien, porque hubo competitividad entre nosotros y cada uno dio lo mejor para ganar
- Bien, porque compartimos con nuestros compañeros y colocamos en práctica nuestras habilidades intelectuales

## **5. Conclusiones y recomendaciones**

### **5.1. Conclusiones**

Previo al proceso de implementación de la propuesta “objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico para potenciar la comprensión e interpretación textual en los estudiantes del grado octavo de la I.E 29 de noviembre de Turbo Antioquia , se desarrolló un proceso de observación, donde se identificó, que el uso de metodologías tradicionales, la poca fluidez verbal y la desmotivación de los discentes en su proceso de formación, ha generado, que estos tengan una baja comprensión e interpretación textual.

A través de esta metodología innovadora y a la vez llamativa para los estudiantes de la muestra, se logró enseñar y potenciar los procesos de comprensión e interpretación textual, pues se pasó de hacer una simple lectura de textos que no generaban interés, a interpretar textos establecidos a partir de los gustos de los estudiantes, la cual se promovió el interés de estos, y, en consecuencia, mayor entrega en el desarrollo de las actividades.

Ante este panorama, se resalta que el uso de las tecnologías aplicadas de una manera acertada puede influir significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, elevando su rendimiento académico, y a la vez que esto se verá reflejado en los resultados de las pruebas internas y externa, pues al iniciar, era una de las dificultades más latentes.

Finalmente, se dio respuesta a la pregunta de investigación, a partir del diseño, construcción y pruebas de las actividades que conforman el objeto virtual de aprendizaje basado en juegos como recurso metodológico, potenció la interpretación textual en los estudiantes del grado octavo B de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre de Turbo Antioquia, y que por tanto se puede continuar desarrollando con otros grados de la Institución.

## 5.2. Recomendaciones

- En las instituciones educativas es necesario reformar las metodologías de enseñanza, pues muchas veces los docentes son los que promueven la desmotivación en el aula.
- Dentro de la institución en que se realizó el estudio, el aula de sistemas no se debe utilizar solamente para el área de tecnología, sino que teniendo en cuenta el momento actual, en el que los estudiantes viven inmersos en un mundo tecnológico y globalizado, se debe hacer uso de esta herramienta para el desarrollo de las demás áreas, de tal manera que los estudiantes presenten mayor interés.
- Entre las diferentes aplicaciones didácticas que existen, Quizziz es una de las más llamativas, ya que tiene un fácil acceso y genera competitividad entre los estudiantes, a partir de lo cual, cada uno trata de dar lo mejor de sí mismo, por tal motivo esta fue la herramienta tecnológica utilizada para las pruebas de las actividades.
- Sería de gran ayuda para la institución en la que se desarrolló este proyecto que la propuesta aquí presentada, se pudiera implementar en todo el plantel Educativo, de tal manera que cada una de las dificultades que se identifiquen, se puedan ir erradicando poco a poco.

## 6. Referencias:

- Aguilar, M., Martínez, R. (2002). Los sistemas de investigación en México. Cinta de Moevio, 14, p. 5. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile, Santiago de Chile. <https://facso.uchile.cl/investigacion>
- Arboleda, K. M., Palomeque, G. C., & Urrutia, M. S. (2016). Posibilidades de las TIC como estrategia didáctica en la práctica docente para promover la comprensión lectora en tres instituciones educativas del municipio de Carepa (Antioquia). Universidad Pontificia bolivariana. Repositorio Institucional UPB. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/2766>
- Barrantes, R. (2014). *Investigación, Un camino al conocimiento, Un Enfoque Cualitativo, Cuantitativo y Mixto*. San José, Costa Rica, Editorial EUNED.
- Cabero, J. (2010). Los retos de la integración de las TIC en los procesos educativos. Límites y posibilidades. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*. 49 (1), pp. 32-61. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333327288002.pdf>
- Cabral, I. (2012). La interpretación textual. <https://definicionesyconceptos.com/compression-e-interpretacion-de-textos/>
- Castellanos, H. L. O. [hugoleon1943]. (2010, abril 23). *El hombre caiman.avi*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=e5qQ6aj3e2g>
- Castillo, M. Y. (2019). *Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC*. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955009/index.html>

- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi. (4 de 11 de 2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, [en línea], 2020, Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19: <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Correa, I. J. (03 de 2021). Propuesta pedagógica a través de storyline para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado sexto.  
[https://www.academia.edu/download/66719865/Proyecto\\_Ingrid\\_Correa\\_Tesis.pdf](https://www.academia.edu/download/66719865/Proyecto_Ingrid_Correa_Tesis.pdf)
- Estrella, J. (2021). Los Materiales Educativos Digitales: Descripción, Presentación e Importancia. <https://sites.google.com/site/recursosdidacticosjoelye/recursos-y-medios-para-la-ensenanza/los-materiales-educativos-digitales-descripcion-presentacion-e-importancia>
- Fuentes, M. (2002). Paradigmas en la investigación científica: fundamentos epistemológicos, ontológicos, metodológicos y axiológicos.  
[http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_1/nr\\_19/a\\_261/261.htm](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_19/a_261/261.htm)
- Gaitán, V. (2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- González, M. M. (2016). La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso Centro Educativo Rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/3110>
- Hernández Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2008, noviembre). El matrimonio cuantitativo cualitativo: el paradigma mixto. En J. L. Álvarez Gayou (Presidente), *6º Congreso de Investigación en Sexología*. Congreso efectuado por el Instituto Mexicano de

Sexología, A. C. y la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, Villahermosa, Tabasco, México.

Jiménez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. <https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi1.10943>

López-Roldán, & Fachelli. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/129382>.

Machado, A. M. (2000). *Cuento Niña Bonita*. Obtenido de <https://www.hospitalaustral.edu.ar/wp-content/uploads/2017/01/nina-bonita-ana-maria-machado.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (01 de 2015). *Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos*. <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>

Mosquera, L. D. (2015). Con las TIC analizo y comprendo: analistic repositorio digital para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado 9°. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/2627>

Núñez, A. (31 de 08 de 2019). *Cómo aprovechar el Aprendizaje Social para mejorar la experiencia del estudiante*. <https://blog.andresnunez.com/aprovechar-aprendizaje-social-estudiante/>

- Pineda, V. E., Ramos, J. I., & Vargas, M. L. (2021). Moodle como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora nivel crítico en los estudiantes de grado décimo IE Nuestra Señora del Carmen. <http://hdl.handle.net/11227/12009>
- Pizano, G. (2014). Aprendizaje significativo y su acción en el desarrollo de la acción educativa. *Investigación Educativa*, 29.
- Portafolio (2022). Saber y Pisa medirán golpe de la pandemia en el aprendizaje. <https://www.portafolio.co/tendencias/educacion-pruebas-saber-y-pisa-mediran-golpe-de-la-pandemia-en-el-aprendizaje-561408>
- QuestionPro. (2022). *La investigación descriptiva*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación Educação. *Revista do Centro de Educação*, 31 (1), pp. 11-22. Universidad de Federal de Santa María Santa María, RS, Brasil. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>
- Robles, Y. L. (19 de 09 de 2014). El Juego como Instrumento Educativo. <https://actividadesinfantil.com/archives/8134#:~:text=El%20juego%20le%20permit,e%20al,los%20ni%C3%B1os%20de%20nivel%20inicial.> Sábato, E. (2008). El Túnel. [https://www.ues.mx/movilidad/Docs/MovilidadAcademica/Libro\\_El\\_Tunel.pdf](https://www.ues.mx/movilidad/Docs/MovilidadAcademica/Libro_El_Tunel.pdf)
- Sánchez Torres, M. A. (2019). Programa de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE N° 10011 del distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo, año 2019.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación cualitativa*. Bogotá: ARFO Editores e Impresores

Ltda.

Sanz, J. J. (2012). El modelo de aprendizaje cooperativo en el Espacio Europeo de Educación Superior. <https://eprints.ucm.es/14656/>

Serra, B. R. (2021). *Muestreo no probalístico*.

<https://www.universoformulas.com/estadistica/inferencia/muestreo-no-probabilistico/>

Silva, E. J. (01 de 2011). *Métodos para la recolección de datos*.

<https://www.monografias.com/trabajos84/definicion-estadistica/definicion-estadistica>

Solórzano, C. M. Z. (2022, 19 septiembre). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato:*

*La interpretación de textos narrativos y la producción de cuentos de los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” de la ciudad de Ambato.*

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36044>

Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2013). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe. Una mirada multidimensional.

<https://dds.cepal.org/redesoc/publicacion?id=2759>

Vásquez, A. E. (2016). Uso del hot potatoes y la comprensión lectora en una institución educativa pública de Lima Metropolitana. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/8470>

Villafuerte, P. (9 de Diciembre de 2019). *Resultados PISA 2018: Latinoamérica por debajo del promedio*. Obtenido de Observatorio instituto para el futuro de la educacion:

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/prueba-pisa-2018-latinoamerica>

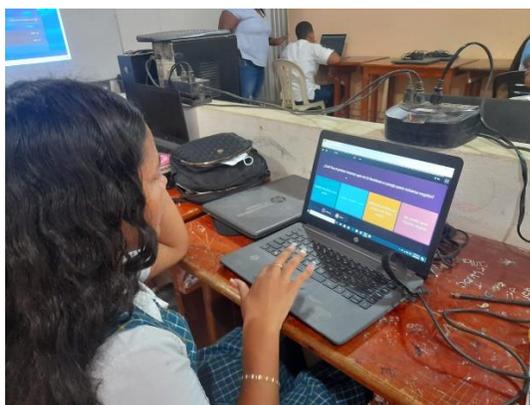
Yubero, S. (2005). Socialización y aprendizaje social.

[https://www.academia.edu/download/54419508/SOCIALIZACION\\_Y\\_APRENDIZ](https://www.academia.edu/download/54419508/SOCIALIZACION_Y_APRENDIZ)

AJE\_SOCIAL.pdf

## 7. Anexos

### Anexo A. Evidencias de la implementación del objeto virtual de aprendizaje basado en juegos



*Nota:* Las fotografías anteriormente presentadas, corresponden al desarrollo de las actividades planteadas, para lo cual, se adecuó la sala de sistemas de la Institución Etnoeducativa 29 de noviembre de Turbo Antioquia, con computadores, de tal manera de que cada estudiante pudiese tener acceso para el desarrollo de la actividad, además, se dispuso de video beam, para realizar la explicación de cómo utilizar la plataforma y llevar a cabo cada actividad.

## Anexo B. Evidencias del formulario de google, encuesta de mis preferencias.

### ENCUESTA DE MIS PREFERENCIAS

El objetivo de la presente encuesta es identificar las preferencias que tienen los estudiantes de la Institución Etnoeducativa 29 de Noviembre de Turbo Antioquia.

zdmelar@libertadores.edu.co  
[Cambiar de cuenta](#)

Tu correo se registrará cuando envíes este formulario

**\*Obligatorio**

•

**Nombre del estudiante \***

Tu respuesta

**Grado \***

8

9

10

1. Sobre que temas te gusta leer \*

Ficción

Terror

Amor

Literatura

2. ¿Cuál es tu genero musical preferido?

Reguetón

Salsa

Vallenato

Merengue

Folclor (Cumbia, Bullerengue, Chirimía)

<p><input type="radio"/> Vallenato</p> <p><input type="radio"/> Merengue</p> <p><input type="radio"/> Folclor (Cumbia, Bullerengue, Chirimia)</p>	<p><input type="radio"/> Catapiz</p> <p><input type="radio"/> Naipes o rummy</p> <p><input type="radio"/> Bingo</p>
<p>3. ¿Cuál es tu deporte favorito? *</p> <p><input type="radio"/> Fútbol</p> <p><input type="radio"/> Voleibol</p> <p><input type="radio"/> Basquetbol</p> <p><input type="radio"/> Micro fútbol</p>	<p>5. Menciona el nombre del último libro que te leíste *</p> <p>Tu respuesta _____</p>
<p>4. ¿Cuál es el juego tradicional que mas te gusta? *</p> <p><input type="radio"/> 4 Bases</p> <p><input type="radio"/> Yeimi</p> <p><input type="radio"/> Estrellita</p> <p><input type="radio"/> Bota tarro</p> <p><input type="radio"/> Escondirijo</p> <p><input type="radio"/> Pelegrina o golosa</p>	<p>6. Te gusta leer *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p>
	<p><input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Borrar formulario"/></p>