



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

1 de 2

Neiva, 28 de enero de 2020

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

El (Los) suscrito(s):

Leslie Leiva Romero, con C.C. No. 51854167

María Fernanda Quiroga González, con C.C. No.36306709

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado Leslie Leiva Romero y María Fernanda Quiroga González.

Titulado Implementación De La Gamificación Para El Mejoramiento De La Lecto-Escritura Basados En Procesos Interdisciplinarios presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de Magister en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad.

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que, con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44

Vigilada Mineducación



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

2 de 2

de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.

- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores” , los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: *Sejbe Leiva R.*

Firma: *María Fernanda C.*



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Implementación De La Gamificación Para El Mejoramiento De La Lecto-Escritura Basados En Procesos Interdisciplinarios

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Leiva Romero	Leslie
Quiroga González	María Fernanda

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Montealegre Cárdenas	Mauro

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Martínez Moncaleano	Carlos Javier

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Magister en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

FACULTAD: Ciencias Exactas

PROGRAMA O POSGRADO: Maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

CIUDAD: Neiva **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2019 **NÚMERO DE PÁGINAS:** 127



CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 3
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas X Fotografías X Grabaciones en discos Ilustraciones en general
 Grabados Láminas Litografías Mapas X Música impresa Planos
 Retratos Sin ilustraciones Tablas o Cuadros X

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

<u>Español</u>	<u>Inglés</u>	<u>Español</u>	<u>Inglés</u>
1. Interdisciplinariedad	Interdisciplinarity	5. Creatividad	Creativity
2. Complejidad	Complexity	6. Escrituras creativas	Creative Scriptures
3. Gamificación	Gamification	7. Lecto escritura	Literacy
4. Emergencia	Emergency	8. Semiología	Semiology

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

El presente proyecto de investigación se llevó a cabo en el grado quinto jornada tarde de la IE Gabriel García Márquez de la ciudad de Neiva, con niños de edades entre 10 y 13 años, el cual surge de la necesidad de mejorar los niveles de lectura y escritura en razón de que estos lo realizan en un alto porcentaje de forma literal, evidenciando la no existencia de un hábito por leer. Por lo anterior, se planteó como objetivo establecer estrategias pedagógicas para promover hábitos emergentes de lecto escritura a través de un modelo didáctico de Gamificación, en escrituras creativas desde las Tics con un enfoque interdisciplinario. Logrando así, mediante la implementación de estrategias didácticas, tecnológicas y artísticas promover el aprendizaje de la lectoescritura y la comprensión de las mismas, creando un desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes recreando sus escritos desde el juego y la comunicación de forma individual y colectiva. Dando como resultado aprendizajes significativos evidenciando el desarrollo del



pensamiento creativo, resolución de problemas, el razonamiento lógico y la experimentación sistematizada, generando un impacto positivo en los estudiantes.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The present research project was carried out in the fifth afternoon of IE Gabriel García Márquez of the city of Neiva, with children between the ages of 10 and 13, which arises from the need to improve reading levels and writing because these are done in a high percentage literally, evidencing the non-existence of a habit to read. Therefore, the objective was to establish pedagogical strategies to promote emerging reading literacy habits through a didactic model of Gamification, in creative writings from the Tics with an interdisciplinary approach. Thus, through the implementation of didactic, technological and artistic strategies to promote literacy learning and their understanding, creating a development of communicative skills in students recreating their writings from the game and communication individually and collectively. Resulting in significant learning evidencing the development of creative thinking, problem solving, logical reasoning and systematized experimentation, generating a positive impact on students.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: Mauro Montealegre

Firma:

Nombre Jurado: Nicolás Arturo Núñez

Firma:

Nombre Jurado: E. Oswaldo Delgado R.

Firma:



UNIVERSIDAD
SURCOLOMBIANA

NIT: 891180084-2

ACREDITADA DE
ALTA CALIDAD

Resolución 11233 / 2018 - MEN

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS

LESLIE LEIVA ROMERO
MARIA FERNANDA QUIROGA G.

Director:

DR. MAURO MONTEALEGRE CÁRDENAS, PH.D.

Asesor:

MAG. CARLOS JAVIER MARTÍNEZ MONCALEANO

**MAESTRIA EN ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DE LA COMPELJIDAD
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
UNIVERSIDAD SURCOLOMBIA
NEIVA – HUILA
2019**

CONSTRUYAMOS UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO Y EL BUEN VIVIR

📍 Sede Central / Av. Pastrana Borrero - Cra. 1

📍 Sede Administrativa / Cra. 5 No. 23 - 40

🌐 www.usco.edu.co / Neiva - Huila

☎ PBX: 875 4753

☎ PBX: 875 3686

☎ Línea Gratuita Nacional: 018000 968722



Vigilada Mineducación



UNIVERSIDAD
SURCOLOMBIANA

NIT: 891180084-2

ACREDITADA DE
ALTA CALIDAD

Resolución 11233 / 2018 - MEN

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS

**Tesis de grado como requisito parcial para optar al título de Magister En Estudios
Interdisciplinarios de la Complejidad**

LESLIE LEIVA ROMERO

Código: 20181170613

MARIA FERNANDA QUIROGA G.

Código: 20181170622

Director:

DR. MAURO MONTEALEGRE CÁRDENAS, PH.D.

Asesor:

MAG. CARLOS JAVIER MARTÍNEZ MONCALEANO

**MAESTRIA EN ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DE LA COMPELJIDAD
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
UNIVERSIDAD SURCOLOMBIA
NEIVA – HUILA
2019**

CONSTRUYAMOS UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO Y EL BUEN VIVIR

📍 Sede Central / Av. Pastrana Borrero - Cra. 1

📍 Sede Administrativa / Cra. 5 No. 23 - 40

🌐 www.usco.edu.co / Neiva - Huila

☎ PBX: 875 4753

☎ PBX: 875 3686

☎ Línea Gratuita Nacional: 018000 968722



Resumen

El presente proyecto de investigación se llevó a cabo en el grado quinto jornada tarde de la IE Gabriel García Márquez de la ciudad de Neiva, con niños de edades entre 10 y 13 años, el cual surge de la necesidad de mejorar los niveles de lectura y escritura en razón de que estos lo realizan en un alto porcentaje de forma literal, evidenciando la no existencia de un hábito por leer. Por lo anterior, se planteó como objetivo establecer estrategias pedagógicas para promover hábitos emergentes de lecto escritura a través de un modelo didáctico de Gamificación, en escrituras creativas desde las Tics con un enfoque interdisciplinario. Logrando así, mediante la implementación de estrategias didácticas, tecnológicas y artísticas promover el aprendizaje de la lectoescritura y la comprensión de las mismas, creando un desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes recreando sus escritos desde el juego y la comunicación de forma individual y colectiva. Dando como resultado aprendizajes significativos evidenciando el desarrollo del pensamiento creativo, resolución de problemas, el razonamiento lógico y la experimentación sistematizada, generando un impacto positivo en los estudiantes.

Palabras Claves: Interdisciplinariedad, Complejidad, Emergencia, Creatividad, Gamificación, Escrituras creativas, Lecto escritura, Lenguaje de Programación, semiología.

Abstract

The present research project was carried out in the fifth afternoon of IE Gabriel García Márquez of the city of Neiva, with children between the ages of 10 and 13, which arises from the need to improve reading levels and writing because these are done in a high percentage literally, evidencing the non-existence of a habit to read. Therefore, the objective was to establish pedagogical strategies to promote emerging reading literacy habits through a didactic model of Gamification, in creative writings from the Tics with an interdisciplinary approach. Thus, through the implementation of didactic, technological and artistic strategies to promote literacy learning and their understanding, creating a development of communicative skills in students recreating their writings from the game and communication individually and collectively. Resulting in significant learning evidencing the development of creative thinking, problem solving, logical reasoning and systematized experimentation, generating a positive impact on students.

Keywords: Interdisciplinarity, Complexity, Emergency, Creativity, Gamification, Creative Scriptures, Literacy, Programming Language, semiology.

Agradecimientos

LESLIE LEIVA ROMERO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, con que su bendición llena siempre mi vida.

A la memoria de mi madre, quién me dejó un legado de enseñanzas desde mi niñez.

A mis hijos, Brian Mario y Sharon por su valioso apoyo, paciencia y amor.

A mi amado Jairo por su incondicional y siempre ayuda en todas las áreas de mi vida.

A mis profesores de Maestría, sus aportes importantes y experiencia me llevaron a consolidar este gran logro.

A mi compañera de equipo donde juntamos esfuerzo y dedicación.

Por último y no el menos importante a la Secretaría de Educación Municipal que decidió apostarle a la educación.

Hoy puedo decir, que alcancé una meta más.

Agradecimientos

MARÍA FERNANDA QUIROGA G.

A Dios, por permitirme culminar con éxito este proceso y estar presente en cada uno de mis logros.

*A mis padres; mi mami **Orlinda González** por su motivación, apoyo, amor y colaboración, a mi papi **Alirio Quiroga** por el ejemplo de perseverancia y responsabilidad.*

*A mi compañero de vida, mi amado **Jaime E. Jiménez L.** por su amor, comprensión y constante apoyo, quien ha compartido mis alegrías y angustias, motivándome a ser mejor cada día.*

*A mis hermosas cachetonas, mis hijas **Nicolle Sthefanny** y **Katheryn** quienes son mi motor de vida, la fuente de mi inspiración y motivación diaria.*

*A mi tía **Ana Graciela Ortiz** por su apoyo emocional y espiritual, así mismo, a cada uno de mis hermanos que aportaron de una u otra forma a la obtención de este logro, así como lo hizo mi sobrino **Santiago Quiroga** con su ejemplo de constancia y dedicación. Y demás familiares.*

*Por otra parte agradezco a los profesores de maestría, por sus valiosos aportes, en especial al Dr. **Mauro Montealegre** y al magister **Carlos Martínez** por su orientación, paciencia y brindarnos sus conocimientos y herramientas adecuadas para la realización de esta investigación. A mi compañera **Leslie Leiva** por haber hecho parte de esta investigación y con quien formamos un gran equipo.*

*Ya para terminar agradecer a la **Secretaría de Educación Municipal** quien nos dio la oportunidad y le apostó al mejoramiento de la educación en Neiva.*

A Nicolle y Katheryn.

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	9
2. JUSTIFICACIÓN	10
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
3.1 Descripción del Problema	12
3.3 Pregunta de Investigación	13
4. ANTECEDENTES	14
5. MARCO TEÓRICO	22
5.1 Teoría de la complejidad	22
5.1.1 Pensamiento Complejo y comunicación	23
5.2 Interdisciplinariedad	23
5.3 Emergencia y complejidad	24
5.4 Caos y escrituras Creativas	25
5.5. Teoría de las seis lecturas	28
5.6 Competencias Comunicativas	30
5.6.1 Niveles de lectura	31
5.7 Lenguaje y escritura	32
5.7.1 La Semiología	32
5.8 Conciencia Morfológica	33
5.9 Adquisición de la lectoescritura	34
5.10 Teoría de Chomsky	34
5.10.1 Gramática Generativa	35
5.10.2 Teoría de Piaget: Cognición de niños y niñas de 10 a 12 años	36
5.11 Scratch	36
5.12 Gamificación	37



5.13 Formas de Capital y su incidencia en los hábitos culturales de los estudiantes.....	38
6. OBJETIVOS	40
6.1 Objetivo General.....	40
6.2 Objetivos Específicos	40
7. DISEÑO METODOLÓGICO	41
7.1 Tipo y enfoque de investigación	41
7.2 Universo de estudio, población y muestra.....	41
7.3 Estrategias Metodológicas	42
7.4 Técnicas e instrumentos de Investigación	46
7.5 Scratch	47
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	48
8.1 Resultados de la Encuesta caracterización sociodemográfica	48
8.1.2 Resultados de la Encuesta psicográfica aplicada a estudiantes.....	57
8.1.3 Diagnóstico de lectura:	60
8.2 Implementación Proyecto Telearte	61
8.2.1. Desarrollo del proyecto desde la lecto - escritura	92
8.2.2 Desarrollo del proyecto desde el Arte	96
8.3 RESULTADOS/ IMPACTO DE LOS TALLERES	106
8.4 CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN	110
9. ANEXOS.....	119
9.1. Encuesta Sociodemográfica de los estudiantes	120
9.2 Encuesta sicográfica de los estudiantes.....	120
9.3 Proyecto TELEARTE.....	121



1. Introducción

Con el transcurrir de los años la educación ha sido un tema de gran importancia pues se ha convertido en objeto de reflexión y preocupación social. En el que han influenciado factores políticos, económicos, sociales, culturales, ideológicos, demográficos y geográficos.

Por lo anterior concebir o abordar la educación desde una sola disciplina es algo imposible, pues son varias disciplinas que intervienen en los procesos educativos (pedagógicos).

La presente investigación busca mejorar los niveles de lectoescritura en los niños del grado de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Gabriel García Márquez.

A través de la implementación de estrategias didácticas, tecnológicas y artísticas que promuevan el aprendizaje de la lectoescritura y por ende la comprensión para el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes vivenciando gustos, preferencias, emociones, miradas diferentes en sus saberes; entendiéndose que la lecto- escritura es el inicio hacia un mundo inhóspito que conlleva, a reducir incertidumbre que muchas veces ellas, nos limitan la capacidad de visualizar más allá de lo concreto.

2. Justificación

La lectura y la escritura son procesos básicos del desarrollo que promueven el pensamiento crítico, la imaginación y la creatividad. Siendo un elemento transversal con todas las áreas académicas que suscitan en los niños dentro de su desarrollo de primaria construir elementos básicos y complejos que fortalecen su proceso intelectual.

Sin embargo, cuando se presentan problemas de lectura y escritura no se tiene una buena comprensión de los elementos de las diferentes áreas del conocimiento. Por lo que se refleja un bajo desempeño escolar académicamente.

De acuerdo las Pruebas Saber grado 5 aplicadas en el año 2017, en el área de lenguaje el 51% de los estudiantes presentaron un desempeño insuficiente y mínimo, el 32% satisfactorio y solo el 16% presentaron un desempeño avanzado. En el área de matemáticas el 68% presentaron un desempeño insuficiente y mínimo, el 18% satisfactorio y el 14% se encuentra en un desempeño avanzado. (ICFES, 2017)

Con estos resultados obtenidos en el año 2017 es importante replantear la forma y estructura de la enseñanza en los estudiantes, debido a que es necesario contextualizar la educación a las necesidades que presentan los niños y niñas de acuerdo a su etapa de desarrollo.

Además se deben utilizar los elementos tecnológicos como herramientas que faciliten el proceso de aprendizaje debido a que los niños y niñas les pueden dar un uso asertivo para el mejoramiento de la lectoescritura.

Partiendo del reconocimiento de los niños como unos seres biopsicosociales en el que se desarrollan sistemas complejos, es necesario reconocer sus sentimientos, ambientes, contextos y relaciones para el desarrollo integral del aprendizaje



Por lo tanto, el propósito del proyecto es despertar hábitos de lecto-escritura en los estudiantes que redunde en pro de la interdisciplinariedad proveyendo procesos didácticos que apoyen el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes. Siendo así que los resultados de esta investigación serán de gran relevancia aportando de esta manera mejorar en la calidad de los aprendizajes de los estudiantes, hábitos de lectura y comprensión lectora; además servirán como base para otras instituciones ayudando a mitigar situaciones relacionadas con la lectoescritura.

3. Planteamiento del Problema

3.1 Descripción del Problema

En la Institución Educativa Gabriel García Márquez jornada de la tarde existen tres grados quintos, aplicando la estrategia rotación de áreas y tres docentes encargados orientando las áreas de acuerdo a su perfil.

Durante el quehacer pedagógico se ha identificado un escaso desarrollo de competencias comunicativas debido a que los estudiantes llegan con un desinterés hacia la lectura, porque llevan un proceso limitado de este aprendizaje básico desde preescolar, poco compromiso y poco apoyo de sus familias, ya que muchos de los progenitores presentan un bajo nivel educativo, si los padres no son lectores habituales, si en su componente cultural no han incluido los libros y la tecnología ha sido escasa en sus hogares esto puede genera un mínimo acompañamiento en los procesos de retroalimentación diarios para afianzar conocimientos, conllevando a que los estudiantes presenten un bajo rendimiento en comprensión lectora con todas las áreas que reciben.

Además, hay deficiencias en la escritura, debido a procesos de desarrollo muy débiles en lo referente a ortografía, caligrafía y grafía, provocando la no comprensión en textos escritos por no leer correctamente y sin darle un buen uso a los signos de puntuación. Lo cual se refleja en los niveles superiores de educación.

Por otra parte, existe una falta de expresión verbal de los estudiantes debido al mal uso del lenguaje y poca lectura que con lleva al escaso desarrollo comunicativo y proceso lector. Y el exceso en el uso de las TICS ha generado una distracción en los procesos de aprendizaje ya que su atención la centra en las redes sociales.

3.2 Sistematización del Problema

Partiendo del planteamiento del problema, esta investigación tendrá en cuenta las siguientes preguntas que aportaran a dar respuesta a la pregunta de investigación.

- ✓ ¿Cómo es el estado de la creatividad, el uso de la tecnología y los procesos comunicativos de los estudiantes del grado 5 de la IE Gabriel García Márquez?
- ✓ ¿Cuáles formas de escrituras creativas contribuirían a desarrollar los procesos de lecto escritura?
- ✓ ¿Cómo hacer de la tecnología una herramienta didáctica que motive la producción de escrituras creativas?
- ✓ ¿Cuáles son los resultados de la aplicación de las estrategias de lecto escritura basadas en las escrituras creativas?

3.3 Pregunta de Investigación

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación busca responder a la pregunta: ¿Cómo desarrollar hábitos de lecto- escritura a través de la Gamificación, basados en procesos interdisciplinarios en el grado quinto de la jornada tarde en la Institución Educativa Gabriel García Márquez?

4. Antecedentes

En el ámbito Internacional:

Actualmente el uso de las TICs está siendo parte del proceso educativo tanto en primaria, bachillerato y a nivel Universitario, debido a que se han convertido en un elemento esencial y necesario para el desarrollo personal, académico y profesional de las personas. De acuerdo con esto el Instituto SERCA estableció que:

“En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos/as con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Las TICs son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y al alumnado cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Las (TICs), están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante” (Cherro, Sánchez, & & Antonio, 2018).

En estudios generados en dos escuelas de un solo maestro de la provincia de San José, Costa Rica, se desarrolló una estrategia para promover la escritura creativa mediante el uso de tecnologías digitales en escuelas de un solo maestro, con preescolares y estudiantes de primero y segundo. Grado de primaria. Los instrumentos permitieron establecer un perfil inicial de las habilidades de alfabetización para verificar posteriormente los logros. También se realizaron observaciones y entrevistas para facilitar un mejor enfoque del proceso. Los resultados de la investigación mostraron que la intervención educativa motivó a los estudiantes a escribir, porque

al final del taller de escritura creativa apoyado por tecnologías digitales, hubo una tendencia a mejorar las habilidades de alfabetización de los estudiantes de la escuela de un solo profesor (Villalobos, Gómez, & González, 2013).

En el ámbito Nacional:

De acuerdo con el Instrumento EGRA El lenguaje oral y el escrito se hallan estrechamente relacionados, como lo muestra el “modelo simple de lectura” (Gough, 1996). Según este modelo, la comprensión es el resultado de la descodificación, la comprensión oral y la velocidad. (Jiménez & Canarias, 2009, p.14).

En concordancia Caraballo et al, 2016 establecen la comprensión es un proceso personal que implica unas habilidades, unos procesos y unas competencias. Leer bien significa comprometerse en una actividad compleja en parte visual y en parte lógica. Leer es un proceso de traducción, en el cual quién lee traduce los símbolos impresos que están en el texto y los interpreta. Logrando con esto que el escrito comunique las ideas y mensajes consignadas en él a fin de comunicar unos pensamientos Este proyecto nace como una respuesta a la necesidad de mejorar la lectura y la escritura en los estudiantes del grado 5° primaria de la Inst. Ed. David Sánchez Juliao, sede Santa Teresita del municipio de Loricá-Córdoba. El diseño propuesto cuenta con bases teóricas fundamentadas en La Pedagogía Conceptual de los hermanos Zubiría y la “teoría de las seis lecturas”. Donde se emplearán estrategias didácticas y metodológicas de sistematización de técnicas y herramientas para mejorar los procesos de la lectura. La teoría de las seis lecturas entrega estrategias para la enseñanza de la lectura y la escritura de ensayos, fundamentado en estudios categoriales cuyo objetivo es aprender a leer haciendo,

comprendiendo, interpretando, a través de la aplicación de las operaciones intelectuales (Caraballo, Hernández, Gómez, & Isabel, 2016)

Así mismo en Colombia se han desarrollado en torno la incorporación de la Tecnología en los procesos de aprendizaje de lectoescritura. En el año 2013 en el marco del Programa Computadores para Educar, se estableció un proyecto de investigación que indagó por los efectos que puede tener la implementación de herramientas tecnológicas y comunicativas en las prácticas de lectura y escritura que hacen los estudiantes de contextos rurales que no habían tenido acercamiento con estas herramientas. Se utilizó una metodología cualitativa, usando como técnica de recolección de información la observación no-participante de actividades pedagógicas mediadas por las TIC. La observación se realizó en el aula de clase con estudiantes de 21 escuelas rurales y de básica primaria en el departamento de Cundinamarca. De lo anterior, se obtuvo un acercamiento a las transformaciones que se generan en las prácticas de lectura y escritura cuando se cambia del soporte físico al soporte digital, generando conclusiones acerca de las condiciones y recomendaciones necesarias para que la implementación de este tipo de herramientas se haga de manera acertada y pertinente que permitan el mejoramiento de la calidad educativa en contextos diferenciales como puede ser la escuela rural (Villalobos & Cuéllar, 2015).

En el Departamento de Cundinamarca se promovió una propuesta investigativa desde la mirada de la Investigación Acción Educativa denominada “Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC”. El estudio se desarrolló en la Institución Educativa (IE) Roberto Velandia, sede Nuevo Milenio, ubicada en Mosquera, específicamente en el grado cuarto. Dicha intención surgió de la necesidad por mejorar el nivel de comprensión lectora

vinculando las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como mecanismo facilitador de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Respecto a la metodología, se siguió un proceso de investigación-acción educativa, a través de la cual se realizan diferentes acciones que permiten corroborar la existencia de una situación problémica que da paso al estudio y aplicación de ciertas posibles estrategias que posibiliten el mejoramiento de la misma; así, se presenta el marco contextual, la formulación y la justificación de la situación problémica, sustentando y definiendo el plan de acción que se aplica dentro de la institución en la que se lleva a cabo la investigación. Para realizar estas acciones, en primera instancia, se realizó la aplicación de una prueba para establecer el nivel de comprensión lectora de 40 estudiantes de cuarto (4°) grado de la Institución Educativa Roberto Velandia, de la cual dos de las investigadoras son docentes; y, por otra parte, se aplicaron encuestas a tres directivos docentes y a los 40 estudiantes de la institución, para establecer condiciones institucionales y personales favorables al propósito buscado. La información recolectada, permitió generar procesos reflexivos ante las problemáticas observadas y sirvió como referente para el diseño y aplicación de cuatro talleres basados en estrategias cognitivas de lectura, al interior de un blog, producto de la presente investigación como respuesta a la problemática en lectura del grupo de estudiantes evaluado. Al término de este trabajo investigativo, se evidenció cómo los estudiantes, a través del uso de estrategias cognitivas, obtienen importantes beneficios en el rendimiento de comprensión lectora. (Leguizamón, Alaís Grill, & Sarmiento Ceballos, 2014).

En el estudio desarrollado por Rico (2017) para el uso didáctico de las tics en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana y la importancia de la inclusión en el campo de la educación de las tecnologías de información y comunicación (Tics). Se asumió la



necesidad de innovar la calidad formativa del acto formativo donde predominan los fundamentos pedagógicos y didácticos tradicionales. Se seleccionó el Colegio Técnico La Presentación Pamplona, Norte de Santander, Colombia; al realizar una investigación descriptiva y de campo, con el apoyo de dos cuestionarios: uno para docentes y otro a estudiantes, ambos de cuarto, quinto y sexto grado, junto a notas de campo. Se obtuvo que algunos profesores diagnostican, y otros no, los saberes previos de los estudiantes respecto al uso de las Tics, han empleado juegos, videos, internet y CD para algunas clases; sin embargo, no diversifican estos recursos. Los educandos prefieren juegos, escritura y lectura con las Tics (Rico, 2017)

De acuerdo a Cañal, 1999 & Portan, 1998. Es importante descubrir en los estudiantes sus deseos, preferencias, gustos, temores, que aprendan a explorar su interior, su mundo, el valor hacia lo desconocido y creando en ellos el cuestionamiento (la pregunta) y así, desarrollen habilidades y capacidades para pensar mundos distintos dadas las múltiples maneras de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta las diferencias en cada unidad de estudio con relación a otra lo cual ya indica una forma distinta de enseñar y aprender.

Guillermo Wiedermann, en su artículo el encanto de la pregunta nos invita a reconstruir la manera de realizar, no preguntas de cajón, anacrónicas sino más bien, cuestionamientos con sentido prospectivo, más allá de lo próximo, que no se contenten con una sola respuesta sino por el contrario buscar respuestas posibles, que se acercan a la realidad de su contexto, de su medio en el cual se desenvuelven y que refunden en el diálogo, una buena comunicación generando en su interior dinámicas nuevas de reflexión que brinden una visión óptica diferente y que puedan ver en sus maestros un apoyo continuo, crítico y de reflexión generando nuevas posibilidades de enseñanza y aprendizaje, según Humberto Maturana y Valera 1994.

Abordar los procesos pedagógicos desde la interdisciplinariedad nos aporta a la comprensión de la naturaleza de los mismos procesos tanto internos y externos de cada individuo, quien está en constante interacción.

En el libro la educación encierra un tesoro (Jacquers Delors, 1996) propone a manera de reflexión la importancia del trabajo en el aula, impulsando el querer, el hacer, pero sobretodo formando el ser, que desarrollen en sus mentes visiones de cambio, resolución de problemas y trabajo en equipo. Entendiéndolo, así como un proceso continuo que fluctúa muchas veces de manera diferente sin olvidar que el ser vivo, tiene capacidad de enlazar conocimientos diversos como una unidad de estudio.

En el ámbito local/regional:

En el ámbito educativo la lecto escritura es un tema de gran importancia, pero lo es también la metodología o estrategias que se utilizan para lograr grandes o satisfactorios resultados, siendo así que en el municipio de Aipe Huila las profesoras Francia García Monje y Sandra Pascuas Mayor realizaron una investigación etnográfica denominada “Lecto – escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar” el estudio fue realizado en la Institución educativa Jesús María Aguirre Charry sede Pueblo Nuevo, aplicada a 40 estudiantes del grado 5°, tres docentes y 20 padres de familia, todos seleccionados de forma aleatoria. Ésta investigación surge de la necesidad de mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de básica primaria, a través de una metodología didáctica, dinámica, lúdica y práctica, la metodología implementada fue la de la indagación y realización de actividades de campo, observación directa, diálogos con los actores de la investigación, implementando estrategias que con llevan a resolver la pregunta de investigación ¿Cómo mejorar la lectura y escritura en los estudiantes de grado 5°

de básica primaria? Cumpliendo con el objetivo general de identificar las causas que dificultan el proceso lecto-escritor en los estudiantes del grado en mención, generando propuestas que permitan a docentes de ésta institución animar a la lectura y escritura en sus educandos, para lo cual se elaboró y aplicó una guía educativa transversalizándola con la ecología, utilizando material lúdico, desarrollándolo mediante el trabajo colaborativo, teniendo al docente como el guía de las actividades y al estudiante como el constructor de las mismas generando la aprensión del conocimiento y de los hábitos lecto escritores, fortaleciendo competencias en el cuidado del medio ambiente, generando una experiencia significativa y quedando como producto la propuesta pedagógica basada en la guía “Animación a la Lecto- Escritura”. (Francia & Pascuas, 2014)

Así mismo, el estudio realizado por los magísteres María del Carmen Montealegre Cárdenas, Martha Elena Motta Cárdenas y Betty Villarreal Hurtado denominado “La Metáfora como Estrategia Interdisciplinar para Fortalecer Procesos de Comprensión” realizado en la sede Nogales de la Insitución Educativa Humberto Muñoz, en Pitalito – Huila, con una muestra de 23 estudiantes de los grados cuarto y quinto de primaria. En donde se formula la pregunta de investigación: ¿Qué estrategias de aprendizaje interdisciplinar se deben implementar para fortalecer procesos de comprensión en estudiantes del grado cuarto de priamria? la cual surge de las necesidades halladas en el aula en cuanto a las dificultades en la comprensión de lectura y escritura de los estudiantes. Su propuesta se basa en aportes obtenidos de la teoria de Gestalt, como Aprendizaje significativo de Ausubel y las zonas de desarrollo Próximo de Vigotsky. El cual consiste en el diseño de guías o proyectos interdisciplinares denominadas: “Escribe una carta al tío de América desde el fondo de tu corazón” y “El hombre es la medida de todas las cosas”, en las cuales se evidencia el juego, arte y literatura, partiendo de actividades significativas de experiencias vivenciales teniendo en cuenta los intereses, gustos, necesidades, potencialidades en



juego, arte, literatura de cada estudiante, adaptados con metáforas como estrategia interdisciplinar en procesos de comprensión lecto-escrita. La metodología utilizada fue acción- participación, con enfoque cualitativo. Se obtuvo el desarrollo de trabajo colaborativo en los estudiantes, progresos en procesos de categorización, aumento en el vocabulario o conceptos, conexión entre diversas áreas del conocimiento, mediante la implementación de actividades de lectura y escritura , a partir de la reflexión de una metáfora. (Montealegre, Motta, & Villarreal, 2018)

En cuanto al uso de las TIC's los magísteres Oswaldo Delgado rivas y Camilo Torres Montealegre realizan el proyecto de investigación denominado “RobMaker: Una estrategia sintética de Aprendizaje desde las ciencias de la complejidad”, la cual parte de dar respuesta al interrogante ¿Cómo elaborar una estrategia sintética de aprendizaje a través de la robótica educativa que permita reorganizar, integrar y adaptar el proceso de enseñanza en el grado séptimo? Investigación realizada en dos instituciones: 1. Institución Educativa Elisa Borrero de Pastrana ubicada en la zona urbana de la Argentina – Huila y 2. Colegio Anglocanadiense de Neiva; con una muestra de 40 estudiantes del sector oficial, 28 del sector privado de los grados séptimos de edades comprendidas entre los 11 y 13 años de edad y 27 del sector privado a quienes se denominaron grupo control y los cuales no realizaron la prueba, pero se aclaró que luego se les realizaría. La cual aporta a nuestra investigación, un trabajo con innovaciones e invenciones en el ámbito educativo, implementando la tecnología de forma interdisciplinar con otras áreas del conocimiento, permitiendo el desarrollo de diferentes habilidades de pensamiento en los estudiantes, llevándolos a construir sus propias representaciones, mediante la utilización del lenguaje de programación, desarrollando habilidades para la lectura y escritura, teniendo en cuenta la lógica, la creatividad, fortaleciendo su autoestima, permitiéndoles pensar por sí mismos y descubrir la importancia del aportar a su propia formación integral. (Delgado & Torres, 2018)

5. Marco Teórico

A continuación, se presentan las principales teorías que se desarrollan frente a la formación por Competencias, la lectoescritura, su proceso de adquisición de acuerdo al proceso de desarrollo del niño.

5.1 Teoría de la complejidad

Edgar Morín en su libro *Introducción al pensamiento complejo* concibe que la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico. Así es que la complejidad se presenta con los rasgos inquietantes de lo enredado, de lo inextricable, del desorden, la ambigüedad, la incertidumbre. (Morin, 1990, pág, 17)

Para Maldonado (2014), la complejidad del mundo, la sociedad, la naturaleza y la vida consisten en los cruces, correspondencias, complementariedades, simetrías y asimetrías, tanto en la conmensurabilidad como en la inconmensurabilidad entre tiempos, escalas y densidades temporales diferentes (p. 84). Maldonado distingue entre sistemas simples, sistemas complicados y sistemas complejos. Un sistema simple puede ser entendido y gestionado en términos agregativos o compositivos. Se puede comprender y manejar en el análisis que consiste en dividir, compartimentar, fragmentar, segmentar. Los sistemas complicados son conjuntos de sistemas simples que se tratan con distribuciones normales, estadística descriptiva e inferencial, promedios, estándares, matrices y vectores (Maldonado, 2016, p. 412). Las ciencias de la complejidad solo se ocupan de los terceros, su fundamento son los espacios imaginarios designados como espacios posibles, son altamente contraintuitivas y no basan sus explicaciones sobre la percepción natural porque esta se revela como altamente insuficiente para entender, explicar y trabajar con los fenómenos, sistemas y comportamientos complejos o que exhiben complejidad. La complejidad es una heurística o quizás también una metaheurística —en rigor sería un conjunto de ellas—, que se definen a partir de problemas de frontera. En el lenguaje

técnico de los complejólogos es habitual encontrar la expresión de acuerdo con la cual la complejidad es un desafío. (Soler, 2007) (Maldonado, 2007, p. 10)

5.1.1 Pensamiento Complejo y comunicación

Es necesario mencionar en su artículo de Mapi Mallesteros Panizo “*Pensamiento Complejo y Estudio de la Comunicación*”, en el que expone El pensamiento complejo, un concepto fundamental para este proyecto de investigación, puesto que la complejidad aborda la realidad y aclara en su artículo que la complejidad se entiende que todos los sistemas complejos comparten propiedades que son universales y, por tanto adoptan instrumentos conceptuales que se utilizan para el estudio de unos sistemas (como los que estudian la biología molecular y la cibernética) donde son aprovechados para el estudio de otros sistemas (economía o la lingüística). Ballesteros muestra que el pensamiento complejo es, por encima de todo, un pensamiento que relaciona. Un pensamiento complejo es por así decirlo, verlo desde su globalidad llevándolo a la integralidad y la manera cómo se va relacionando cada uno de los sistemas que intervienen entre sí. Más exactamente podemos descifrar este juego de palabras, simplemente diciendo que los sistemas se enlazan según sus características y la auto-organización que compone cada sistema. La complejidad ayuda a descubrir que los sistemas naturales aparentemente caóticos y azarosos (no-lineales) tienen un tipo de orden que se ha denominado auto-organización. (Mapi Ballesteros Panizo, 2011, p 6).

5.2 Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad consiste en la coordinación, prevista de antemano, de dos o más disciplinas para estudiar un área o concepto determinado. Supone, por tanto, la interacción de estas disciplinas a través de diversos canales de comunicación. Estas pueden ir desde el simple intercambio de ideas hasta la integración mutua de leyes, teorías, hechos, conceptos, habilidades, hábitos, normas de conducta, sentimientos, valores a desarrollar, metodologías, formas de organización de las actividades y de las investigaciones (Arnal & Salinas, 2017 p.282).

Para Lenoir la Interdisciplinariedad, se trata de la instalación de conexiones (relaciones) entre dos o más disciplinas escolares. Dichas conexiones son establecidas a nivel curricular, didáctico y pedagógico y conducen al establecimiento de vínculos de complementariedad o cooperación, de interpenetraciones o acciones recíprocas entre estos y sus diferentes aspectos (finalidades, objetos de estudio, conceptos, y nociones, procedimientos de aprendizaje, habilidades, técnicas, etc.), con el objeto de promover la integración tanto de procesos de aprendizaje como de los saberes en el alumno. (Lenoir, 2013). Por lo anterior se hace necesario y de gran importancia reconocer el aporte de cada área curricular lo cual nos lleva a tratar un tema o problema de forma interdisciplinaria implicando una articulación entre sí, en el ámbito educativo se habla de proyectos transversales los cuales le dan una salida pasajera o rápida a un problema, en donde no existe o se evidencia una relación permanente entre todas o la mayoría de las áreas del conocimiento, aportando poco a la formación integral del estudiante. Cabe resaltar que para lograr dicha relación se debe tener en cuenta todos los actores de la comunidad educativa: estudiantes, padres de familia, profesores, directivos docentes, quienes desde su experiencia aportan a dicha formación, interactuando de forma asertiva con los saberes y con estrategias pedagógicas, llevando al estudiante a resolver problemas complejos de la realidad y a descubrir la relación entre sí.

5.3 Emergencia y complejidad

Existen muchos conceptos sobre emergencia de la complejidad y en este proyecto no puede ser la excepción; en particular el término de emergencia lo hemos dedicado para destacar algunos elementos: la teoría de la emergencia destaca el objetivo de la complejidad, Reuben Ablowitz en 1939 da argumentos en su artículo titulado la teoría de la emergencia en el cual dice: “si en un piano toco dos notas a la vez, hay un aspecto de la cualidad del sonido que no es propio de ninguna de las notas considerada por separado. El acorde tiene la característica armónica que es un atributo que no tiene sus componentes sino que surge de su combinación (Ablowitz 1939, p.2)

En nuestro caso, alcanzar el objetivo del proyecto y establecer estrategias pedagógicas emergentes para el mejoramiento de la lecto escritura; visualizaremos posibles elementos emergentes que surgen desde la investigación y nos dará luces para implementar un modelo didáctico de Gamificación desde la interdisciplinariedad.

(Ablowitz 1939, p.3)”Las propiedades resultantes son aditivas, las emergentes no. Los fenómenos aditivos pueden deducirse; los genuinamente emergentes no.

Ahora bien, para conocer aún más sobre la comunicación humana y sus estructuras mentales, es importante destacar que es un sistema complejo co-determinado por variables externas e internas que mantienen relaciones multicasuales. El ser humano, no solo se comunica de manera verbal sino, que tiene otras maneras de comunicarse en donde otros sistemas semióticos se enlazan entre si dejando resultados esperados y elementos emergentes que surgen nuevos. Cabe resaltar a Noham Chomsky y su teoría en la cual nos muestra “una estructura mental innata que permite la producción y comprensión de cualquier enunciado en cualquier idioma natural.” (Birchenall, & Müller, 2013).

Por otra parte, Iván Alonso y Luz A. Montoya Restrepo en el artículo Comprensión del concepto de emergencia, para John Holland (2004), la emergencia va a traducirse, inicialmente, en la aparición de comportamientos complejos a partir de interacciones agregadas de agentes menos complejos. Si bien, en cada agente existe una interacción entre sí. Éstos agentes se dividen en agentes menos complejos y la interacción de agentes inesperados, en esta fase se refleja complejidad desde su etapa inicial dejando resultados que interactúan con los agentes inesperados que buscan adaptarse. (Montoya, & Montoya, 2015)

5.4 Caos y escrituras Creativas

Actualmente vivimos en una sociedad globalizada, interdependiente, caótica o compleja, en donde los fenómenos del desorden y de la complejidad educativa hacen parte de nuestra realidad. Por tal razón, hablar del caos en el ámbito educativo es muy importante a lo cual, Colom (2001) señala: “el aprendizaje es ordenar y personalizar la información, las formulaciones

curriculares ordenadas y mecanista no aportan capacidad de aprender; sólo se aprende si el sujeto quien cognitivamente logra desde la complejidad interpretar y ordenar el conocimiento. Con ello concluye propiciaría además una educación transformadora antes que reproductora”. (Colom, 2001). Así mismo manifiesta que una educación bajo la perspectiva caótica es una educación adaptada al futuro (Colom, 2003). Entonces sería una educación no lineal, en donde una de sus características es la creatividad, siendo esta una cualidad trascendental para desarrollar en nosotros la sensibilidad a todo aquello que nos rodea, encontrando en lo impredecible belleza y renovación; como lo manifiesta la Teoría de John Brigers y David Peat liberándonos así del perfeccionismo, de la simetría, de lo mecánico, en donde permite ver en la destrucción una oportunidad de creación, dándole a la creatividad la posibilidad de ejercerse libremente dentro del caos. (Briggs & Peat, 1990).

Llevando lo anterior a la educación, es permitir al estudiante que desarrolle su creatividad en todos los aspectos, relacionandolos con otras áreas del conocimiento y no dejando esta tarea solo al área de artística, y ya en lo relacionado con el lenguaje, es darle la oportunidad de expresarse mediante la escritura, motivándolo a plasmar en sus escritos todo aquello que siente, anhela, le molesta o agrada, entre otros, es crear de forma libre, sin prejuicios ni limitaciones, así como lo manifiesta Freinet (1978) el texto libre consagra oficialmente esa actitud del niño para pensar y expresarse, y pasar también de un estado menor en lo mental y lo afectivo a la dignidad de un ser capaz de construir experimentalmente su personalidad y de orientar su destino (p.18). Además, reconoce que el texto libre es una herramienta que le sirve a los docentes para delimitar los intereses de sus estudiantes.

Vigostky (2007) expone una serie de rasgos a tener en cuenta dentro del texto libre, Éstos son:

- Debe basarse en la expresión libre, es decir, el alumno debe tener la potestad suficiente como para elegir el tema libremente, los libros y los instrumentos gráficos, sus ritmos de producción, entre otros; por tanto debemos valorar al educando como una persona libre capaz de tomar decisiones.
- Debe de ser motivador, donde la dimensión dinámica y funcional del lenguaje escrito prevalecen como elementos de suma importancia.
- Importancia de la comunicación, es decir, la existencia de un proceso de preguntas sobre los textos acerca de los contenidos o de aquellos elementos que susciten ciertas dudas. La autora

resalta la necesidad de preguntar no sólo al profesor sino a los propios compañeros para poder solventar las dudas propuestas, con la clara figura de un mediador que coopere y refuerce la conformidad de un pensamiento crítico y original.

- No existencia de castigos por la existencia de errores ortográficos, ya que los propios educandos serán capaces de corregir los textos con la ayuda de un fichero de ortografía, resaltando una vez más la figura del maestro como un mediador en el funcionamiento del aula y en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como un mero facilitador de la tarea a realizar reforzando la práctica junto a la teoría, favorecedor de la reflexión y la crítica dedicada a la mejora. Junto a esta práctica existe la práctica de la escritura.
- Papel activo del alumnado a través de un proceso de aprendizaje por descubrimiento, en el cual el alumno es el propio protagonista del proceso. (Sierra & Rocío, 2018 p. 616-617).

Por lo anterior, se deben brindar a los estudiantes una enseñanza con estrategias novedosas que les impacte y despierten en ellos ese interés por querer aprender más, motivándolos a desarrollar las actividades de forma agradable y con gusto y no por cumplir con una nota u obligación, rescatando el significado de creatividad, siendo ésta sinónimo de originalidad, asumiéndola como la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. (Maldonado, 2014). Así como lo da a conocer Caro Valverde en su artículo De la Mano de Cervantes: La lectura moderna de los clásicos citando a González (2009) “Es la literatura la que también ilumina a la didáctica para que las propuestas de aprendizaje significativo no se reduzcan a simples clichés, sino que florezcan según la diversidad del alumnado y desde procesos de lectura que tienden hacia la escritura libre, imaginativa, en conexión con la vida personal” (González, 2009).

Ya relacionando la creatividad y la escritura, el grupo Relata (2010) define la escritura creativa como: “la voluntad de expresar una realidad, una emoción, un mundo propio a partir del lenguaje. El deseo y la voluntad aparecen como imprescindibles en esta búsqueda de expresión personal, de exploración de la realidad a través de una voz propia que expresa los intereses estéticos del autor, el estilo personal de su escritura y la sensibilidad que manifiesta en la elección de sus temas” (Ministerio de cultura, 2010, pág.15) Entonces podemos decir que la escritura creativa brinda la libertad que la imaginación requiere, llevando al escritor a expresarse de

diferentes formas, dando paso a una de las características que la identifican y es la de concebirse como un proceso y no como producto. Ahora bien, en la presente investigación la creatividad brinda a los estudiantes esa forma de expresarse y a la vez llevar esas emociones, sentimientos y/o imaginación a un escrito para luego ser animado virtualmente (scracth) de forma natural con su propia identidad o toque personal. Resaltando que «La creatividad ahora es tan importante en educación como la alfabetización y debemos tratarla con la misma importancia». Sir Ken Robinson.

5.5. Teoría de las seis lecturas

En concordancia Caraballo et al, 2016 establecen la comprensión es un proceso personal que implica unas habilidades, unos procesos y unas competencias. Leer bien significa comprometerse en una actividad compleja en parte visual y en parte lógica. Leer es un proceso de traducción, en el cual quién lee traduce los símbolos impresos que están en el texto y los interpreta. Logrando con esto, que el escrito comunique las ideas y mensajes, consignadas en él a fin de comunicar unos pensamientos Este proyecto nace como una respuesta a la necesidad de mejorar la lectura y la escritura en los estudiantes del grado 5° primaria de la Inst. Ed. David Sánchez Juliao, sede Santa Teresita del municipio de Lórica-Córdoba. El diseño propuesto cuenta con bases teóricas fundamentadas en La Pedagogía Conceptual de los hermanos Zubiría Samper y la “teoría de las seis lecturas”. Donde se emplearán estrategias didácticas y metodológicas de sistematización de técnicas y herramientas para mejorar los procesos de la lectura y la escritura de ensayos, fundamentado en estudios categoriales cuyo objetivo es aprender a leer haciendo, comprendiendo, interpretando, a través de la aplicación de las operaciones intelectuales (Caraballo, Hernández, Gómez, & Isabel, 2016)

Es necesario destacar el aporte de la pedagogía conceptual en el “arte de pensar para enseñar y de enseñar para pensar” Zubiría Samper Miguel pedagogía del siglo XXI p.112.

En este libro indica tres mentefactos, el nocional, el conceptual y el categorial, aquí el proyecto de investigación de la institución Gabriel García Márquez apunta al mentefacto nocional en razón que, la estrategia didáctica de gamificación maneja objeto, imagen y palabra.

En esta figura indica la estructura sistemática de la lectura.



Fuente: GUTIÉRREZ C., Alba Nelly. Op. Cit.

Por otra parte, la teoría de las seis lecturas apoya un concepto social, se entiende que es necesario ubicarlo dentro de la lectura como un elemento importante, ya que el lector relaciona el texto como un espacio real, temporal que le ayuda a comprender y “vivir” más la situación narrada dentro del mismo.

Por último, este modelo trasporta al estudiante a un encuentro cercano, íntimo con la intención del autor, que ha querido plasmar en su escrito. Los seis niveles de lectura abarcan hasta el nivel universitario, esto quiere decir que los tres primeros niveles deberán abarcar hasta la básica primaria e incluso hasta 6to grado.

Esquema representativo de los seis niveles de lectura.



Manuela Girón González
ECONOMIA-1 SEM
UT

Elaboración Fuente. **Marcela Girón González**

5.6 Competencias Comunicativas

Según el MEN parte del concepto de competencias referenciando a Delors, en donde expone las competencias generales para el sistema educativo, partiendo de cuatros pilares en la capacidad de los seres humanos de: • aprender a conocer, • aprender a hacer, • aprender a vivir juntos y aprender a vivir con los demás y • aprender a ser (Delors, 1996). Por lo anterior el MEN define las competencias como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que desarrollan las personas y que les permiten comprender, interactuar y transformar el mundo en el que viven. Dando paso a establece las competencias básicas: Competencias científicas – Competencias ciudadanas – Competencias comunicativas – Competencias matemáticas.

Siendo así que las Competencias Comunicativas son las que forman personas capaces de comunicarse de manera asertiva (tanto verbal como no verbal), reconociéndose como interlocutores que producen, comprenden y argumentan significados de manera solidaria, atendiendo a las particularidades de cada situación comunicativa. (MEN, 2006). Las competencias comunicativas implican el despliegue de capacidades relacionadas con el uso del lenguaje, competencias lingüísticas, discursivas, pragmáticas, etc.

Según Hymes, (1971, 1972, 1974) la competencia comunicativa corresponde a la “capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. La adquisición de tal competencia está mediada por la experiencia social, las necesidades, motivaciones y la acción” (p. 3). A su vez Cenoz (2004) la define como la suma de conocimientos, destrezas y características individuales que nos permiten actuar utilizando medios lingüísticos. La competencia comunicativa tiene un carácter indisciplinar ya que ha también ha recibido influencia de teorías de la antropología y la lingüística. Por ello, se trata del estudio de la lengua en uso, y no como sistema descontextualizado. De este modo, implica el conocimiento de las reglas no solo lingüísticas, sino también psicológicas, culturales y sociales que nos permiten utilizar la lengua de manera apropiada en situaciones sociales. (Cenoz, 2004)

5.6.1 Niveles de lectura

El hábito de la lectura es una de las problemáticas que actualmente aqueja a las instituciones educativas por su poca evidencia, puesto que la lectura y la comprensión de la misma se hace indispensable en el ser humano y ésta se adquiere desde la casa con el ejemplo de los padres y se fortalece en el ámbito educativo. Leer es un proceso en donde se identifican palabras y su significado, por lo anterior el MEN en los lineamientos curriculares de lenguaje establece los niveles de comprensión textual tanto para primaria como para secundaria así:

- Nivel Literal “Literal” viene de letra, y desde la perspectiva asumida significa la acción (...), consta de “la literalidad transcriptiva y la literalidad en el modo de la paráfrasis. En la literalidad transcriptiva, el lector simplemente reconoce palabras y frases, en la literalidad, en modo paráfrasis, el sujeto desborda la mera transcripción grafemática y frásica”. En éste nivel el lector reconoce frases, ideas, secuencias, elementos literarios claves, sin profundizar en su estructura cognoscitiva.
- Nivel Inferencial “el lector realiza inferencias cuando logra establecer relaciones y asociaciones entre los significados (...) como es la construcción de relaciones de implicación, causación, temporalización, especialización” (p.75). Entonces decimos que en este nivel se realizan tanto las deducciones estrictamente lógicas, como las conjeturas o suposiciones, las cuales se realizan teniendo en cuenta algunos datos. Acá no todo está explícito.
- Nivel crítico-intertextual “...La explicación interpretativa se realiza por distintos senderos: va desde la reconstrucción de la macroestructura semántica (coherencia global del texto), pasa por la diferenciación genérico-discursiva (identificación de la superestructura: ¿es un cuento, una historieta, un poema, una noticia, una carta...?) y desemboca en el reconocimiento de los puntos de vista tanto del enunciador textual y el enunciatario, como de las intencionalidades del autor empírico”. (p.75). en éste nivel se logra realizar juicios sobre lo leído con argumentos sólidos, además de ser evaluativo. (MEN, 1998)

5.7 Lenguaje y escritura

Para que se dé una conciencia general del lenguaje escrito se debe partir del reconocimiento de actividades de lectura y escritura. Por lo que Jiménez (2009) reconoce que los niños pueden desarrollar concepciones propias acerca del lenguaje escrito antes de iniciar la experiencia formal del aprendizaje y enseñanza de la lectura, y que se debería enfatizar el significado de lo que se aprende.

Según Seymour et al. (2003), aprender a leer es un proceso que tiene lugar en distintas etapas, de tal modo que la base fundamental tiene lugar en la primera etapa, desarrollándose luego los procesos morfológicos y ortográficos en las fases segunda y tercera. La primera etapa incluye dos procesos fundamentales, un proceso logográfico que se encarga de la identificación y el almacenamiento de palabras familiares, y un proceso alfabético que se apoya en la decodificación. (p. 144)

Por otra parte, Jiménez (2009) referencia que la etapa ortográfica se caracteriza por el uso de estrategias basadas en la comparación de la forma ortográfica de la palabra escrita con las representaciones de palabras almacenadas en el léxico ortográfico. Los diferentes modelos de desarrollo de la lectura establecieron un vínculo entre las etapas evolutivas y las teorías del procesamiento léxico.

5.7.1 La Semiología

Muchos estudios han llevado a definir la semiología como la ciencia encargada de los signos, siendo así para Ferdinand de Saussure el signo está formado por un significante (una imagen acústica) y un significado (la idea principal que tenemos en mente respecto a cualquier palabra). Es decir, el signo lingüístico une, no una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. Por lo anterior, Saussure define la semiología, como la “ciencia general de todos los sistemas de signos (o símbolos) gracias a los cuales los hombres se comunican entre ellos”, lo que hace de la semiología una ciencia social y presupone que los signos se constituyen en sistemas. (Saussure, 1998)

Desde que nacemos nuestro mundo está rodeado de signos y es nuestra labor saber interpretarlos, pues estos nos afectan, nos dicen cosas, en síntesis son ellos quienes nos muestran



la realidad en la que vivimos y por eso la importancia de saberlos interpretar y comprender. Es dejar de dar una interpretación subjetiva y pasar a la objetiva de la realidad, por eso se convierte en un tema de gran importancia en el desarrollo de la lecto escritura en los niños especialmente, pues es darle la oportunidad de comparar, analizar, indagar e interpretar diferentes signos que en el diario vivir se utilizan, por tal razón al semiología se hace necesaria en el desarrollo de esta investigación aportando un análisis más profundo de la lecturas, el uso adecuado en la escritura que aunque sean textos cortos ya adquieren un gran valor literario y personal. Facilitando en el ámbito educativo, la enseñanza de la escritura, la comprensión e interpretación de textos. (Saussure, 1985, pág.30.)

5.8 Conciencia Morfológica

De acuerdo a Nagy y Anderson (1984) el 60% de las palabras no familiares con las que se puede encontrar un niño en un texto tienen un significado que el niño puede predecir en función de los morfemas que lo compongan. Así, un niño con mejor comprensión en los procesos de formación de palabras será más capaz de inferir significados de palabras no conocidas y recordará éstas con mayor facilidad. En este sentido, Anglin (1993) estudió la cantidad de palabras que los alumnos de diferentes cursos podían conocer a través de un test de vocabulario.

Éste concluyó que en primer curso los niños conocían unas tres mil palabras, y unas siete mil quinientas en quinto curso, con lo que habían aumentado su vocabulario en mil cien palabras por curso. Durante ese mismo período, el conocimiento de palabras derivadas (prefijos y sufijos) también había aumentado desde las mil ochocientas palabras a las dieciséis mil, lo que hace un parcial de tres mil quinientas palabras derivadas por año. Como se puede observar, el crecimiento de palabras compuestas es mayor que el del resto de palabras. Se desprende así que existe un esfuerzo de los estudiantes en el conocimiento de los afijos durante los primeros años, pero el conocimiento morfológico continúa creciendo a lo largo de la escolarización del alumno (Nagy y Scott, 1990). A través de todo ello se puede deducir que la relación entre vocabulario y conciencia morfológica parece ser recíproca. Por lo tanto, se podría afirmar que cuanto mayor dominio posea un niño en los procesos de formación de palabras (conciencia morfológica), más

fácil resultará para él la adquisición de nuevas palabras complejas que aumenten su vocabulario; del mismo modo que el conocimiento de vocabulario oral por parte de los estudiantes también influirá en la conciencia morfológica (Nagy, Berninger, Vaughan, Abbott, & Vermeulen, 2003)

5.9 Adquisición de la lectoescritura

Para Vigotsky (1995) el aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño (Citado de Montealegre & Forero, 2015 p, 26). Además, para este autor la escritura pueda ayudar al desarrollo de la conciencia humana y a la representación de un sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano:

Reconociendo los procesos psicológicos superiores, que son los procesos específicamente humanos que tienen su origen en la vida social, es decir, se constituyen a partir de la mediación y la internalización de prácticas sociales y de instrumentos psicológicos creados culturalmente. Y la escritura representa un sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano, que implica un proceso consciente y auto dirigido hacia objetivos definidos previamente. Durante este proceso la acción consciente del individuo estará dirigida hacia dos objetos de diferente nivel. Uno, serían las ideas que se van a expresar. El otro está constituido por los instrumentos de su expresión exterior, es decir, por el lenguaje escrito y sus reglas gramaticales y sintácticas, cuyo dominio se hace imprescindible para su realización (Vygotsky, 1999. Citado de Valery, 2000).

5.10 Teoría de Chomsky

La teoría de Noam Chomsky expone que existe “una estructura mental innata que permite la producción y comprensión de cualquier enunciado en cualquier idioma natural, posibilitando además que el proceso de adquisición y dominio del lenguaje hablado requiera muy poco input lingüístico para su correcto funcionamiento y se desarrolle de manera prácticamente

automática”(Berwick y Chomsky, 2011; Berwick, Friederici, Chomsky y Bolhuis, 2013; Chomsky, 1980b, 1988a) (Birchenall, & Müller, 2014).

5.10.1 Gramática Generativa

Chomsky generó la Teoría de Gramática Generativa en la que divide el lenguaje en competencia y actuación, entendiendo que la lengua está regida por reglas internas de carácter finito que permiten al individuo crear un número infinito de frases. Para este autor:

“la mente humana cuenta con una serie de principios de estructuración del lenguaje que se ponen automáticamente en funcionamiento en el momento mismo en que el sujeto se pone en contacto directo con la lengua meta. Postula, desde un modelo innatista, que los seres humanos cuentan con una dotación genética, llamada Dispositivo de Adquisición del Lenguaje (DAL) que les permite interpretar lo que oye y hacer generalizaciones gramaticales” (Sánchez, 2008).

La teoría de la Gramática Generativa propone construir un mecanismo capaz de engendrar todas las frases de una lengua. Explica cuáles son las secuencias de palabras que forman frases y cuáles no pueden hacerlo; y suministra una descripción de la estructura gramatical de cada frase.

En la Teoría de la Sintaxis para Chomsky La Lengua-E es el conjunto de enunciados emitidos y está sujeta a condicionamientos pragmáticos y contextuales. Es, por lo tanto, un concepto fundamentalmente social, frente a la Lengua-I (Individual, Interna, Intencional) que es individual. Los datos lingüísticos con los que trabajan los investigadores para buscar respuestas a (1) y aquellos a los que está expuesto el niño y que le permitirían adquirir una lengua particular (2), son parte de la Lengua-E (Mare, 2017). Por lo tanto la Facultad del lenguaje es:

Una parte de la dotación biológica del ser humano es un ‘órgano del lenguaje’ especializado: la facultad del lenguaje. Su estado inicial es una manifestación genética, comparable al estado inicial del sistema visual, y parece ser una característica común a

todos los humanos. Por tanto, un niño adquirirá cualquier lengua en las condiciones apropiadas, incluso cuando hay déficit y en entornos hostiles. (Chomsky, 2002).

5.10.2 Teoría de Piaget: Cognición de niños y niñas de 10 a 12 años

Desde la visión evolucionista del proceso cognitivo de la persona, de acuerdo a la teoría de Piaget (1968) se da desde el ámbito psicológico, biológico y lógico, teniendo en cuenta la interacción con el entorno y el permanente desarrollo de las funciones cognitivas, los niños y niñas que se encuentra entre un rango de edad entre los 10 a los 12 años presentan el desarrollo de las etapas de operaciones concretos y formales.

Las operaciones concretas se encuentran establecida entre los siete a los doce años de edad, caracterizando por los procesos de interiorización de las acciones. De acuerdo con Lebrija et al (2017):

Una vez que el niño ha logrado desarrollar la función simbólica gestada en la etapa anterior, podrá pasar de la acción a la transformación; es decir a la interiorización a través del razonamiento. La abstracción reflexiva de la manipulación del objeto implica la capacidad de asumir en acciones las propiedades del objeto y de ver más allá de la percepción inmediata. El razonamiento lógico del niño se da ante el objeto presente, esto es, la solución de problemas está ligada a lo concreto (p. 1357)

Las operaciones formales se generan según Piaget a la edad de 12 años y se prolonga por el resto de la vida de la persona, en esta etapa el adolescente utiliza su capacidad intelectual para reflexionar donde el pensamiento es reversible, interno y organizado, comprendiendo el conocimiento científico, teniendo la capacidad de razonar sin tener los objetos.

5.11 Scratch

La palabra Scratch viene del término scratching quiere decir reutilizar código, este modelo usado en la ingeniería informática, ha sido propuesto la primera versión en el año 2003 por Mit Media Lab y dirigido por Mitchel Resnick y la compañía Playful Invention Company

junto con los ingenieros Brian Silvervan y Paola Bonta. Se diseñó especialmente para mejorar el aprendizaje en los colegios y apoyar otros saberes de educación informal. Tomado de: <https://scratch.mit.edu/>. (MIT, 2003)

Gracias a este programa se inicia en el mundo de la tecnología la manera de diseñar y desarrollar aplicaciones de forma interactiva para impulsar proyectos educativos y sociales para el apoyo de grupos y comunidades. El programa es usado especialmente en los colegios para estudiantes de edades entre 9 y 16 años y tiene la manera de trabajarlo online y offline.

Scratch en el campo educativo, proporciona un mar de posibilidades que desarrolla la lectura audiovisual, historias animadas o minivideojuegos como por ejemplo The pizza dude, Haiku o Gemclan. Le posibilita al maestro crear para sus estrategias pedagógicas, lecciones conceptuales visuales, puesto que es una herramienta para crear animaciones, con sonidos y todo lo necesario para despertar en los estudiantes el interés por la tecnología de manera didáctica, la lectura para auto expresarse después de aprender a usarlo y crear en el arte desarrolla la imaginación, e incluso en las matemáticas ayuda especialmente a la geometría, mitosis celular, leyes matemáticas tales como termómetro de Galileo, ley de elasticidad de Hook entre otros.

Para fines de la investigación se busca mejorar las competencias comunicativas mediante una herramienta que apoye procesos didácticos en las clases y se sirve de enlace para el manejo interdisciplinar en donde se convierta la propuesta en un mecanismo de autoaprendizaje y nuevas prácticas educativas.

5.12 Gamificación

Es conveniente tocar el significado de gamificación para esta propuesta de investigación presentándola como una técnica de juego, dando significancia al fortalecimiento desde la tecnología, hacía la creatividad e imaginación, en este caso, el estudiante toma un papel activo y puede reactivar sus saberes y aprendizajes aprovechando el juego como parte esencial de la motivación y armonizando toda clase de saberes y conocimientos. Ampliando este concepto en su artículo: Gamificación: el aprendizaje divertido, Virginia Gaitán nos dice: “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo – profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos

conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”. (Gaitán, 2013).

Así mismo, Marín y Hierro (2013) la definen como: “...una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Marín & Hierro, 2013). Teniendo en cuenta lo anterior y reconociendo que actualmente los estudiantes encuentran mayor diversión y motivación en todo lo que tenga que ver con los computadores, lo virtual se ha convertido en una parte importante de su diario vivir, y más si en esta está inmerso el juego, por tal razón, incorporarla en el quehacer educativo se convierte en una gran herramienta.

5.13 Formas de Capital y su incidencia en los hábitos culturales de los estudiantes

Allegando al desarrollo del proyecto de investigación y visualizando la importancia de los hábitos culturales de los estudiantes, es de gran relevancia relacionarlos, puesto que son éstos los que inciden en su formación integral, así como lo manifiesta el sociólogo francés Pierre Bourdieu quien dice: “las familias son cuerpos sociales articulados, producto de una historia colectiva que pretende preservar y transmitir su ser social. Por lo tanto el capital cultural de una familia crece y es acumulado por ésta, en la medida que la misma considera importante o valiosa la educación. (Anguiano, 2007)

Para Bourdieu, existen cuatro tipos de capital, entre los cuales destacamos el cultural así;

- **Capital cultural:** Éste lo conforman o se presenta en tres formas: Capital incorporado, objetivado y el institucionalizado, el primero tiene que ver con la forma de hablar, andar o de comportarse y es intransferible, el segundo con la disposición de los medios de consumo de esos objetos culturales, de las disposiciones y conocimientos que permitan apreciarlos de forma legítima y el tercero se refiere a ser reconocido por las instituciones políticas por medio de elementos como los títulos escolares; en esta el capital se logra por medio de



inversión de tiempo y dinero, y en donde el autor lo refiere como un valor que puede ser intercambiado por dinero. (Bourdieu, 2011)

Hacemos hincapié en el capital cultural, teniendo en cuenta que en éste el papel de los padres de familia adquiere un alto grado de importancia, ya que, son ellos quienes en principio le brindan al niño(a) un capital cultural, en donde se ven habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para su desarrollo integral y éste a su vez se verá reflejado en la sociedad y con mayor incidencia en la escuela con los hábitos adquiridos desde su hogar.

- **Capital económico:** Se expresa a través del dinero y constituido por los diferentes factores de producción (tierras, fábricas, trabajo) y el conjunto de los bienes económicos (ingreso, patrimonio, bienes materiales).
- **Capital social:** definido como el conjunto de las relaciones sociales de las que dispone un individuo o grupo.
- **Capital simbólico:** formado por el conjunto de los rituales (como la etiqueta o el protocolo) ligados a honor y el reconocimiento.

6. Objetivos

6.1 Objetivo General

Establecer estrategias pedagógicas para promover hábitos emergentes de lecto escritura a través de un modelo didáctico de Gamificación, en escrituras creativas desde las TIC's con un enfoque interdisciplinario.

6.2 Objetivos Específicos

- Realizar un estado del arte de la didáctica de la lecto-escritura en el aula.
- Identificar procesos de lectoescritura en los estudiantes del grado quinto de Primaria jornada tarde de la Institución Educativa Gabriel García Márquez.
- Estructurar una estrategia pedagógica para el mejoramiento de la lectoescritura basados en dos ejes, escrituras creativas y TICS, en los estudiantes del grado quinto de Primaria jornada tarde de la Institución Educativa Gabriel García Márquez.

7. Diseño Metodológico

7.1 Tipo y enfoque de investigación

Esta es una investigación de enfoque cualitativo de tipo investigación- acción. Su existencia está en que esta investigación parte de situaciones reales presentadas al interior del aula de clase que se caracterizan en problemas de lecto-escritura y el mejoramiento en los hábitos de la misma, se requiere mejorar el índice de comprensión, desarrollar creatividad y auto-aprendizaje en los estudiantes.

El objetivo de la investigación cualitativa es de proporcionar una metodología de investigación d basados en la recopilación de datos y la observación, es decir, en acciones vividas (Taylor y Bogdan, 1984). El investigador actúa con los sujetos y con los datos, esto ayudará a obtener resultados de corte transversal y correlacional porque se relacionar la incidencia de diversas variables.

7.2 Universo de estudio, población y muestra



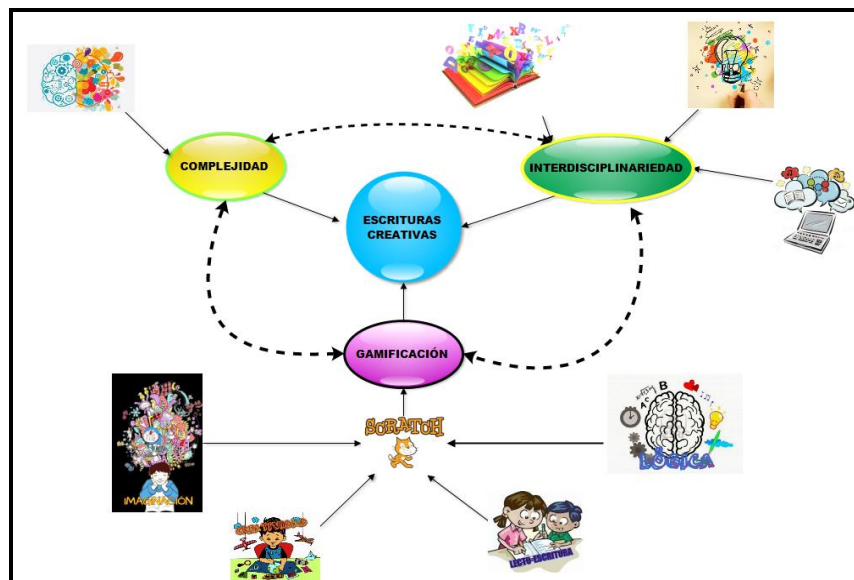
Fuente: *Google Maps*. MAPA DEL COLEGIO UBICACIÓN

La población que hará parte de esta investigación son estudiantes de primaria de la Institución Educativa Gabriel García Márquez de la Ciudad de Neiva pertenecientes a la comuna

9, ubicada al norte de la ciudad, la cual cuenta con un número de 60 estudiantes en los grados quintos de la jornada de la tarde, con edades comprendidas entre 10 y 13 años de edad, procedentes de familias de estratos 1 y 2 y los cuales en su mayoría se encuentran en zonas de asentamientos. De los 60 estudiantes del grado 5° de la jornada de la tarde, se escogerán dos grupos para un total de 35 estudiantes.

7.3 Estrategias Metodológicas

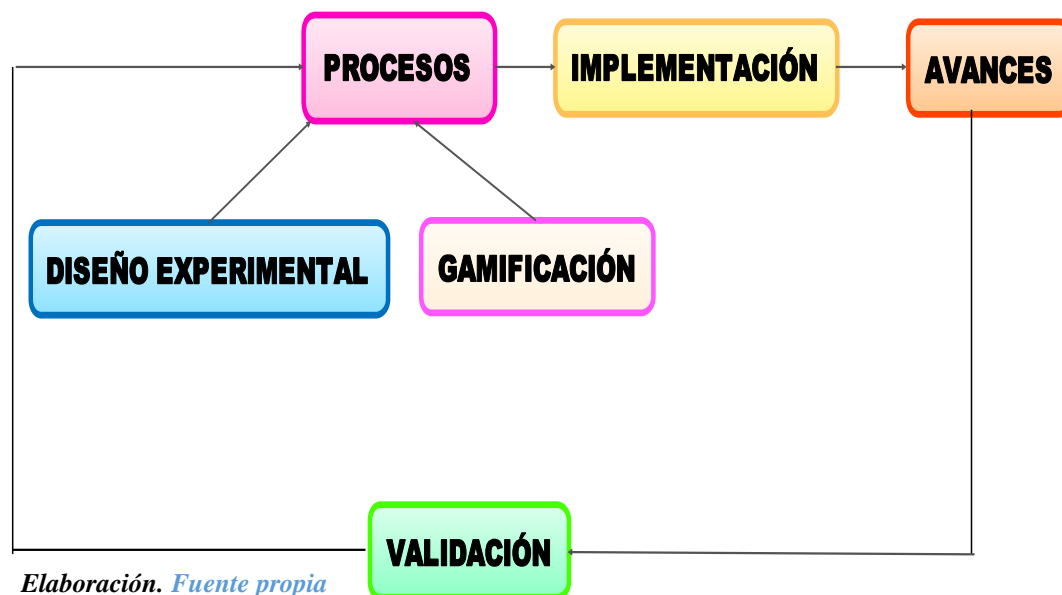
Dentro de las estrategias tenemos la implementación del proyecto TELEARTE, el cual incluye el diseño y aplicación de unas guías las cuales se trabajan por retos, en el que se explica que actividades se deben desarrollar en cada uno de ellos para así poder continuar. Son interdisciplinarias en especial con arte, lenguaje y tecnología, en donde se fortalecen la creatividad, el trabajo en grupo y resolución de problemas; llevando a los estudiantes a ser parte de su proceso de aprendizaje, generando en ellos la curiosidad, la pregunta, motivación, haciendo que se interesen por la lecto escritura.



Elaboración fuente propia. Ruta Metodológica

El proyecto TELEARTE surge teniendo en cuenta los intereses, necesidades, habilidades, destrezas o gustos en TIC's, arte y creatividad de los estudiantes. Esta estrategia está guiada por procesos en donde el diseño experimental y la gamificación aportan al mismo, en este caso, al

mejoramiento de la lecto escritura, haciendo uso de las Tic's en lo relacionado con el lenguaje de programación Scratch para promover la creación literaria por medio de la animación de juegos, cuentos, poesías, fortaleciendo la creatividad de los estudiantes, adicional a esto es un instrumento el cual permite recrear los escritos de cada niño o niña de una forma animada mediante la utilización del cómic. Y así a través de la práctica y del intercambio de ideas, los estudiantes van comprendiendo y fortaleciendo los conceptos básicos a la hora de programar, utilizándolos adecuadamente; lo cual nos permitirá la obtención de avances significativos mediante su desarrollo, cabe resaltar que estos procesos inician con la lectura literal pero a medida en que se vaya desarrollando y fortaleciendo los hábitos de lecto escritura junto con la estrategia propuesta, se ubiquen en un nivel superior de comprensión lectora.



En el desarrollo de las estrategias metodológicas se tendrán en cuenta las siguientes etapas:

1. Procesos interdisciplinarios: Primera etapa. **Complejidad**

Uno de los paradigmas de reciente creación es el de los Sistemas Complejos;

(SC). En general, un SC según Holland y Miller (1991) está compuesto por múltiples elementos individuales interactuantes. Estos agentes cambian sus estados internos según la interacción que tienen con otros agentes y el ambiente en que están inmersos. Aunque el

Vigilada Mineducación

comportamiento individual de dichos agentes resulte ser simple, la interacción de estos, produce comportamientos y características del sistema que son diferentes a una agregación lineal de sus conductas individuales. (Quezada, 2010)

Aún más, el comportamiento colectivo puede ser una propiedad emergente del sistema, que no se comprende adecuadamente, si la tratamos como una propiedad del sistema mismo y no como algo que emerge de la interacción entre los agentes del sistema.

Un simple ejemplo de lo anterior es una bandada de pájaros volando. A simple vista y mirando una bandada de pájaros en vuelo, el observador podría pensar que las aves se coordinan muy estrechamente y con un objetivo común, compartido entre sí para girar, subir, bajar, mantener y/o cambiar la dirección de vuelo. Sin embargo, está demostrado que este comportamiento inteligente es una propiedad emergente del sistema (bandada), basado en un comportamiento mucho más simple de cada pájaro (agente). En realidad, lo que hace cada ave es conservar una cierta distancia con los pájaros que lo rodean.

Así, de un comportamiento individual muy sencillo, emerge un comportamiento grupal mucho más complejo. Al mismo tiempo, se observa otra característica propia de un SC: La auto organización, es decir, de la interacción de sus agentes, sin conciencia ni planificación alguna, se genera orden espontáneo, representado en patrones espaciales y/o temporales en la dinámica del sistema.

2. Procesos interdisciplinarios: Segunda etapa. **Interdisciplinariedad**

A lo largo de la historia del pensamiento filosófico occidental, la educación ha sido objeto de reflexión y de preocupación social, pero también de interés público y político por parte de las naciones. Ha pasado a ser parte fundamental en la estructura de las sociedades modernas, ya que a través de ella se transmite la herencia cultural y se inculca un sistema de valores, ideas y sentimientos que regula las pautas de comportamiento de los individuos en la sociedad, cuya sofisticación se expresa en la invención de la escuela, para hacer más eficaz el logro de dichos fines. Así que, referirnos a la educación como realidad social, es referirnos a una realidad compleja que está constituida por una serie de prácticas, procesos, contextos, sujetos o agentes, instituciones, contenidos culturales, intencionalidades, fundamentos, ámbitos, etcétera,

que en conjunto hacen posible y dan forma a eso que llamamos educación como concreción, determinada históricamente por factores políticos, sociales, culturales, ideológicos, geográficos y demográficos.

Esto evidencia el carácter multidimensional y multirreferencial de la educación en la práctica y objeto de estudio, respectivamente. De ahí que el estudio de la misma debe partir, tomando en cuenta su complejidad. Concebir la educación y su estudio desde una visión teórica o disciplinar única, es imposible, porque la problemática educativa en su conjunto rebasa lo unidisciplinario, lo uniteórico, y ello implicaría una especie de omnisciencia que explique ciertos hechos en su totalidad, lo cual también es imposible.

Así, son varias las disciplinas que intervienen en el estudio de lo educativo. Cada una centra su atención en aquellas dimensiones que, de algún modo le corresponde abordar directamente. Por ejemplo, la biología daría cuenta de la estructura genética y neurofisiológica del individuo a educar; la antropología trataría la relación entre las formas de vida de los pueblos o comunidades y su educación; la historia aportaría información sobre el desarrollo de la educación de una sociedad, de un estado o de un país en épocas determinadas.

De manera que, cada disciplina se interrelaciona de acuerdo a las características propias y pasan a ser un todo que abarca diversos ámbitos con objetivos comunes.

3. Procesos interdisciplinarios Tercera etapa: **Escrituras creativas**

Esta etapa apunta hacia la culminación de la propuesta, tomando en cuenta un ingrediente principal, la creatividad, mediante ella emergen diversos caminos para llegar al objetivo del proyecto de investigación.

Por otra parte, la creatividad en la escritura busca consolidar escrituras creativas y esto se solidifica mediante el juego en este caso un lenguaje de programación llamado scratch entendiéndose como una herramienta pedagógica a través de las Tic's, para desarrollar escrituras creativas en donde el estudiante arroje una serie de ideas, a partir de un cuento o un comics y así llegar a realizar un producto propio, creativo y real.

Dicho lo anterior, todo ejercicio de escritura requiere una creación que está ligada con la creatividad y por tanto, involucra problemas complejos como es el proceso de la

escritura; de manera que la creatividad en la escritura resulta como producto de escrituras creativas.

Con base a lo anterior resulta fácil entender que la unión entre escrituras creativas, gamificación y la herramienta pedagógica (scratch). Promueve una propuesta interdisciplinar que recoge el problema del problema hacia el mejoramiento de la lectura y escritura en los estudiantes de quinto en la Institución educativa Gabriel García Márquez.

4. Procesos interdisciplinarios Cuarta etapa: **Gamificación**

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos. Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las pautas y el lenguaje de programación del SCRATCH . Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a recrear con la imaginación, la construcción de texto, dándole vida a la imagen y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

En función de la dinámica que se persiga de acuerdo a los objetivos, el profesor contribuirá a orientarlos por el camino de las escrituras creativas. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por la lectura, éste debe encaminarla a lecturas como cuentos, comics, fábula de forma que en el estudiante aplique las lecturas en el juego relacionado con el SCRATCH si, por otra parte, busca despertar la motivación sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición en la creación y elaboración de comics entretenidos, como un buen instrumento en el ámbito educativo.

7.4 Técnicas e instrumentos de Investigación

En el desarrollo de esta investigación, dentro de las técnicas a implementar, se considera importante la observación directa estructurada y no estructurada, encuestas a estudiantes,

entrevistas, registros fotográficos y audiovisuales, los cuales permitirán la recolección de los datos necesarios, tanto en el proceso del diagnóstico mediante la caracterización sociodemográfica y psicográfica, en donde se aplica las encuestas utilizando la escala de Likert, la cual es uno de los tipos de escala de medición utilizados en la investigación para conocer el grado de conformidad del encuestado(a) hacia una oración afirmativa o negativa, por otro lado la aplicación de la estrategia pedagógica y las guías talleres nos facilitan el desarrollo de cada actividad y los respectivos resultados tanto fortalezas como oportunidades de mejoramiento, y en la etapa de análisis de los resultados el grupo de investigación escogió el análisis descriptivo de Excel y gráficas realizadas mediante el programa R.

7.5 Scratch

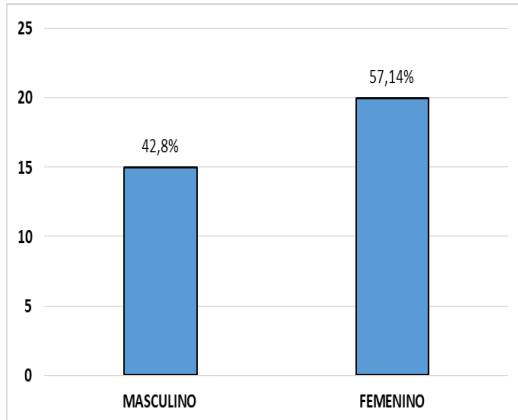
Es un lenguaje de programación visual gráfico desarrollado por el grupo Lifelong kindergarden del MIT Media Lab, su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código. Sus características son de fácil entendimiento del pensamiento computacional en el cual han hecho que sea difundido en la educación de niños, adolescentes y adultos. Este lenguaje de programación se utiliza con fines didácticos para crear animaciones de forma sencilla y servir como introducción al contenido de programación más avanzado. También puede usarse para un gran número de propósitos educativos constructoristas y de entrenamiento, como lo son: proyecto de ciencias (incluyendo simulación y visualización de experimentos), cuentos animados con personajes del cuento, conferencias grabadas con presentaciones animadas, historias animadas de las ciencias sociales, arte interactivo, música, promoviendo de esta forma la creación de los estudiantes. (scratch.mit.edu). Tomado de: <https://scratch.mit.edu/>. (MIT, 2003)

8. Análisis y Discusión de Resultados

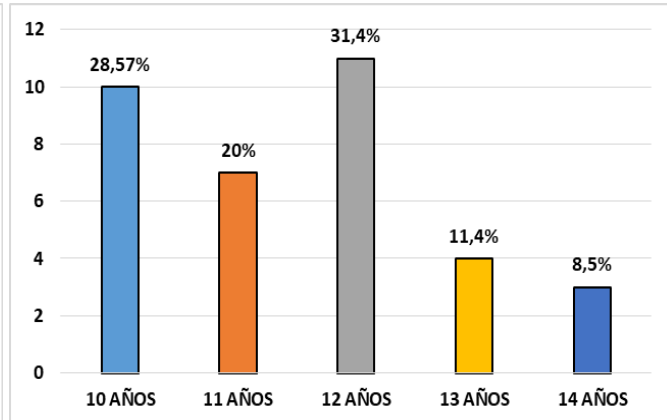
8.1 Resultados de la Encuesta caracterización sociodemográfica

Para recopilar los datos pertinentes basados al objetivo general de la investigación se ha determinado elaborar 2 encuestas, con el fin de conocer información detallada acerca del uso y la manipulación de las herramientas tecnológicas, el tiempo dedicado al uso de dichas herramientas tales como libros, computador, celular, televisor, pasatiempos de los estudiantes, gustos por la lectura, juegos virtuales o físicos y si realmente dan buen uso del internet para utilizarlo a manera de investigación en sus estudios. Fueron encuestados 35 estudiantes de la Institución Educativa Gabriel Garcia Márquez de la ciudad de Neiva, en un rango de edades entre 10 a 14 años. Se aplicaron 15 preguntas cerradas, encaminadas para la consecución de los objetivos específicos. De esta manera según los resultados obtenidos tenemos:

8.1.1.1 Género y edad de los estudiantes



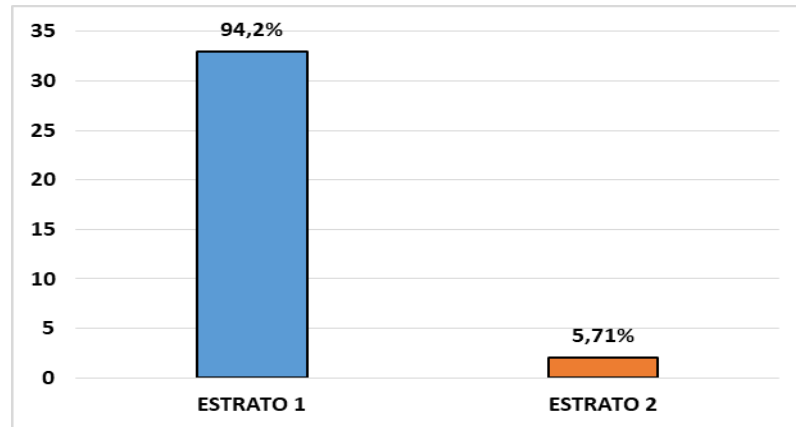
Gráfica 1: *Elaboración fuente propia*



Gráfica 2: *Elaboración fuente propia*

De acuerdo con los datos obtenidos en las gráficas 1 y 2. Los estudiantes de la IE Gabriel García Márquez se encuentran en un rango de edades entre 10 y 12 años, así mismo la mayoría son de género femenino, lo que nos indica que son niños y niñas en la etapa de la pre y adolescencia, donde afloran diversidad de gustos, cambios de ánimo, características propias de esta edad como la efervescencia de su personalidad, mostrando interés por lo novedoso y en la actualidad más por lo tecnológico.

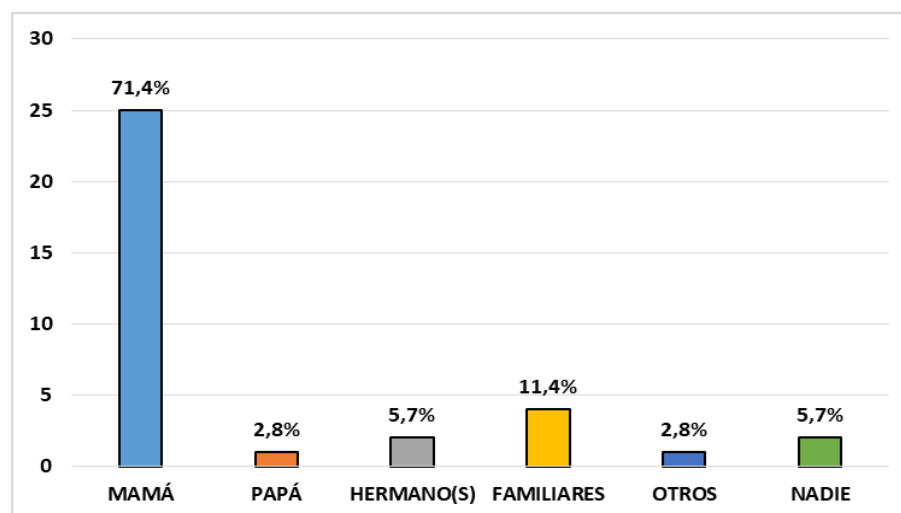
8.1.1.2 Estrato socioeconómico



Gráfica 3: *Elaboración fuente propia*

Se puede evidenciar que una parte muy significativa de los estudiantes de la I.E. Gabriel García Márquez son de estrato 1, lo cual permite intuir que, la escases de recursos que los estudiantes tienen, para aspectos tecnológicos es alta, puesto que demográficamente una persona de estrato 1 tiene menor poder adquisitivo, lo cual se ve reflejado que viven en asentamientos, zona de alta vulnerabilidad, convirtiéndose en una amenaza.

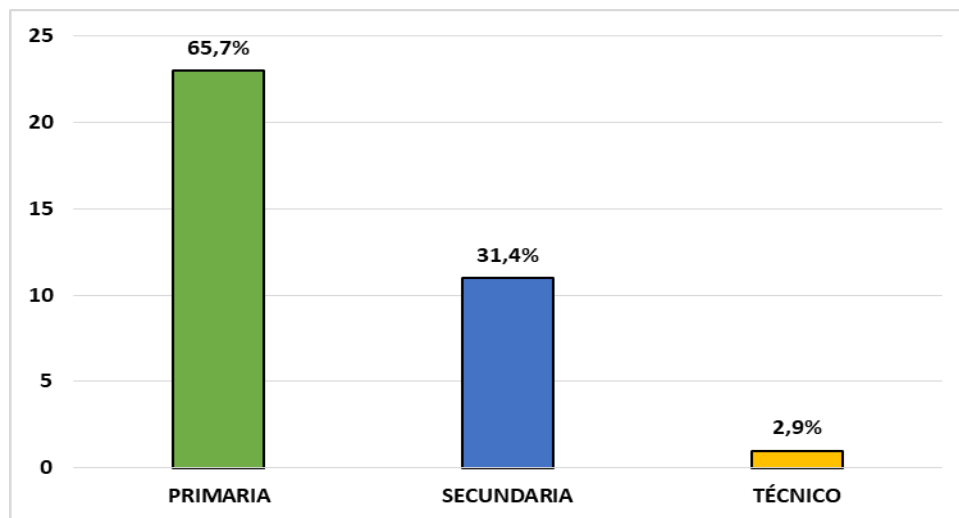
8.1.1.3 Ayudan a hacer las tareas en casa



Gráfica 4: *Elaboración fuente propia*

De acuerdo con los resultados obtenidos, la figura materna es la figura más importante en la educación después de la escuela, siendo fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, es decir, que si la mamá no está, el estudiante se ve expuesto a formar parte de la casilla de los que nadie les colabora en casa. Lo cual se constituye en una amenaza para el estudiante y su formación integral. Así mismo, se evidencia una ausencia del padre en el proceso de formación de los hijos, situación que desde la experiencia docente se refleja puesto que son las mamás quienes asisten en su mayoría a reuniones convocadas por la escuela.

8.1.1.4 Nivel educativo de los padres o con quien vive

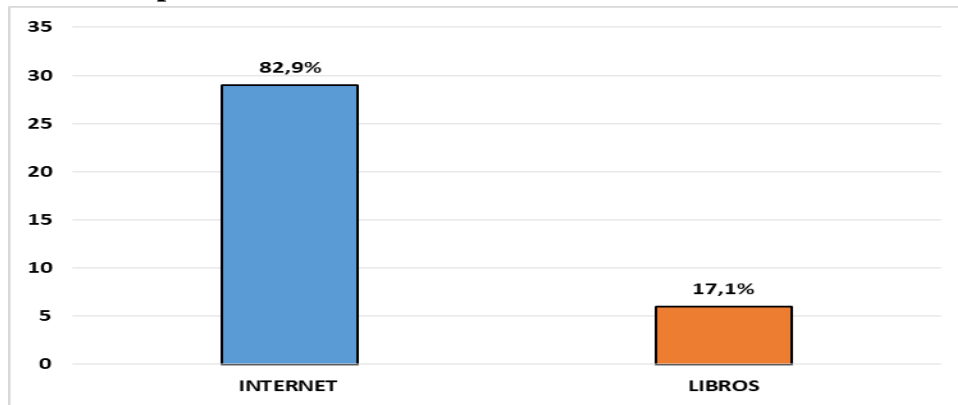


Gráfica 5: *Elaboración fuente propia*

El nivel educativo de los padres de familia inciden en la formación integral de los estudiantes, pues ellos son los que en primera instancia llevan a resolver problemas complejos de la realidad a descubrir sus necesidades; y por múltiples factores entre los que se encuentran el nivel socioeconómico y cultural, los progenitores de los estudiantes de la I.E Gabriel García Márquez se encuentran ubicados en el nivel de primaria como lo muestra la gráfica 5. Esto puede afectar notablemente en la mayoría de los casos en los estudiantes en su desempeño académico.

La cultura tecnológica y todo lo relacionado con ella, va más allá de la comunicación virtual se visualiza en una escala baja, pues existe una barrera cultural por la falta de conocimiento de la misma, cabe resaltar que aunque poseen medios tecnológicos, estos no les dan el uso adecuado para la formación del estudiante.

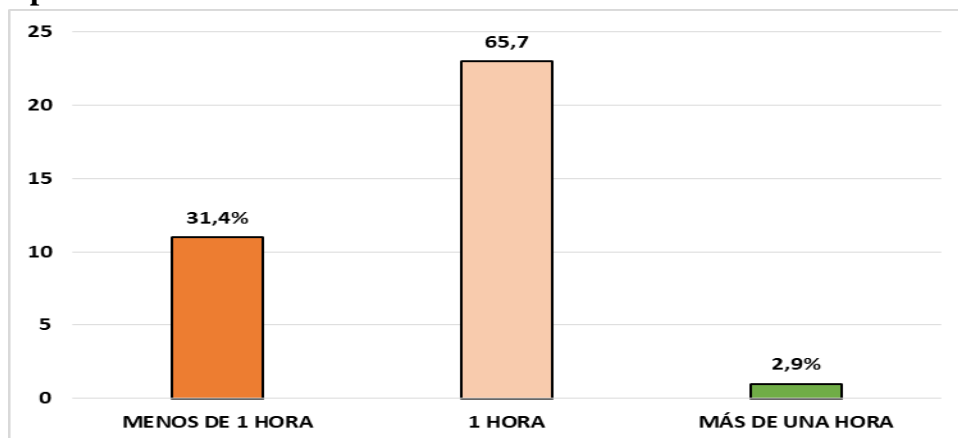
8.1.1.5 Herramientas para realizar las tareas/accesibilidad a internet



Gráfica 6: *Elaboración fuente propia*

Los resultados obtenidos de acuerdo a la gráfica 6. son favorables, sobre las herramientas y el acceso a internet para realizar las tareas escolares, puesto que en un alto porcentaje las familias de la IE lo hacen mediante el uso de elementos tecnológicos como el computador y el celular; viéndolo desde el punto de vista del desarrollo de esta investigación que maneja las Tic's como una herramienta en la lecto escritura, estos resultados nos aportan la accesibilidad al internet desde los hogares. Por otro lado, el internet se ha convertido en una gran ayuda en la aplicación de estrategias pedagógicas y más aún donde actualmente evidenciamos una revolución de la educación, cambio de los paradigmas educativos y la mayoría de los mismos relacionados con el avance tecnológico y sistemático. Sin embargo es importante dar énfasis en el buen uso del internet como herramienta pedagógica y didáctica para los estudiantes.

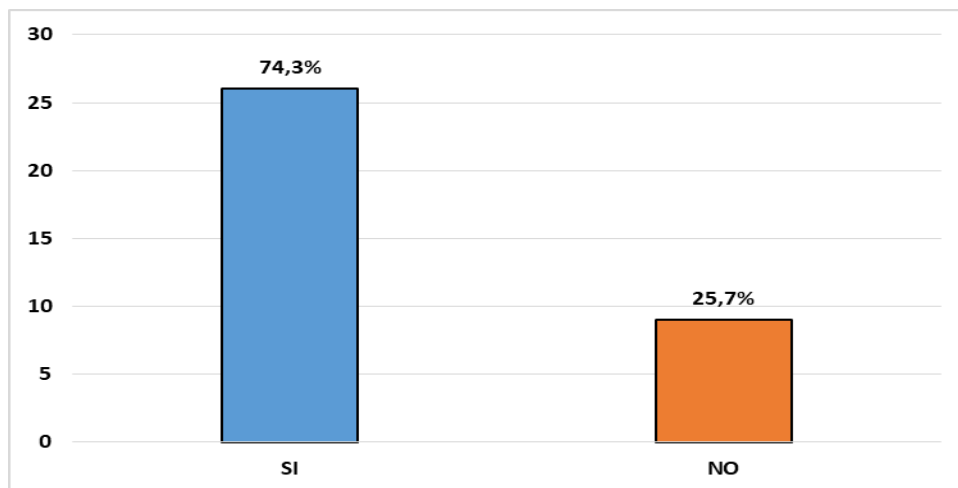
8.1.1.6 Tiempo dedicado a desarrollar tareas escolares



Gráfica 7: *Elaboración fuente propia*

De acuerdo con el resultado obtenido en donde el rango es de una hora o menos, lo cual no es positivo en este caso, dedicar un tiempo mínimo a las labores académicas no es favorable y más cuando se utiliza la tecnología, puesto que de acuerdo a manifestaciones propias de las familias de los estudiantes, estos aprovechan ese tiempo para jugar o realizar comunicaciones mediante las redes y el desarrollo de la parte académica lo hacen de forma rápida dejando en muchas ocasiones sus actividades inconclusas, entonces teniendo en cuenta esto se debe apuntar en la estrategia pedagógica emergente de gamificación para mejorar el nivel académico de los estudiantes, la cual a su vez fortalezcan la lectura y escritura, teniendo en cuenta que estas requieren tiempo y dedicación constante.

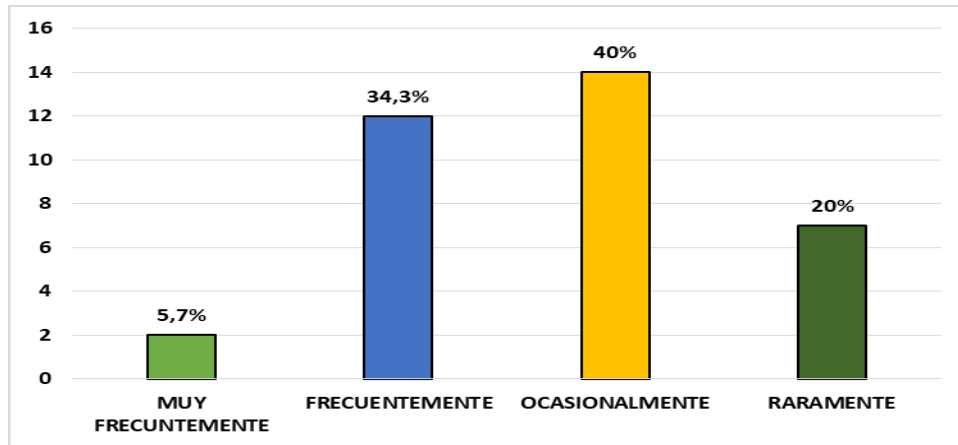
8.1.1.7 Gusta los videos juegos



Gráfica 8: *Elaboración fuente propia*

El resultado obtenido es muy positivo y se evidencia el alto gusto por los juegos (gamificación) y más para el desarrollo de la estrategia didáctica de nuestra investigación, en donde una de sus herramientas para su aplicación es la gamificación, siendo así que se debe procurar mantener ese gusto y canalizar el uso por el juego para el crecimiento en su formación integral.

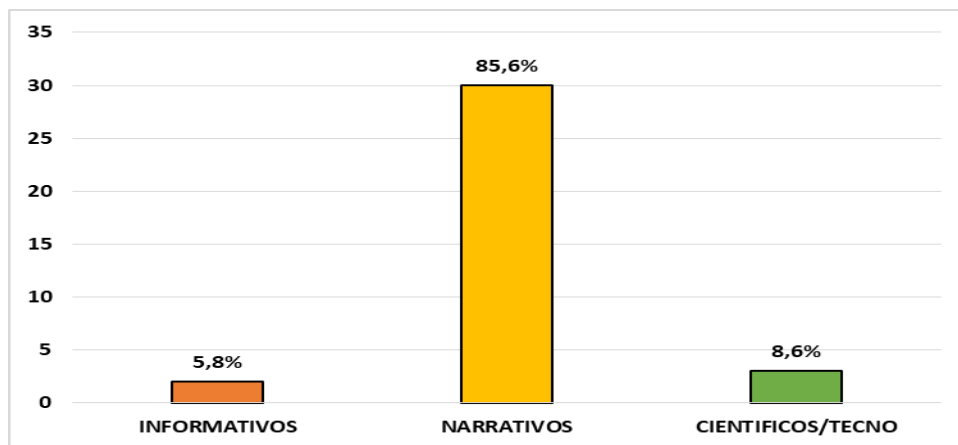
8.1.1.8 Frecuencia al leer



Gráfica 9: *Elaboración fuente propia*

Estos resultados nos indica que los estudiantes tienen poco hábitos de lectura, puesto que apuntan más hacia una mínima frecuencia siendo desfavorables en el proceso educativo, dada la importancia que tiene la lectura, así como lo manifiesta Rocha (2012) El saber leer es uno de los pilares para la adquisición de conocimiento tanto en el ámbito cotidiano como en su escolaridad, ellos al ir avanzando los grados académicos, incrementa la exigencia de una destreza lectora y escrita máxime si se sabe que saber leer influye notoriamente en los procesos cognitivos y emocionales, mayor que se vería plenamente favorecida, si ésta capacidad forma un hábito en la vida de los alumnos.

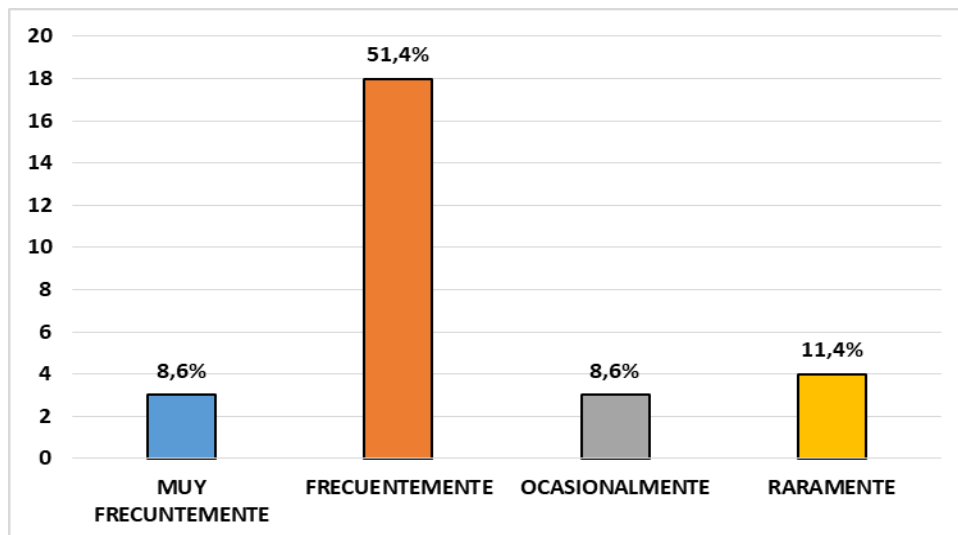
8.1.1.9 Tipos de textos que les gusta leer



Gráfica 10: *Elaboración fuente propia*

Los resultados nos permiten evidenciar que los estudiantes tienen mayor inclinación hacia los textos narrativos, teniendo en cuenta que la cultura nos empuja a dialogar, comunicarnos, expresarnos en todos los sentidos y para ellos la lectura creativa hará parte esencial y estratégica para el desarrollo de estructuras diversas de pensamiento. La parte más representativa de la muestra nos evidencia que les gusta los textos narrativos se esperaría que tengan un gusto al leer, cuentos, fábulas, poemas cómics, historietas, novelas gráficas. Es muy favorable para el desarrollo de las estrategias de la investigación.

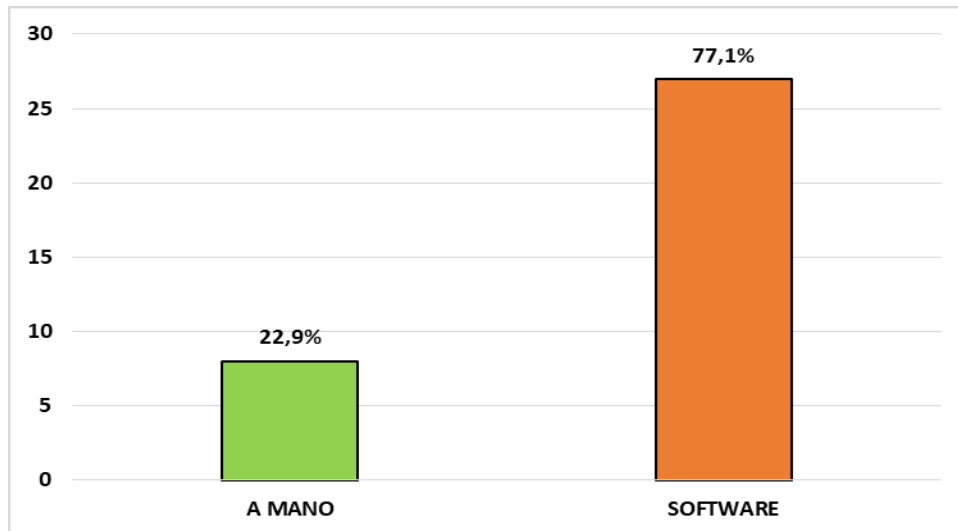
8.1.1.10 Frecuencia al escribir



Gráfica 11: *Elaboración fuente propia*

En los resultados de ésta pregunta se presenta algo muy particular y es que cuando ellos se refieren a escribir, entienden la escritura como un ejercicio académico, algo impuesto mas no como un ejercicio creativo, la percepción de escribir es imposición no iniciativa. Lo cual se evidencia en el diario quehacer pedagógico, aquí se debe fortalecer el significado de escribir libremente y espontaneo.

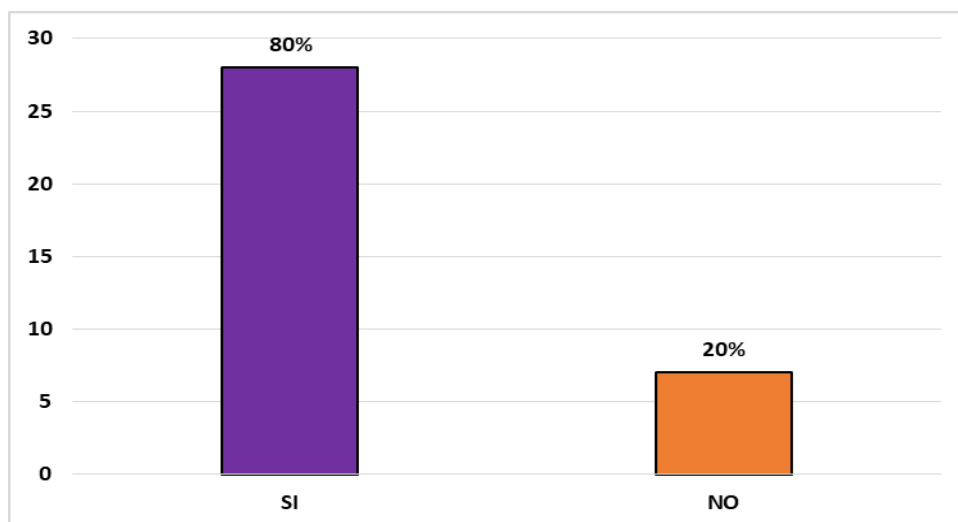
8.1.1.11 Gusto en la forma de dibujar



Gráfica 12: *Elaboración fuente propia*

Los resultados son muy favorables, para el proyecto de investigación pues a la hora de recrear sus escritos, los estudiantes lo harán uso del lenguaje de programación Scratch lo cual será algo divertido y favorable para alcanzar el objetivo de la investigación.

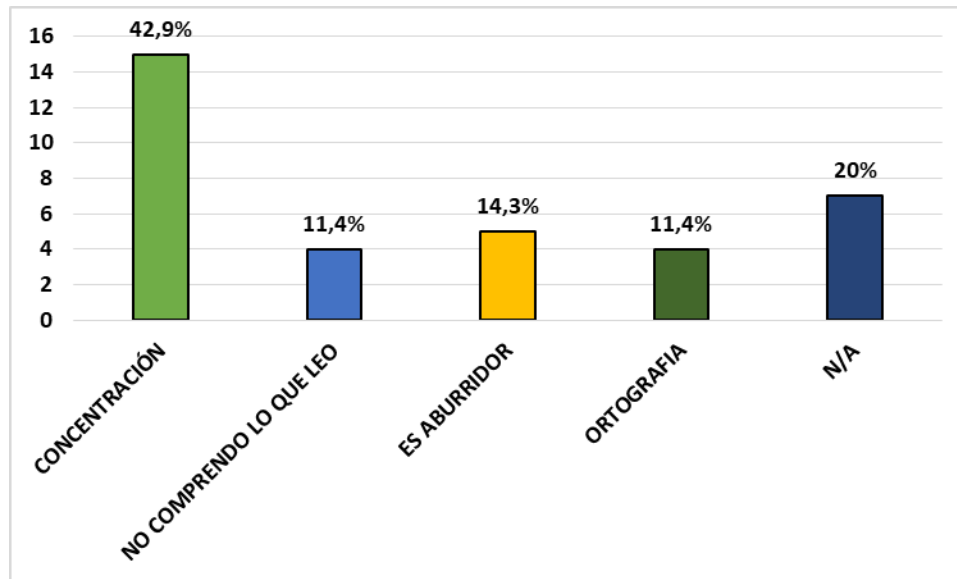
8.1.1.12 Tiene dificultad con la lectura



Gráfica 13: *Elaboración fuente propia*

Este resultado es preocupante, y se observa constantemente con la experiencia diaria en las clases, la lectura siempre ha sido el talón de aquiles en los estudiantes, por supuesto implementar una estrategia didáctica emergente contribuirá a mejorar este resultado.

8.1.1.13 A qué se debe dificultad con la lectura

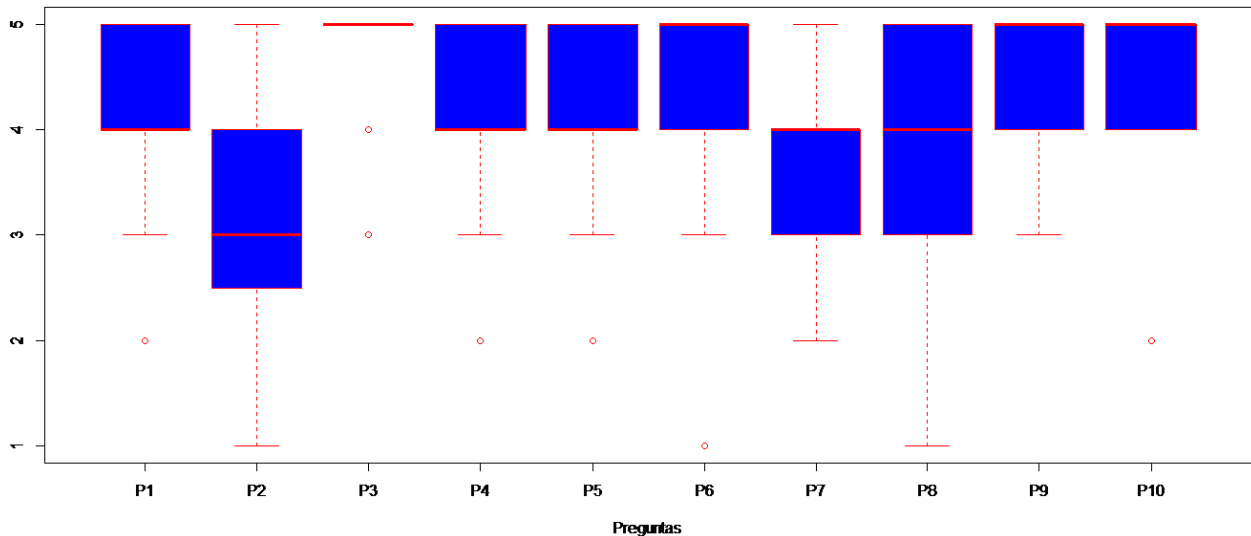


Gráfica 14: *Elaboración fuente propia*

Los resultados nos arrojan que una de las dificultades con mayor incidencia a la hora de leer es la concentración, lo cual nos permite establecer que con el software ellos se sienten atraídos de tal forma que las tics nos brindaran ese gancho para poder fortalecer destrezas comunicativas, puesto que a la hora de programar requiere un alto grado de concentración pues es un ejercicio muy sincronico con la practica, el libro es mas plano, en el computador puedes ir mirando el significado de las palabras que tengas dudas o no entiendas mientras que en un libro el ejercicio se hace más dispendioso pues requiere de otras ayudas como los diccionarios o el internet.

8.1.2 Resultados de la Encuesta psicográfica aplicada a estudiantes

Teniendo en cuenta los resultados de la encuesta 2 aplicada a los estudiantes sobre los intereses en torno a la lectura y escritura, se considera su análisis basado en el gráfico bloxplot, en donde se realiza en un análisis de cinco datos; en una mínima, cuantil 1, mediana, cuantil 3 y en un máximo. La concentración de datos están establecidos en las cajas.



Gráfica obtenida del Programa R

P1. Me gusta Leer		P2. Leo todos los días		P3. La lectura es importante para la vida		P10. Asumiría el reto de cambiar hábitos de lectura	
Media	4,28571429	Media	3,2	Media	4,74285714	Media	4,48571429
Error típico	0,12683231	Error típico	0,19141227	Error típico	0,08543371	Error típico	0,13202641
Mediana	4	Mediana	3	Mediana	5	Mediana	5
Moda	4	Moda	3	Moda	5	Moda	5
Desviación estándar	0,75035006	Desviación estándar	1,13241024	Desviación estándar	0,50543267	Desviación estándar	0,78107876
Varianza de la muestra	0,56302521	Varianza de la muestra	1,28235294	Varianza de la muestra	0,25546218	Varianza de la muestra	0,61008403
Curtosis	1,08928897	Curtosis	-0,57738291	Curtosis	2,88727552	Curtosis	4,11657643
Coefficiente de asimetría	-0,97647775	Coefficiente de asimetría	0,09795547	Coefficiente de asimetría	1,86135469	Coefficiente de asimetría	-1,91384798
Rango	3	Rango	4	Rango	2	Rango	3
Mínimo	2	Mínimo	1	Mínimo	3	Mínimo	2
Máximo	5	Máximo	5	Máximo	5	Máximo	5
Suma	150	Suma	112	Suma	166	Suma	157
Cuenta	35	Cuenta	35	Cuenta	35	Cuenta	35

Tabla 1. Análisis descriptivo

De acuerdo con las preguntas 1, 2, 3 y 10 relacionadas con el gusto, hábito e importancia de la lectura, los resultados muestran que existe una tendencia por parte del estudiante hacia el

gusto por la lectura, en donde no se obtuvo gran variabilidad en opinión, es decir, existe homogeneidad. Con una mediana de 5, Pese a que los estudiantes manifiestan gusto por la lectura, no leen de forma cotidiana, lo cual se evidencia en el gráfico 2. Así mismo, los estudiantes creen que dentro de su plan de vida en su desarrollo académico y profesional, leer es muy importante, les interesa hacerlo; por el contrario no muestra un hábito de lectura verosímil.

Por otra parte, se evidencia que los estudiantes están dispuestos a asumir el reto de cambiar sus hábitos de lectura, siendo esto muy favorable tanto para esta investigación como a nivel educativo.

<i>P4. Me gusta escribir</i>		<i>P5. La escritura sirve para recrear mis pensamientos y emociones</i>		<i>P7. Con facilidad realizo lecturas comprensivas</i>	
Media	4,11428571	Media	4,17142857	Media	3,57142857
Error típico	0,15213566	Error típico	0,11942238	Error típico	0,13147971
Mediana	4	Mediana	4	Mediana	4
Moda	5	Moda	4	Moda	4
Desviación estándar	0,90004668	Desviación estándar	0,70651232	Desviación estándar	0,77784447
Varianza de la muestra	0,81008403	Varianza de la muestra	0,49915966	Varianza de la muestra	0,60504202
Curtosis	-0,1913242	Curtosis	1,37559015	Curtosis	-0,15494792
Coefficiente de asimetría	-0,74852566	Coefficiente de asimetría	-0,78763499	Coefficiente de asimetría	-0,2516018
Rango	3	Rango	3	Rango	3
Mínimo	2	Mínimo	2	Mínimo	2
Máximo	5	Máximo	5	Máximo	5
Suma	144	Suma	146	Suma	125
Cuenta	35	Cuenta	35	Cuenta	35

Tabla 2. Análisis descriptivo

En lo relacionado con las preguntas 4,5 y 7 sobre el aspecto de escritura, pregunta 4, los estudiantes lo relacionan con el desarrollo de las clases en donde se consignan datos en un cuaderno ya sea de forma impuesta o para el refuerzo de los conocimientos, pero en realidad como lo evidenciamos en nuestro diario quehacer pedagógico ellos lo hacen muy rara vez por iniciativa propia, lo que genera la necesidad de aplicar estrategias de motivación y gusto por escribir. Pese a lo percibido en la pregunta anterior, aun así encuentran en la escritura la forma mediante la cual pueden expresar sus sentimientos, emociones, gustos, entre otros, de forma creativa.

En cuanto a la lectura comprensiva no hubo favorabilidad en esta respuesta, los datos obtenidos nos muestran una mediana de 4, pero con un índice de baja tendencia, ratificando los datos obtenidos tanto en la prueba Saber 2017 como en el diagnóstico realizado por el equipo del



PTA, en donde ubicaban a los estudiantes del grado 5° en el nivel de comprensión lectora literal, presentando un bajo resultado en los demás niveles Inferencial y Crítico.

<i>P6. Es importante que mis padres realicen lecturas conmigo</i>		<i>P8. Es más divertido leer de forma virtual</i>		<i>P9. Hacer cómics de forma virtual es divertido para mí</i>	
Media	4,51428571	Media	3,77142857	Media	4,57142857
Error típico	0,13824487	Error típico	0,22857143	Error típico	0,0942526
Mediana	5	Mediana	4	Mediana	5
Moda	5	Moda	5	Moda	5
Desviación estándar	0,81786769	Desviación estándar	1,35224681	Desviación estándar	0,55760593
Varianza de la muestra	0,66890756	Varianza de la muestra	1,82857143	Varianza de la muestra	0,31092437
Curtosis	9,2478094	Curtosis	-0,63198151	Curtosis	-0,31016336
Coefficiente de asimetría	-2,61434823	Coefficiente de asimetría	-0,7689223	Coefficiente de asimetría	-0,83720499
Rango	4	Rango	4	Rango	2
Mínimo	1	Mínimo	1	Mínimo	3
Máximo	5	Máximo	5	Máximo	5
Suma	158	Suma	132	Suma	160
Cuenta	35	Cuenta	35	Cuenta	35

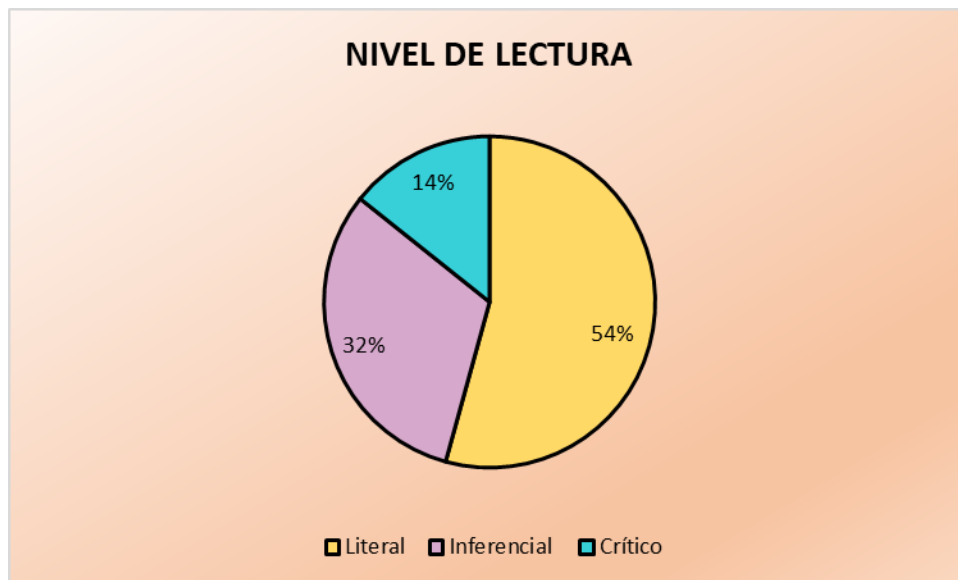
Tabla 3. Análisis descriptivo

Con respecto a las preguntas 6,8 y 9, de acuerdo con los datos obtenidos, deducimos que los estudiantes ven en el ejemplo de los padres un punto de partida para el desarrollo de los hábitos de lectura y es que en el contexto en el que ellos se desenvuelven influye notablemente en la adquisición de hábitos, así como lo manifestó Cervantes (2009) “El amor por la lectura no nace de un día para otro, sino que necesita irse formando de manera temprana y los encargados de favorecer este ambiente es en conjunto los maestros que se encuentran frente a ellos en las instituciones educativas, los padres de familia, todos los factores sociales y psicológicos que intervienen para un buen desarrollo del hábito por la lectura”. Por lo anterior crear y desarrollar hábitos de lectura desde el hogar, es la base de la alfabetización en todos los aspectos tanto en la dimensión física como digital y ecológica. Siendo así que el gusto por la lectura debe estimularse en la familia y fortalecerse en la escuela. se evidencia que los estudiantes tienden más a leer virtualmente, aunque existe un número considerable de estudiantes que no les parece divertido hacerlo de esa manera, pero la concentración de datos se ubica en niveles de medio con tendencia altos. Y viéndolo desde la experiencia en nuestra labor docente apreciamos que entre más dinámica e interactiva sea la lectura, ésta resulta más agradable para los estudiantes.

Ya relacionando la lectura y escritura en la aplicabilidad, en nuestro caso, en la creación de cómics de forma virtual, utilizando la gamificación, encontramos que los estudiantes sienten gran afinidad hacia los video- juegos, lo que hace más placentero el desarrollo de los talleres, siendo favorable para este proyecto de investigación.

8.1.3 Diagnóstico de lectura:

Los siguientes resultados son el producto de la prueba realizada por el equipo del PTA a los estudiantes del grado 5° para la caracterización de lectura.



De acuerdo con la imagen anterior el 54% de los estudiantes se encuentran realizando una lectura literal, un 32% lo hacen de forma inferencial y tan sólo un 14% lo hacen en nivel crítico. Basado en la explicación que nos brindan los lineamientos del MEN (1998) Sobre los niveles de lectura, los estudiantes de nuestra Institución Educativa Gabriel García Márquez del grado 5° se ubican en el nivel literal, es decir, predomina lo referente al reconocimiento de frases y las palabras claves del texto, captan lo que el texto dice sin una intervención activa de la estructura cognoscitiva e intelectual de los estudiantes.

8.2 Implementación Proyecto Telearte

La implementación del proyecto TELEARTE, se basa en la interdisciplinariedad, escrituras creativas y gamificación.

Iniciar con la interdisciplinariedad, se concibe como el enlace, flujo de varios sistemas que pueden converger y generar nuevos sistemas emergentes que se relacionan por tener características y similitudes propios del sistema.

Partiendo de esta premisa se quiere presentar una estrategia didáctica basada en taller-guía como herramienta pedagógica apoyada en procesos de aprendizaje que van a ayudar al docente y por supuesto al estudiante a mejorar la lectura y escritura.

Los talleres se presentan primero, tipos de texto en el caso del proyecto (narrativo), se enlaza escritura creativa (cuento, comic), a su vez, etapa de lenguaje de programación con el Scratch y finalizando con la creación de comic y la palabra creada.

El cuento, logra la maduración de la escritura por medio de preguntas. ¿Qué quiero decir o contar?, ¿Cómo quiero hacerlo?, ¿A quiénes les ocurre la historia?, ¿Dónde y cuándo tiene lugar?

Es importante que al inicio del proceso creativo se abran preguntas mediante el diálogo con los estudiantes con el fin que el maestro pueda explorar su intuición inicial del grupo.

A partir de la primera etapa se podrá:

Delimitar el tema que lo ocupa, pensar en sus posibles desarrollos y poco a poco lograr su maduración.

Primer borrador

Escribo, entonces, muy rápidamente una primera versión manuscrita “a mano alzada”, con infinidad de errores y lagunas.

Leer y releer

Para hacer comentarios y correcciones, el proceso de escritura requiere de varias lecturas, distancia y paciencia, sin prisas o presiones que afecte el tiempo de maduración el texto literario.

Un cuento se madura cuando se repasa, quitándole comas y luego volviendo a recorrerlo y poniéndole comas, signos de puntuación, las palabras apropiadas con la puntuación en los lugares correctos para que puedan ser comprendidos y decir mejor.

Correcciones

En esta etapa el docente deberá tener un papel relevante para llevar a cabo el escrito lo más limpio posible, analizando el sentido de la frase, los giros del lenguaje y el uso del idioma con ayuda de sinónimos, conectores y palabras apropiadas.

Corrección de estilo

Orientar el cuento a la adecuada redacción, es decir, lograr una completa versión en el sentido gramatical, ortográfico y semántico.

No es lo mismo decir “Ahí está la ventana” que “ la ventana está ahí”. En el primer caso se privilegia el espacio, en el otro el objeto.

8.2.1 Estrategias para escribir

1. Para escribir creativamente sólo es tomar una experiencia significativa del pasado, plasmarla en el presente y leerla para futuros lectores.
2. Escribir de un recuerdo, construir una historia y adicionar elementos ficticios y reales.
3. Escribir un cuento tomando una fotografía familiar.
4. Imaginar una historia, plasmarla en el papel, releer, corregir y hacerla suya.

En la segunda parte se toma el comic como herramienta pedagógica, cuando se realiza un comic es importante, conocer que es una historia narrada, una sucesión de imágenes, que deben llevar un orden, generalmente las lecturas se realizan de izquierda a derecha y de arriba a bajo.

El comic o historieta, tiene como objeto comunicar una idea o una historia. Esta forma de relato nos lleva a desarrollar, la lectura visual y el lenguaje visual escrito, con ayuda de dibujos encuadrados en viñetas (caricaturas) y que encierra los diálogos o pensamientos escritos.

Aquí se desprende la recreación de dichas imágenes para dar lugar a escrituras creativas mediante el lenguaje de programación (Scratch).

Existe comic mudo, de manera que el estudiante pueda crear diálogos y darle libertad al pensamiento.

La tercera parte se reúnen los procesos anteriores cuento y comic para llevarlos a la gamificación,(el juego) como estrategia didáctica a través del lenguaje de programación Scratch.

Aquí el estudiante expresa todo el arte escrito a través de unos procesos mentales con el lenguaje de programación que contiene unos bucles dan unas órdenes definidas que el estudiante elige para el momento de programar su historia creativa.

A manera de resumen, el proceso creativo no es más que la transformación de una realidad en otra cosa, una recreación, un retrato hablado o una ficción completamente nueva, un camino distinto a la libertad de pensamiento. En este sentido las emociones emergen de manera sorpresiva porque no siempre la creación parte de situaciones lógicas o concientes. A veces, se gesta en lugares interiores profundos y es el resultado de complejos procesos cognitivos.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N°1**



Objetivo: Generar un espacio que propicie el aprendizaje de herramientas estéticas y narrativo del cuento.

Tema: Del cuento breve y sus historias.

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

1. Proponer algunas historias de acuerdo a gustos y preferencias del grupo.
2. Crear una historia en donde cada elemento que han elegido sean protagonistas.
3. Elegir un título al cuento.
4. Tener en cuenta tiempo, espacio, lugar y personajes.

DESARROLLO

1. Formar una historia en su imaginación.
2. Transcribir el primer borrador y leerlo.
3. Leer y releer.
4. Corregir con apoyo del docente.
5. Corrección de estilo.

ACTIVIDADES

Los estudiantes tendrán 10 minutos para crear una historia con su imaginación puedes interactuar con los demás compañeros de mesa. Luego, realizan un primer borrador con tachones, borrones con el fin de dar libertad a la escritura creativa, a su vez leer y leer es el ejercicio más relevante de este taller.

El docente dará énfasis en la coherencia del escrito y el estilo del cuento.



GUIA 1

Llena el contenido sobre esta plantilla

NOMBRE: _____

GRADO: _____

FECHA: _____

TITULO

Había una vez _____ muy _____

que viven en _____ Un día que estaba _____

Se apareció _____

entonces, _____ Poco después _____

al final _____



GUIA N° 2

Llena el contenido sobre esta plantilla

Nombre :

Fecha:

Fíjate en los dibujos y crea tu propio cuento. No olvides ponerle un título.

TÍTULO:



Jaime es un niño al que le gusta mucho pasear.
Un día



GUIA N° 3

Llena el contenido sobre esta plantilla



Lenguaje
Escritura Creativa

Nombre:

Fecha: Curso:

El águila y la corona

Observa las imágenes y los personajes que aparecen: ¿qué crees que pasó? ¿Cómo se habrá comportado el águila con el resto de los animales? Dibuja la escena final y escribe tu cuento guiándote por los dibujos.



Un día, en la cima de la montaña



Al día siguiente,



Entonces,



Al final,



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N°2**



Objetivo: Inventar títulos mediante escrituras creativas

Tema: El nombre propio de mi creación.

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

1. A partir de dos palabras formar títulos posibles.
2. Hacemos un listado de binomios o partes de palabras.
3. Inventamos títulos con las palabras

DESARROLLO

1. Formo una historia en mi imaginación
2. Transcribo un primer borrador.
3. Clasifico palabras claves.
4. Doy posibles títulos basado en las palabras claves.
5. Escribo pequeñas narraciones con los títulos creados Leon –
Cena (Binomio de palabras)

ACTIVIDADES

- a. Inventamos títulos:
- El León y la Cena.
 - El León que no encontraba que comer.
 - El León encuentra su cena.
 - El feroz León se come al conejo.
 - La Cena del León.



b. Escribimos pequeñas narraciones.

EL LEÓN Y LA CENA

EL LEÓN QUE NO ENCONTRABA NADA QUE COMER

EL LEÓN ENCUENTRA SU CENA

EL FEROS LEÓN SE COME AL CONEJO

EL CENA DEL LEÓN

FRASES PARA EMPEZAR:

En el principio..
Hace varios años vivía...
Había una vez una...
En un lugar muy
lejano...
Al comienzo...
En un país lejano...
En tiempos antiguos...





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N°3**



Objetivo: Mezclar cuentos tradicionales dándole vida a un nuevo cuento.

Tema: Ensalada de cuentos.

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

1. Presentar cuentos conocidos
2. Leerlos en voz alta.
3. Crear una nueva cuenta con algunas similitudes del original.

DESARROLLO

1. Los estudiantes traen cuentos conocidos.
Ej: Cuentos de los Hermanos Green, ellos recordarán su historia.
2. Recrean nuevas historias a partir de los cuentos leídos.
3. Realizan un borrador.
4. Les cambiaron título.
5. Propondrán finales distintas y nudos o problemas diversos.
6. Exponer los cuentos creados por los niños y niñas con la finalidad de analizarlos.

ACTIVIDADES

En grupos de 3 o 4 estudiantes tendrán un producto de un nuevo cuento con personajes, lugares y/o acciones distintas.

Se realizan narraciones con un narrador y puesta en escena para darle vida al nuevo cuento.



CUENTO POPULAR – CAPERUCITA ROJA



Érase una vez una niña que era muy querida por su abuelita, a la que visitaba con frecuencia aunque vivía al otro lado del bosque. Su madre que sabía coser muy bien le había hecha una bonita caperuza roja que la niña nunca se quitaba, **por lo que todos la llamaban Caperucita roja.**

Una tarde la madre la mandó a casa de la abuelita que se encontraba muy enferma, para que le llevara unos pasteles recién horneados, una cesta de pan y mantequilla.

– “Caperucita anda a ver cómo sigue tu abuelita y llévale esta cesta que le he preparado”, –le dijo. Además le advirtió: – “No te apartes del camino ni hables con extraños, que puede ser peligroso”.

Caperucita que siempre era obediente asintió y le contestó a su mamá: – “No te preocupes que tendré cuidado”. Tomó la cesta, se despidió cariñosamente y emprendió el camino hacia casa de su abuelita, cantando y bailando como acostumbraba.

No había llegado demasiado lejos cuando se encontró con un lobo que le preguntó: – “Caperucita, caperucita ¿a dónde vas con tantas prisas?”



Caperucita lo miró y pensó en lo que le había pedido su mamá antes de salir, pero como no sintió temor alguno le contestó sin recelo. – “A casa de mi abuelita, que está muy enfermita”.

A lo que el lobo replicó: – “¿Y dónde vive tu abuelita?”.

– “Más allá de donde termina el bosque, en un claro rodeado de grandes robles”. – Respondió Caperucita sin sospechar que ya el lobo se deleitaba pensando en lo bien que sabría.

El lobo que ya había decidido comerse a Caperucita, pensó que era mejor si primero tomaba a la abuelita como aperitivo. – “No debe estar tan jugosa y tierna, pero igual servirá”, – se dijo mientras ideaba un plan.

Mientras acompañaba a esta por el camino, astutamente le sugirió: – “¿Sabes qué haría realmente feliz a tu abuelita? Si les llevas algunas de las flores que crecen en el bosque”.

Caperucita también pensó que era una buena idea, pero recordó nuevamente las palabras de su mamá. – “Es que mi mamá me dijo que no me apartara del camino”. A lo que el lobo le contestó: – “¿Ves ese camino que está a lo lejos? Es un atajo con el que llegarás más rápido a casa de tu abuelita”.

Sin imaginar que el lobo la había engañado, esta aceptó y se despidió de él. El lobo sin perder tiempo alguno se dirigió a la casa de la abuela, a la que engañó haciéndole creer que era su nieta Caperucita. Luego de devorar a la abuela se puso su gorro, su camisón y se metió en la cama a esperar a que llegase el plato principal de su comida.

A los pocos minutos llegó Caperucita roja, quien alegremente llamó a la puerta y al ver que nadie respondía entró. La niña se acercó lentamente a la cama, donde se encontraba tumbada su abuelita con un aspecto irreconocible.



– “Abuelita, que ojos más grandes tienes”, – dijo con extrañeza.

– “Son para verte mejor”, – dijo el lobo imitando con mucho esfuerzo la voz de la abuelita.

– “Abuelita, pero que orejas tan grandes tienes” – dijo Caperucita aún sin entender por qué su abuela lucía tan cambiada.

– “Son para oírte mejor”, – volvió a decir el lobo.

– “Y que boca tan grande tienes”.

– “Para comerte mejoooooosooooor”, – chilló el lobo que diciendo esto se abalanzó sobre Caperucita, a quien se comió de un solo bocado, igual que había hecho antes con la abuelita.

En el momento en que esto sucedía pasaba un cazador cerca de allí, que oyó lo que parecía ser el grito de una niña pequeña. Le tomó algunos minutos llegar hasta la cabaña, en la que para su sorpresa encontró al lobo durmiendo una siesta, con la panza enorme de lo harto que estaba.

El cazador dudó si disparar al malvado lobo con su escopeta, pero luego pensó que era mejor usar su cuchillo de caza y abrir su panza, para ver a quién se había comido el bribón. Y así fue como con tan solo dos cortes logró sacar a Caperucita y a su abuelita, quienes aún estaban vivas en el interior del lobo.

Entre todos decidieron darle un escarmiento al lobo, por lo que le llenaron la barriga de piedras y luego la volvieron a coser. Al despertarse este sintió una terrible sed y lo que pensó que había sido una mala digestión. Con mucho trabajo llegó al arroyo más cercano y cuando se acercó a la orilla, se tambaleó y cayó al agua, donde se ahogó por el peso de las piedras.

Caperucita roja aprendió la lección y pidió perdón a su madre por desobedecerla. En lo adelante nunca más volvería a conversar con extraños o a entretenerse en el bosque.

CUENTO CREADO

LA NIÑA DE VESTIDO AZUL



En un país muy lejano una pequeña niña de capa azul que era muy querida por su abuelitos, ella los visitaba con frecuencia aunque vivía al otro lado de la aldea. Su madrastra que sabía coser muy bien le había hecho una bonita caperuza azul que la niña adoraba, **por lo que todos la llamaban la niña de capa azul.**

Una la mañana la madrastra la mandó a casa de los abuelitos, para que le llevara unos buñuelos y tamales recién horneados.

– “Mi niña anda a ver cómo están tus abuelitos y llévale esta cesta que le he preparado”, –le dijo. Además le advirtió: –“Anda con cuidado, que puede ser peligroso”.

La niña que siempre era obediente asintió y le contestó a su madrastra: – “No te preocupes que tendré cuidado”. Agarró la cesta, se despidió cariñosamente y emprendió rápidamente el camino hacia casa de sus abuelitos, muy contenta.

No había pasado mucho tiempo cuando se encontró con unos amiguitos de la aldea que le preguntó: – “¿a dónde vas con tanta prisa?”



La niña los mira y pensó en lo que le había pedido su madrastra antes de salir, pero como ya los conocía no sintió temor. – “A casa de mis, que deseo visitarlos”.

Los amiguitos le replicó: – “¿Y qué vas a hacer después?”.

– “Mi madrastra me dijo que volviera pronto a casa”. – Respondió la niña sin sospechar que los amiguitos planeaban una

salida corta y decidieron invitarla.

Los amiguitos pensaron en lo que llevaba en la cesta y quisieron ver en su interior, y ellos se ofrecieron a acompañarla y ayudarle a llevar la cesta. – “Entre ellos se miraron y suspicazmente acordaron comerse cada manjar de la cesta”, – el plan era perfecto.

Mientras acompañaba a esta por el camino, astutamente le sugirió: – “¿Sabes qué haría realmente feliz a tus abuelitos? Si les llevas algunas frutas les aprovechará mejor”.



La niña también pensó que era una buena idea, pero recordó nuevamente las palabras de su madrastra. – “Es que mi madrastra me dijo que no me demorara”. Los amiguitos le contestan tranquila – “¿Nada va a suceder? Es una buena idea a ellos les gustará”.



Sin imaginar lo que ellos tenían planeado distraerla para comerse la cena, esta aceptó. Ellos sin perder tiempo alguno empezaron a buscar frutas con la niña, la engañaron y mientras ella buscaba frutas ellos se comían los buñuelos y los tamales. Luego de devorarse toda la comida se volaron y la niña quedó sola y con la cesta vacía.

Al poco rato después de llorar por lo que le habían hecho sus amiguitos, y al ver que nada podía hacer. La niña decidió llegar a donde los abuelitos, con las manos vacías y muy triste y arrepentida por haber olvidado la recomendación de su madrastra.

– “Abuelitos, que vergüenza”, – dijo con tristeza.

– “vine a visitarlos y me sucedió por el camino algo inesperado”, – dijo la niña.



– “Abuelitos discúlpeme, mi madrastra cocinó unos buñuelos y tamales me encontré con unos conocidos amigos y me engañaron, me distraje con ellos y se comieron todo lo que traía” – dijo niña aún con temor y tristeza por qué sus abuelitos eran muy pobres y escaseaba la comida.

– “los abuelitos la abrazaron”,

– “Y ella sonrió y aprendió que no debía confiar”.

– “y la niña entendió la lección”, – los abuelitos muy alegres por la visita de su nieta la invitaron a tomar y chocolate bien caliente con unos pocos panes que tenían.

La niña de capa azul, pidió perdón por su comportamiento y por haber confiado en sus supuestos amigos.

La abuelita asó unos panecillos y le dijo a la niña que le llevara a su madrastra

El amor y la enseñanza a tiempo es el mejor camino para crecer como persona.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N°4



Objetivo: Proponer historietas con viñetas mudas a través de la palabra creativa.

Tema: Viajo a lo desconocido mediante la creatividad e imaginación.

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

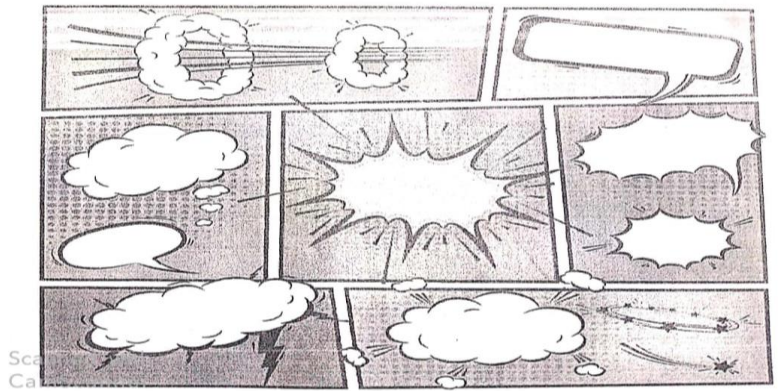
1. Jugar a la imaginación con una historieta real.
2. Proponer personajes conocidos o imaginados.
3. Dibujar con un estilo propio.
4. Darle vida al lenguaje a los personajes y/o caricatura.

DESARROLLO

1. Pensar en la historieta y escribirla.
2. En cada viñeta el estudiante deberá plasmar su propia creatividad a través del dibujo de caricatura.
3. Para ello, el docente propone varios estilos de caricatura mediante graficas establecidas.
4. Darle vida a la caricatura con mensajes cortos dentro del bocadillo, las ideas deben ser continuas.

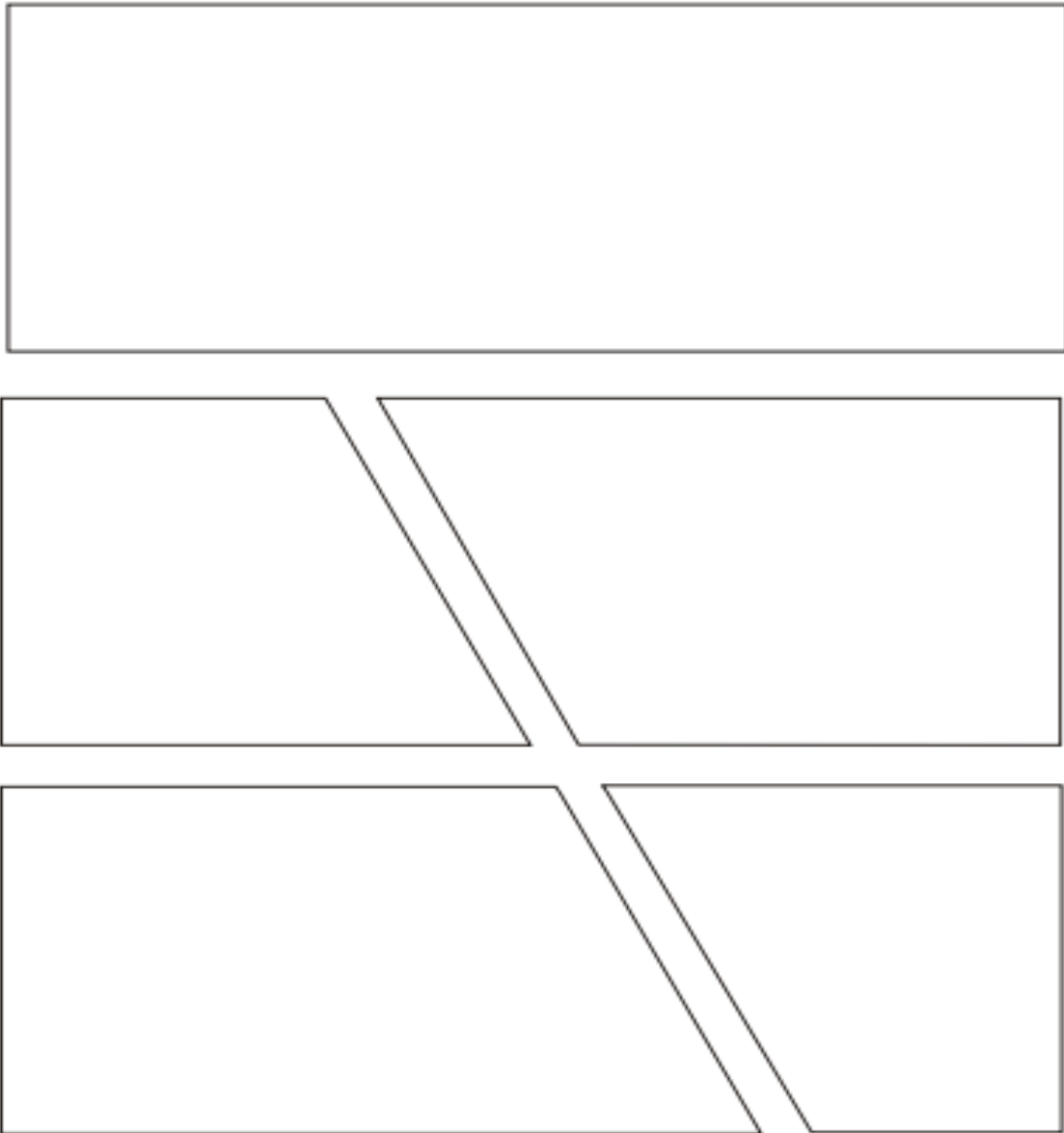
ACTIVIDADES - MODELOS DE VIÑETAS MUDAS

Nombre : _____ Fecha : _____





Guía N°1

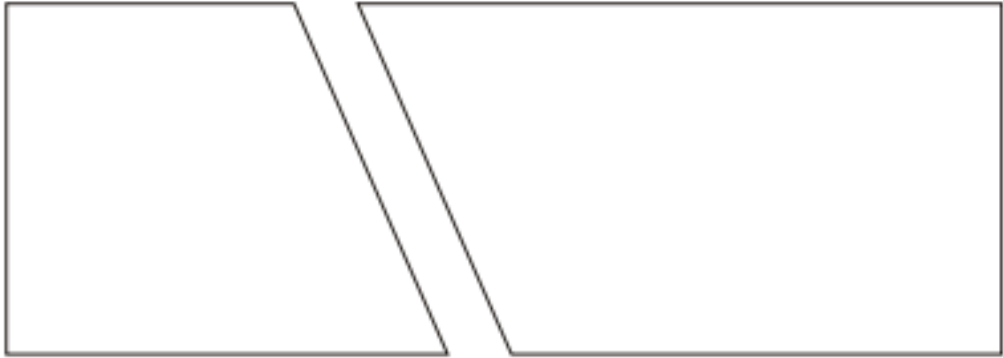
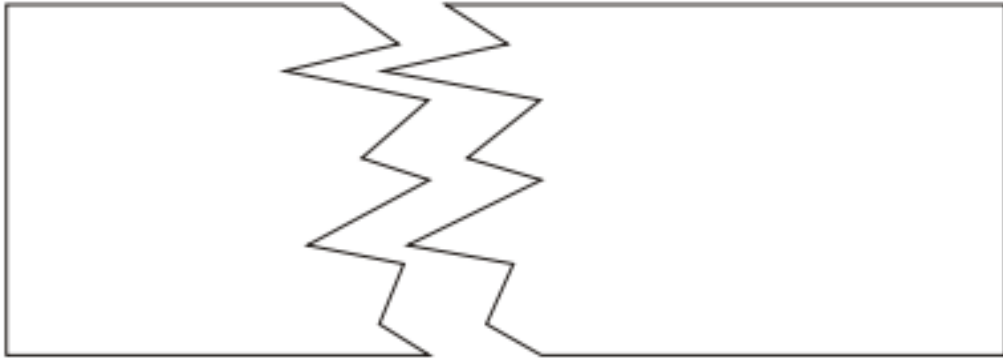


DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES:

- A. Imaginarse una historieta.
- B. Crear personajes conocidos o imaginarios.
- C. Dibujar caricaturas.
- D. Darle vida a la imagen con la palabra creativa.



Guía N°2

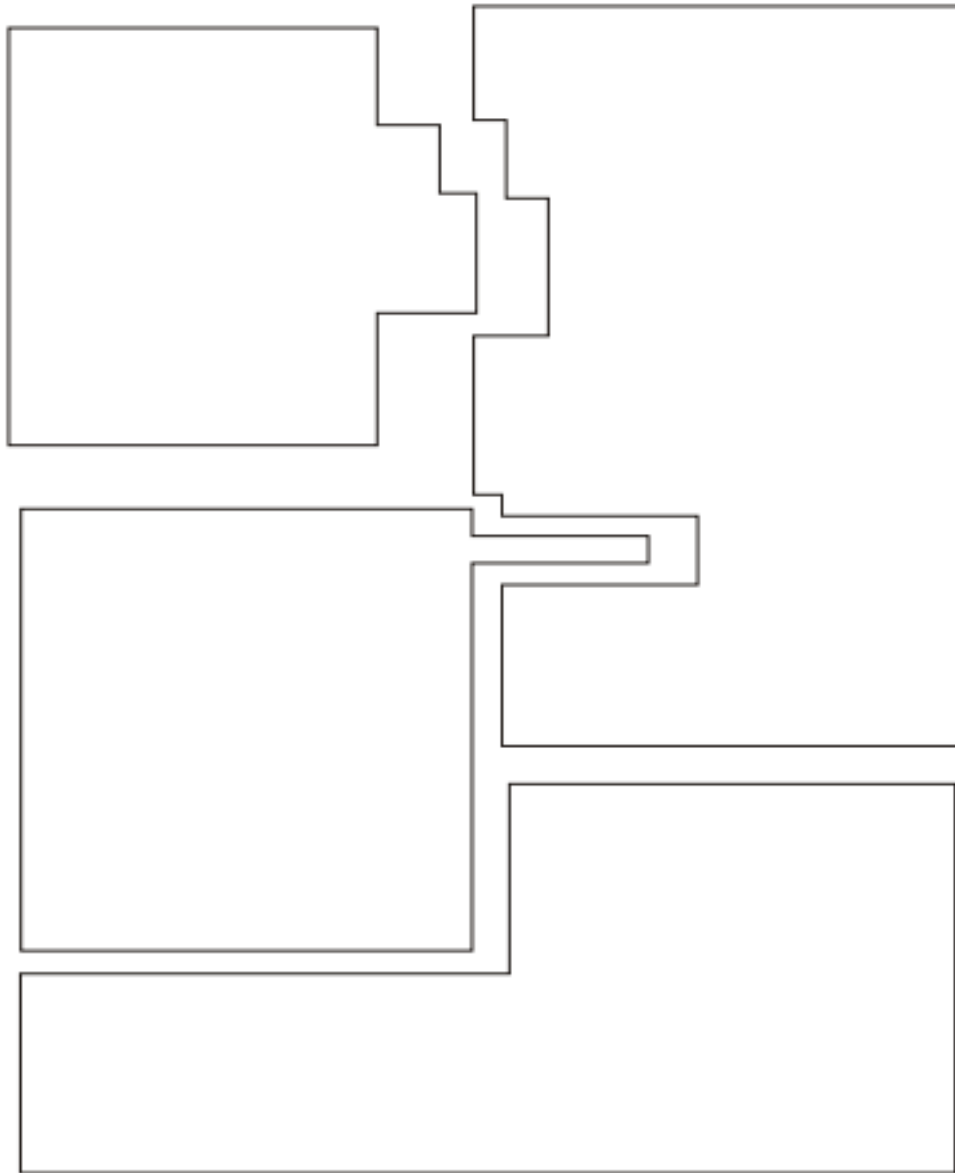


DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES:

- A. Imaginarse una historieta.
- B. Crear personajes conocidos o imaginarios.
- C. Dibujar caricaturas.
- D. Darle vida a la imagen con la palabra creativa.



Guía N°3



DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES:

- E. Imaginarse una historieta.
- F. Crear personajes conocidos o imaginarios.
- G. Dibujar caricaturas.
- H. Darle vida a la imagen con la palabra creativa.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N°5



Objetivo: Recrear un comic a partir de imágenes secuenciales mediante escritura creativa.

Tema: El mundo mágico de la imaginación.

NOMBRE: _____ **GRADO: 5°**

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

1. Presentar un comic con imágenes conocidas
2. Describir de manera narrativa las imágenes dadas.
3. Darles vida a la imagen a través de la palabra.

DESARROLLO

1. A partir de una historieta se inició un dialogo a historia corta libre y espontánea.
2. Se tiene en cuenta signos, iconos que apoyan el estilo de la historieta.
3. Cuidar que cada mensaje deberá respetar el espacio de la viñeta en cada bocadillo.
4. Tener en cuenta sonidos, ruidos o incluso un fenómeno visual (onomatopeya).

ACTIVIDADES

Nombre _____

Lee el cuento. Clasifica las imágenes en el orden correcto.

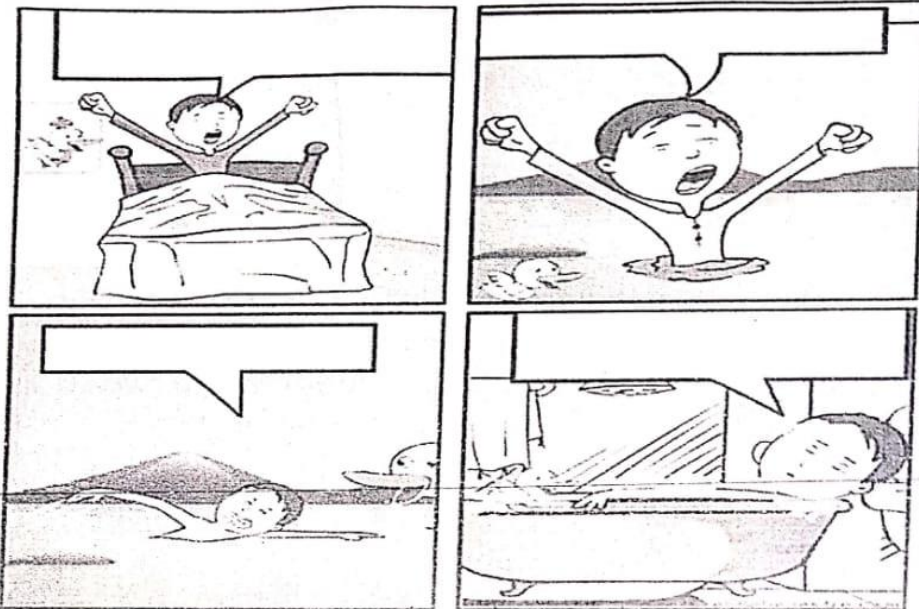
“El sapo salta”

Primero, una mosca pasa sobre el estanque. Luego, el sapo salta para su cena. Después, el sapo se come la mosca. Al final, el sapo se siente muy feliz.

←
→



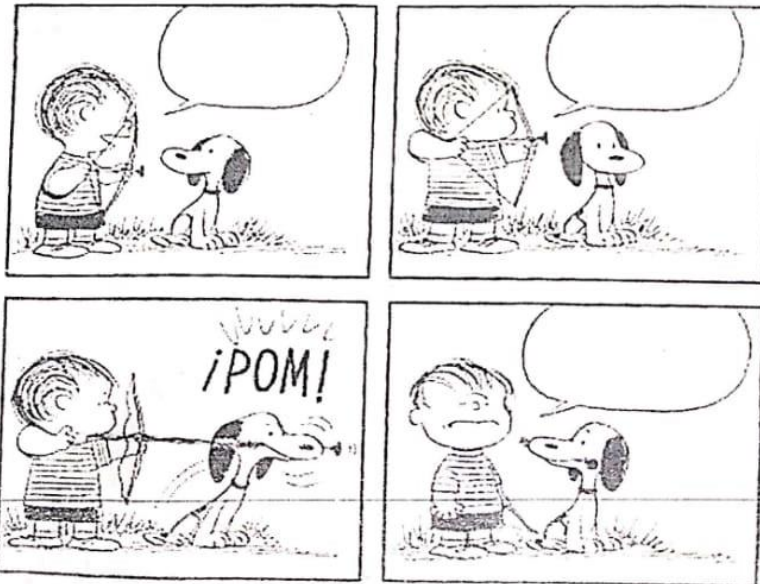


Nombre: _____

Fecha: _____

Colorea
y crea
tu propio
cómec



Nombre: _____
Fecha: _____





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N° 6**



Objetivo: Brindar a los estudiantes herramientas básicas de informática y manejo de bucles de programación.

Tema: Juego mientras programo

NOMBRE: _____ **GRADO: 5°**

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

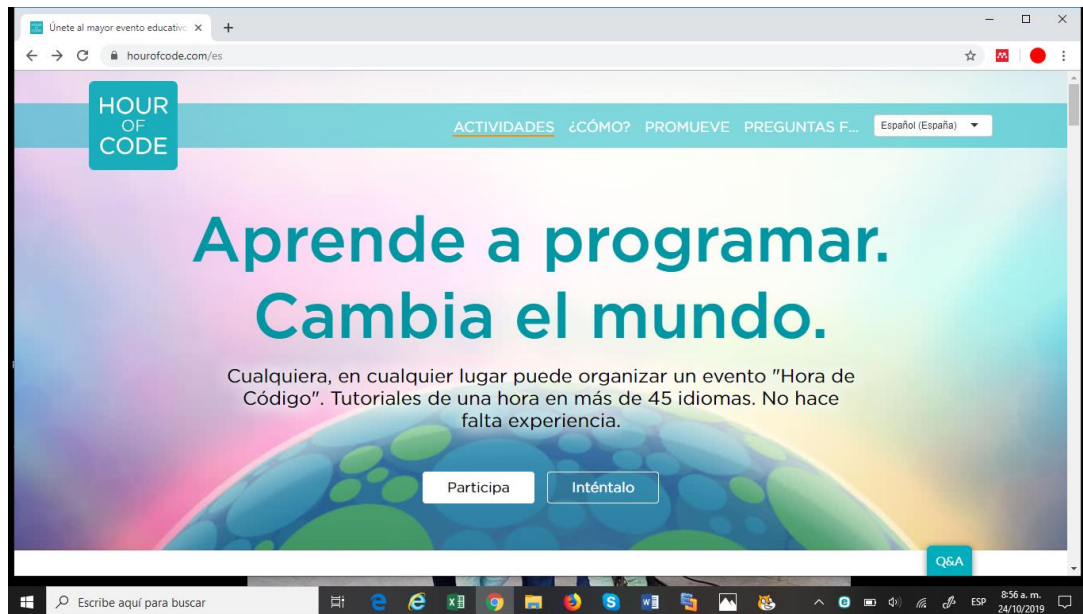
1. Presentar la plataforma "La hora del Código"
2. Conocimiento del lenguaje de programación
3. Práctica y producto del lenguaje de programación "La hora del Código"

DESARROLLO

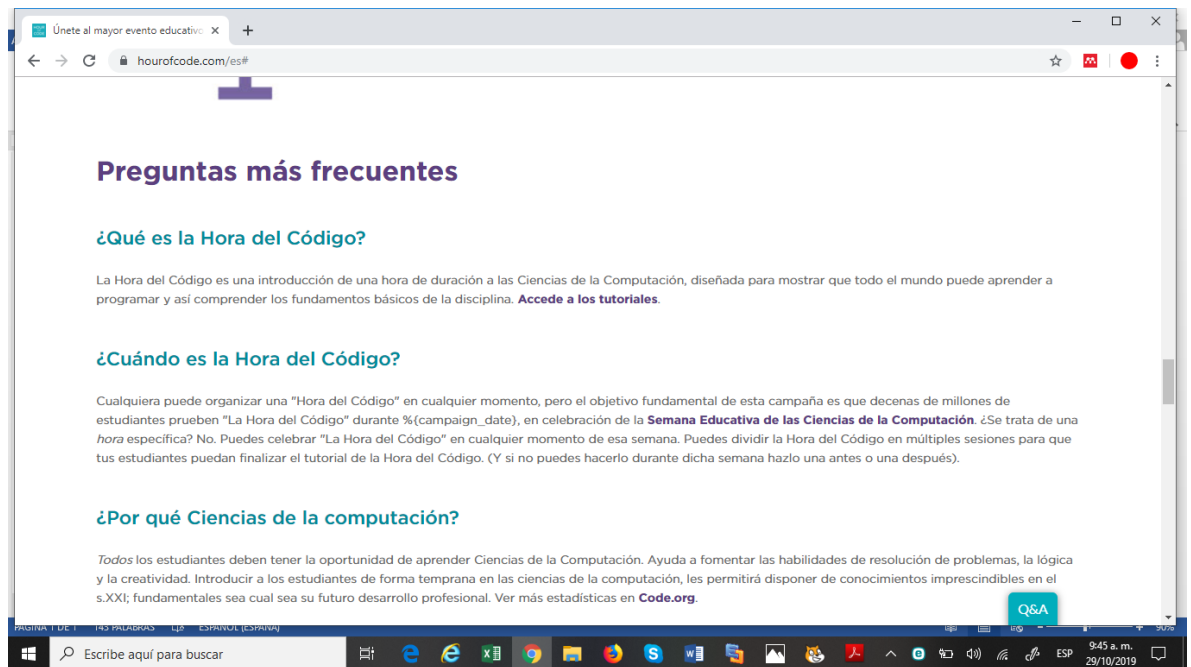
1. Se ingresa a la plataforma "La hora del Código" desde Google.
2. Conocimiento del lenguaje de programación, ¿Qué es?, ¿Para qué lo utilizamos? ¿Cómo creamos en él?
3. Selección de una de las actividades "Angry Birds"
4. Desarrollo y paso de cada uno de los niveles de "Angry Birds", teniendo en cuenta los bucles.

ACTIVIDADES

1. Desde Google Chrome ingresar a la plataforma "La hora del Código"



2. Conozcamos sobre esta plataforma



Únete al mayor evento educativo: x +

← → ↻ hourofcode.com/es#

Preguntas más frecuentes

¿Qué es la Hora del Código?

La Hora del Código es una introducción de una hora de duración a las Ciencias de la Computación, diseñada para mostrar que todo el mundo puede aprender a programar y así comprender los fundamentos básicos de la disciplina. **Accede a los tutoriales.**

¿Cuándo es la Hora del Código?

Cualquiera puede organizar una "Hora del Código" en cualquier momento, pero el objetivo fundamental de esta campaña es que decenas de millones de estudiantes prueben "La Hora del Código" durante %(campaign_date), en celebración de la **Semana Educativa de las Ciencias de la Computación**. ¿Se trata de una hora específica? No. Puedes celebrar "La Hora del Código" en cualquier momento de esa semana. Puedes dividir la Hora del Código en múltiples sesiones para que tus estudiantes puedan finalizar el tutorial de la Hora del Código. (Y si no puedes hacerlo durante dicha semana hazlo una antes o una después).

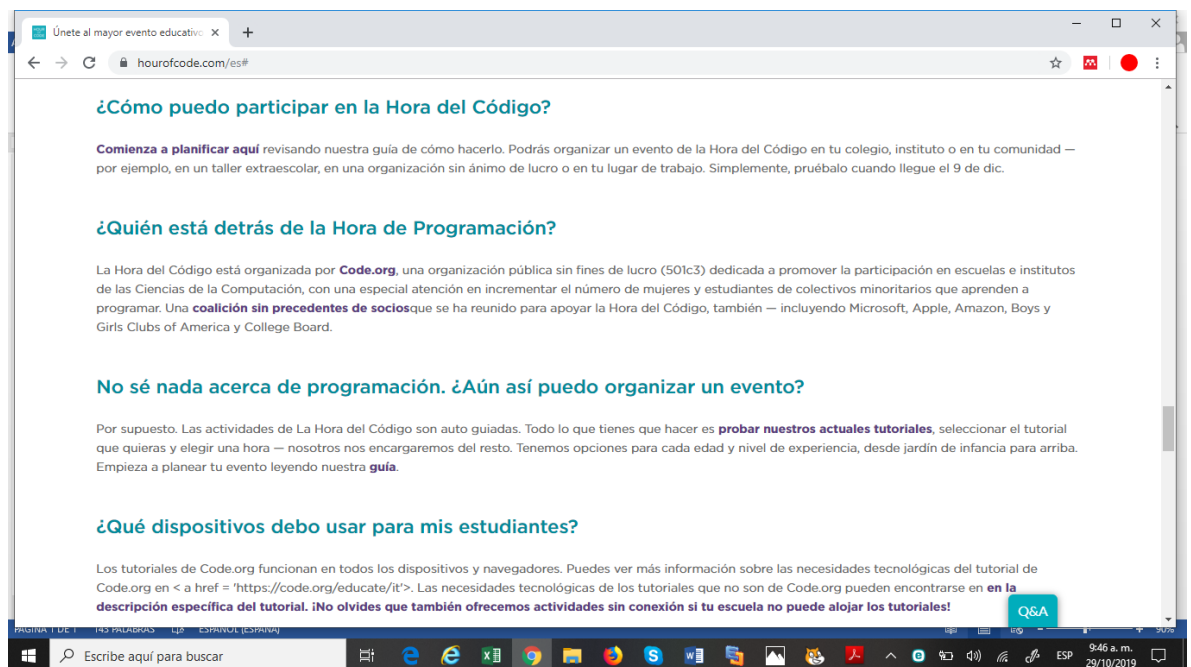
¿Por qué Ciencias de la computación?

Todos los estudiantes deben tener la oportunidad de aprender Ciencias de la Computación. Ayuda a fomentar las habilidades de resolución de problemas, la lógica y la creatividad. Introducir a los estudiantes de forma temprana en las ciencias de la computación, les permitirá disponer de conocimientos imprescindibles en el s.XXI; fundamentales sea cual sea su futuro desarrollo profesional. Ver más estadísticas en **Code.org**.

Q&A

ESCRIBIR AQUÍ PARA BUSCAR

9:45 a. m. 29/10/2019



Únete al mayor evento educativo: x +

← → ↻ hourofcode.com/es#

¿Cómo puedo participar en la Hora del Código?

Comienza a planificar aquí revisando nuestra guía de cómo hacerlo. Podrás organizar un evento de la Hora del Código en tu colegio, instituto o en tu comunidad — por ejemplo, en un taller extraescolar, en una organización sin ánimo de lucro o en tu lugar de trabajo. Simplemente, pruébalo cuando llegue el 9 de dic.

¿Quién está detrás de la Hora de Programación?

La Hora del Código está organizada por **Code.org**, una organización pública sin fines de lucro (501c3) dedicada a promover la participación en escuelas e institutos de las Ciencias de la Computación, con una especial atención en incrementar el número de mujeres y estudiantes de colectivos minoritarios que aprenden a programar. Una **coalicción sin precedentes de socios** que se ha reunido para apoyar la Hora del Código, también — incluyendo Microsoft, Apple, Amazon, Boys y Girls Clubs of America y College Board.

No sé nada acerca de programación. ¿Aún así puedo organizar un evento?

Por supuesto. Las actividades de La Hora del Código son auto guiadas. Todo lo que tienes que hacer es **probar nuestros actuales tutoriales**, seleccionar el tutorial que quieras y elegir una hora — nosotros nos encargaremos del resto. Tenemos opciones para cada edad y nivel de experiencia, desde jardín de infancia para arriba. Empieza a planear tu evento leyendo nuestra **guía**.

¿Qué dispositivos debo usar para mis estudiantes?

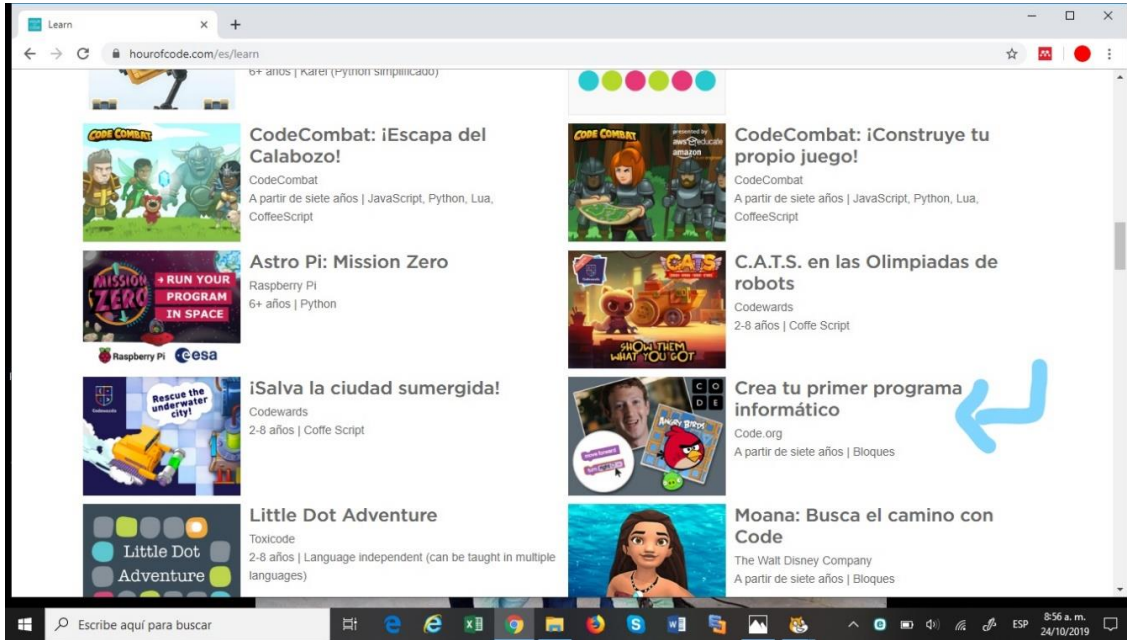
Los tutoriales de Code.org funcionan en todos los dispositivos y navegadores. Puedes ver más información sobre las necesidades tecnológicas del tutorial de Code.org en . Las necesidades tecnológicas de los tutoriales que no son de Code.org pueden encontrarse en **la descripción específica del tutorial. ¡No olvides que también ofrecemos actividades sin conexión si tu escuela no puede alojar los tutoriales!**

Q&A

ESCRIBIR AQUÍ PARA BUSCAR

9:46 a. m. 29/10/2019

- Luego de conocer sobre el lenguaje de programación, elegimos una de las actividades allí propuestas, en nuestro caso seleccionamos “Angry Birds” la cual nos ayudará a adquirir destrezas a la hora de programar con el manejo de los bucles.



Luego de seleccionar la actividad, aparece un tutorial de cómo se desarrolla, en donde se aprenderán conceptos básicos de informática y manejo de bucles de programación.



Esta actividad se desarrolla por niveles, en total son 20 y al final obtienes un certificado de tu trabajo.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N° 7**



Objetivo: Potenciar habilidades artísticas, comunicativas y sistemáticas en el desarrollo de cómics mediante el lenguaje de programación.

Tema: Recreo mi imaginación

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

1. Conociendo lenguaje de programación Scratch
2. Crear una historia teniendo en cuenta taller No. 4 con diálogos cortos, coherentes y claros

DESARROLLO

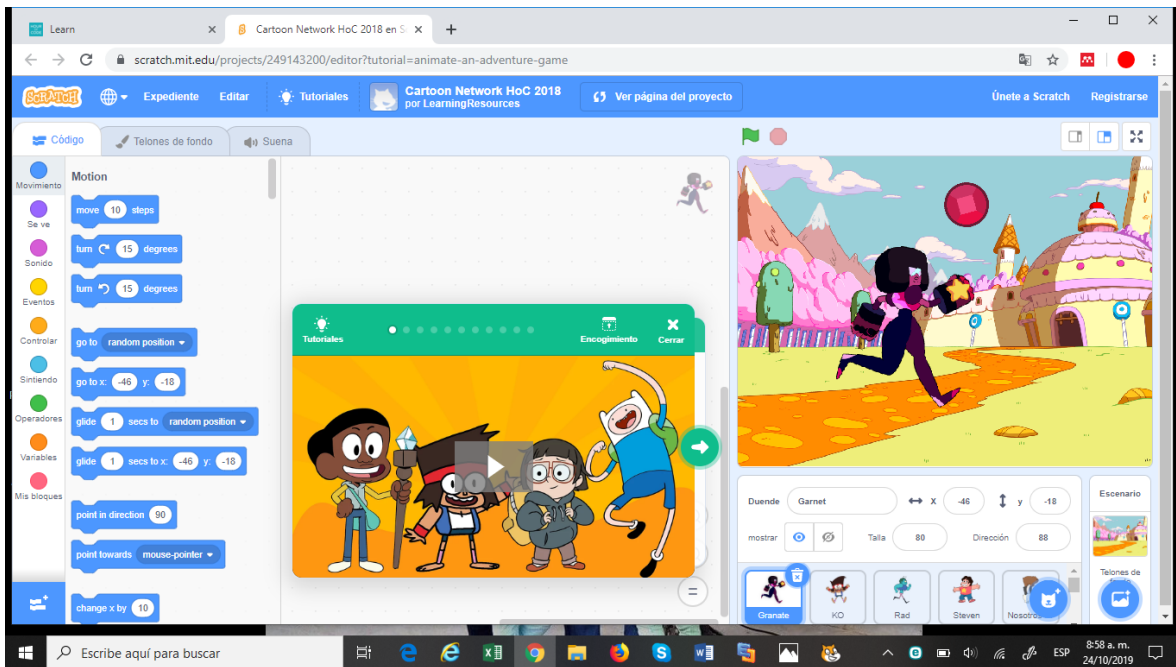
- 1- Manejo de comandos en lenguaje de programación
- 2- Práctica con personajes, fondos, comandos, diálogos y sonidos
- 3- Poner a volar la imaginación inicio creación de comics.

ACTIVIDADES

1. Ingresamos a la plataforma de la hora del código y desde allí trabajamos en Scratch. Para conocer este lenguaje de programación, teniendo en cuenta:
 - Personajes
 - Fondo o escenario
 - Sonidos
 - Comandos de movimiento
 - Comandos de diálogos, entre otros.

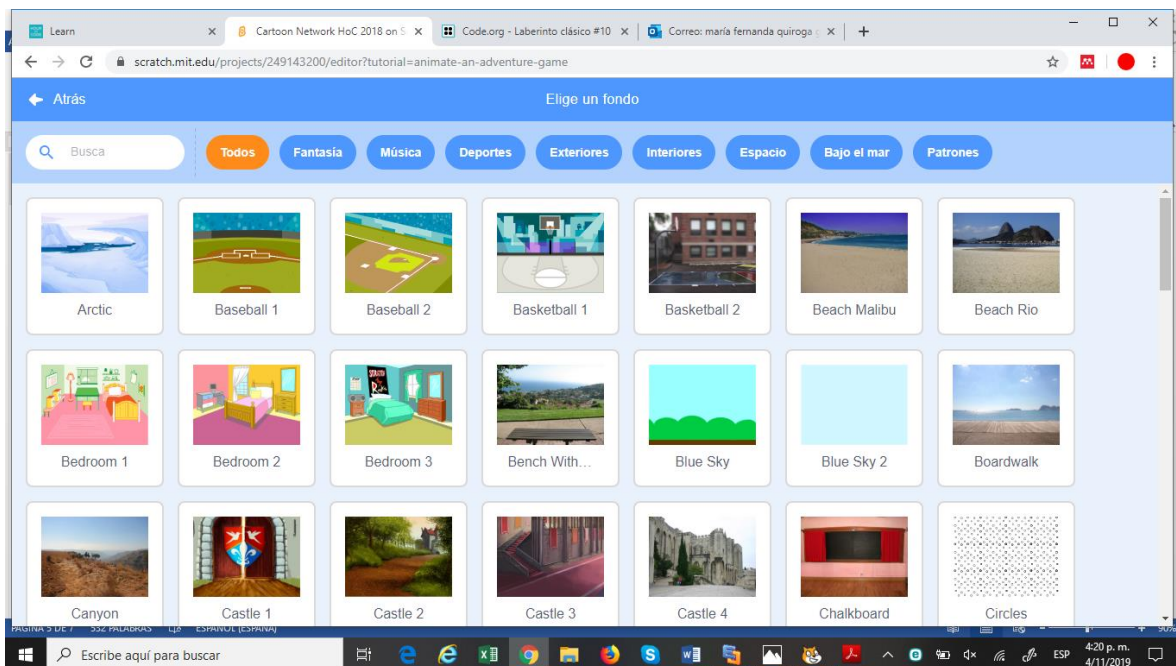


1.1 Elección de personajes



<https://scratch.mit.edu/projects/249143200/editor?tutorial=animate-an-adventure-game>

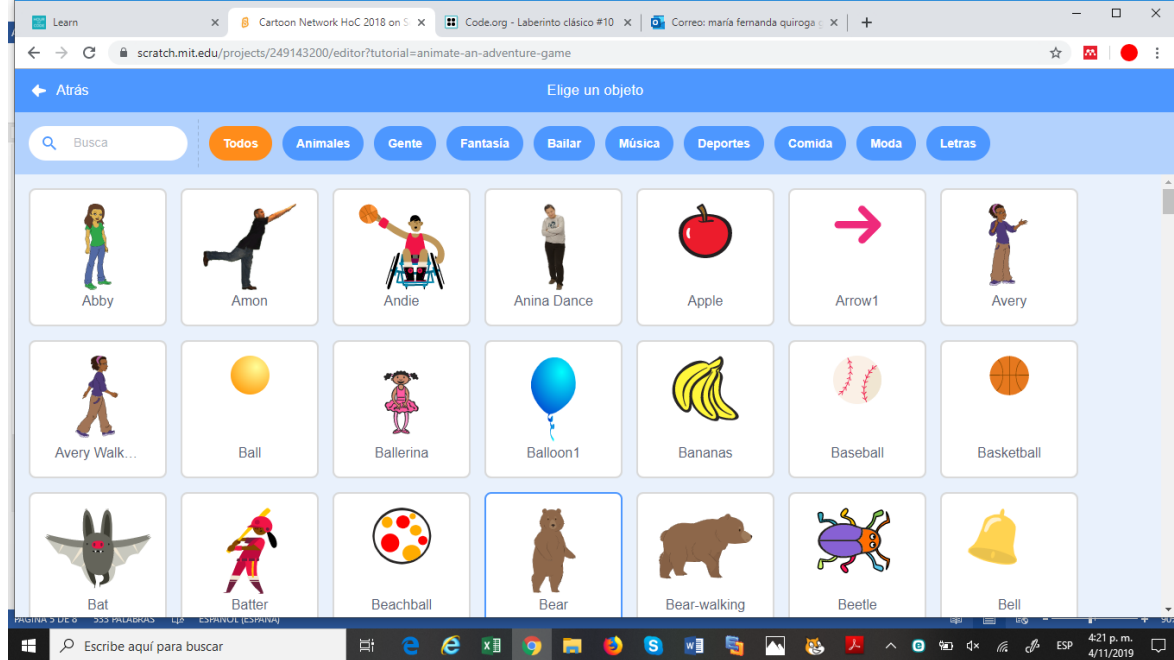
1.2 Elegir el fondo, ambiente o lugar del cómic



<https://scratch.mit.edu/projects/249143200/editor?tutorial=animate-an-adventure-game>

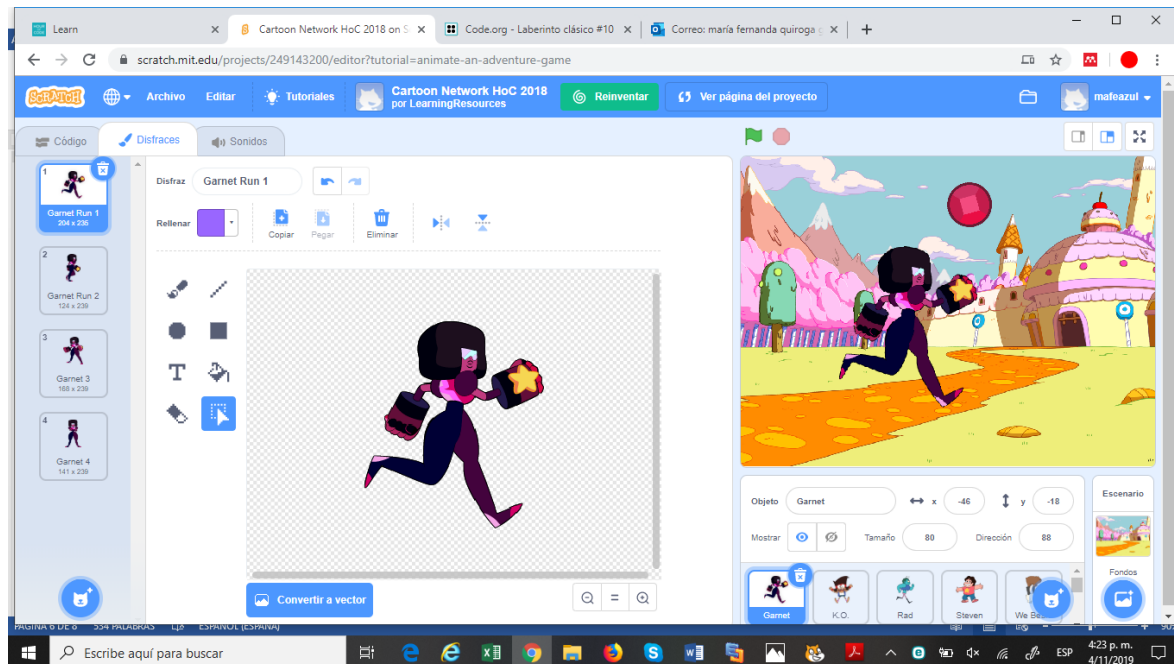


1.3 Anexar personajes



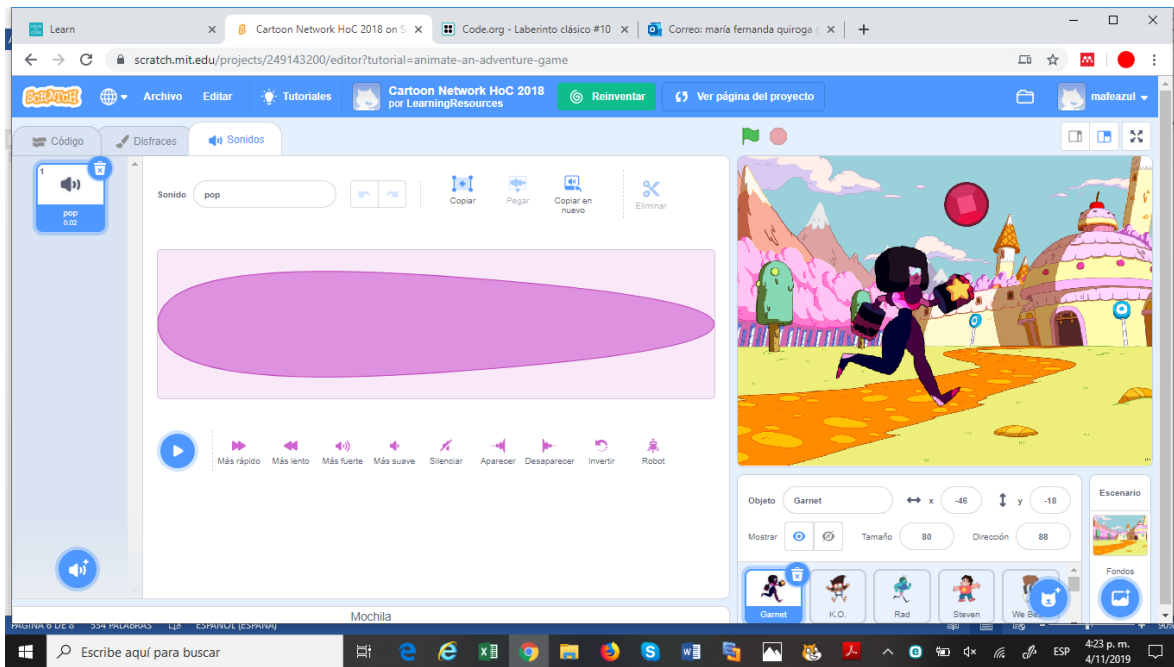
<https://scratch.mit.edu/projects/249143200/editor?tutorial=animate-an-adventure-game>

1.4 Personalizando el o los personajes desde la opción disfraz



En esta opción podrás cambiar de posición, tamaño, colores, agregar textos, todo lo que te permita personalizar los personajes.

1.5 Selección de los sonidos



Acá podrás elegir el o los sonidos que harán más divertido y llamativa tu creación, puedes darle la opción de hacerlo despacio, rápido y el tiempo de duración.

Para iniciar con los diálogos debes elegir el personaje y ubicarte en la pestaña de código y desde allí empezar a utilizar los bucles, para darle movimiento, apariencia, eventos, entre otros.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA
MÁRQUEZ
IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA
EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA
BASADOS EN PROCESOS INTERDISCIPLINARIOS
TALLER N° 8**



Objetivo: Potenciar habilidades artísticas, comunicativas y sistemáticas en el desarrollo de cómics mediante el lenguaje de programación.

Tema: Recreo mi imaginación II

NOMBRE: _____ **GRADO:** 5°

HORA: _____ **FECHA:** _____

PASO A PASO

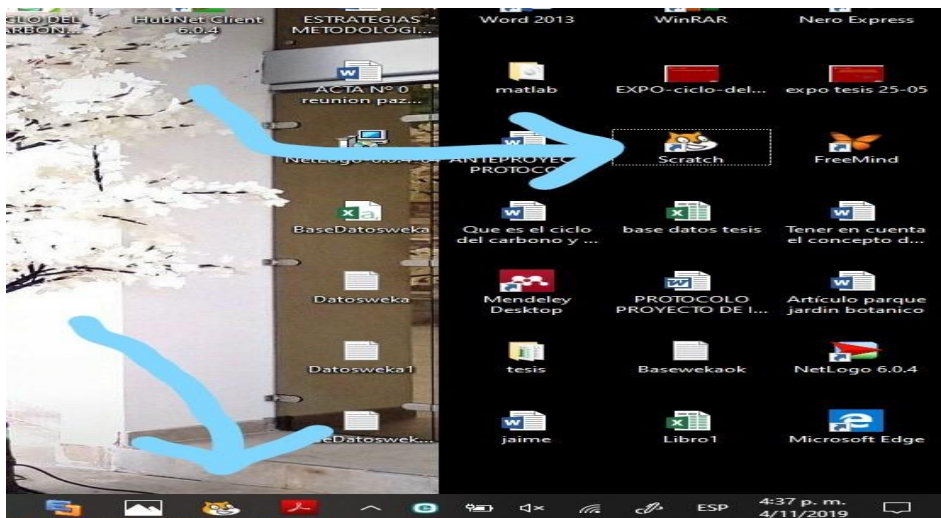
1. Continuidad de creación proyecto cómics con lenguaje de programación, creación desde el programa de Scratch sin necesidad de internet.
2. Crear una historia teniendo en cuenta taller No. 4 con diálogos cortos, coherentes y claros

DESARROLLO

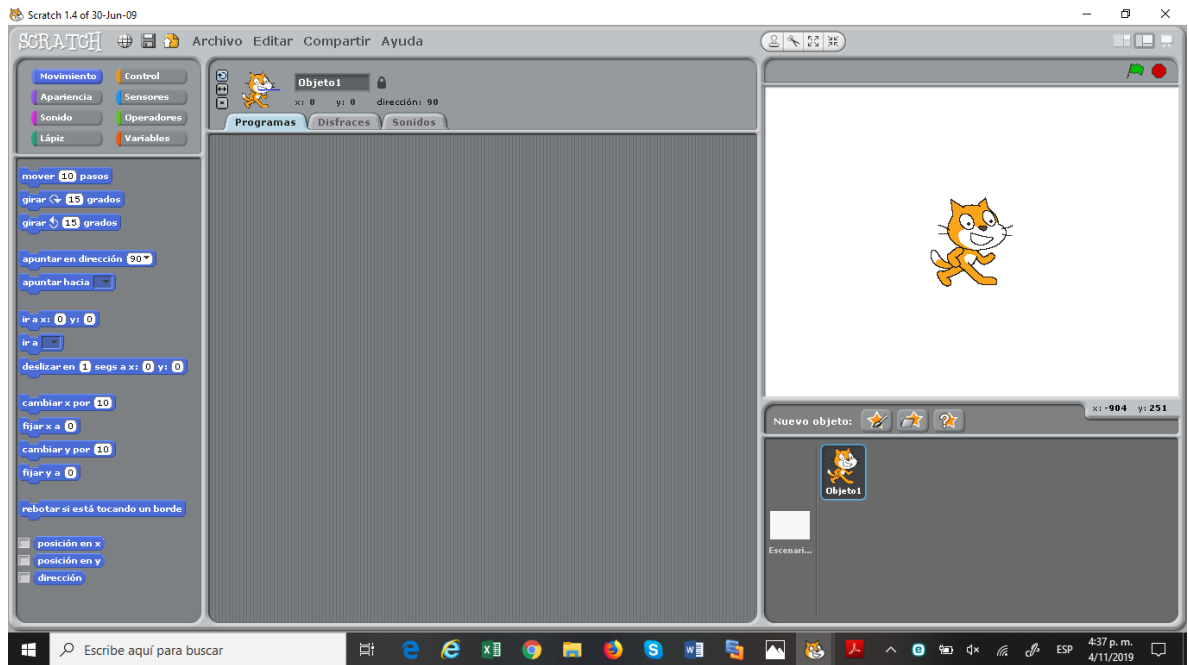
1. Manejo de comandos en lenguaje de programación
2. Práctica con personajes, fondos, comandos, diálogos y sonidos
3. Poner a volar la imaginación inicio creación de comics.

ACTIVIDADES

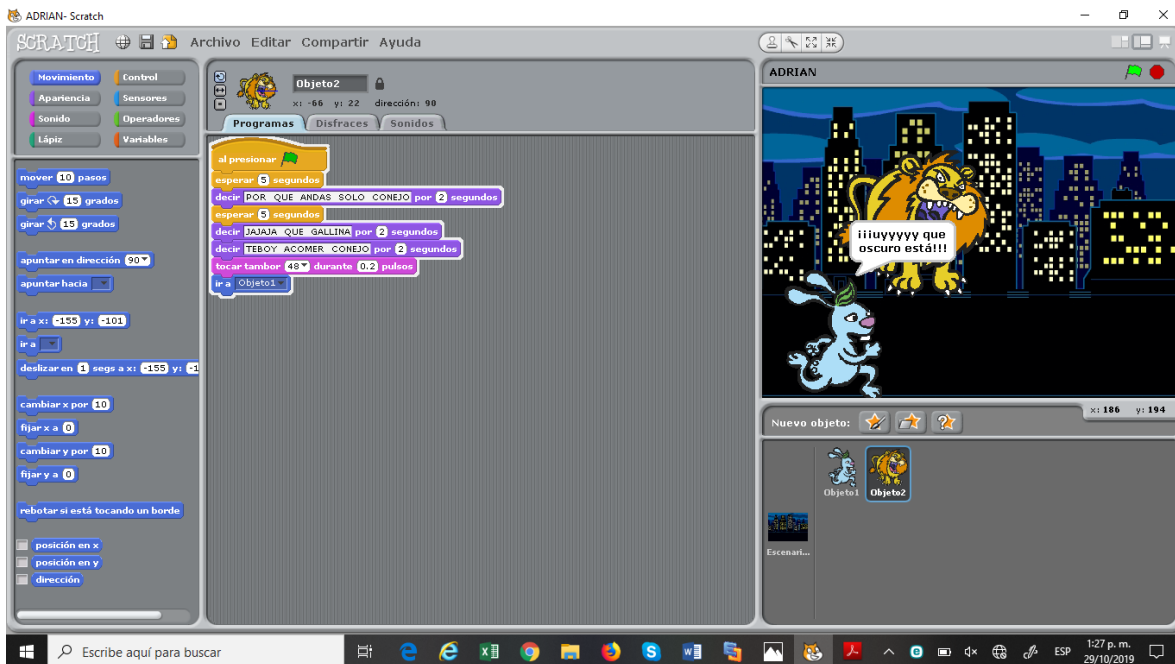
1. Ingresamos al programa Scratch ubicado en el escritorio del computador



- Al abrir el programa nos aparece algo diferente al online pero su funcionamiento es similar, así que todo es de práctica.

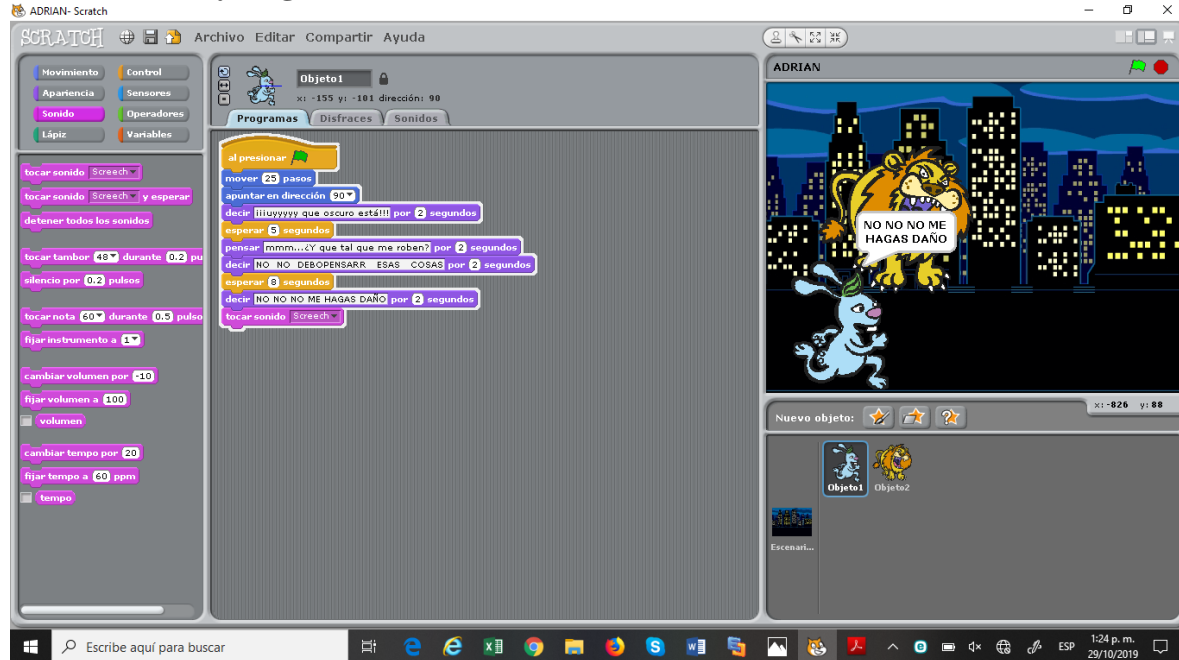


- Ahora iniciemos nuestra creación con estilo.

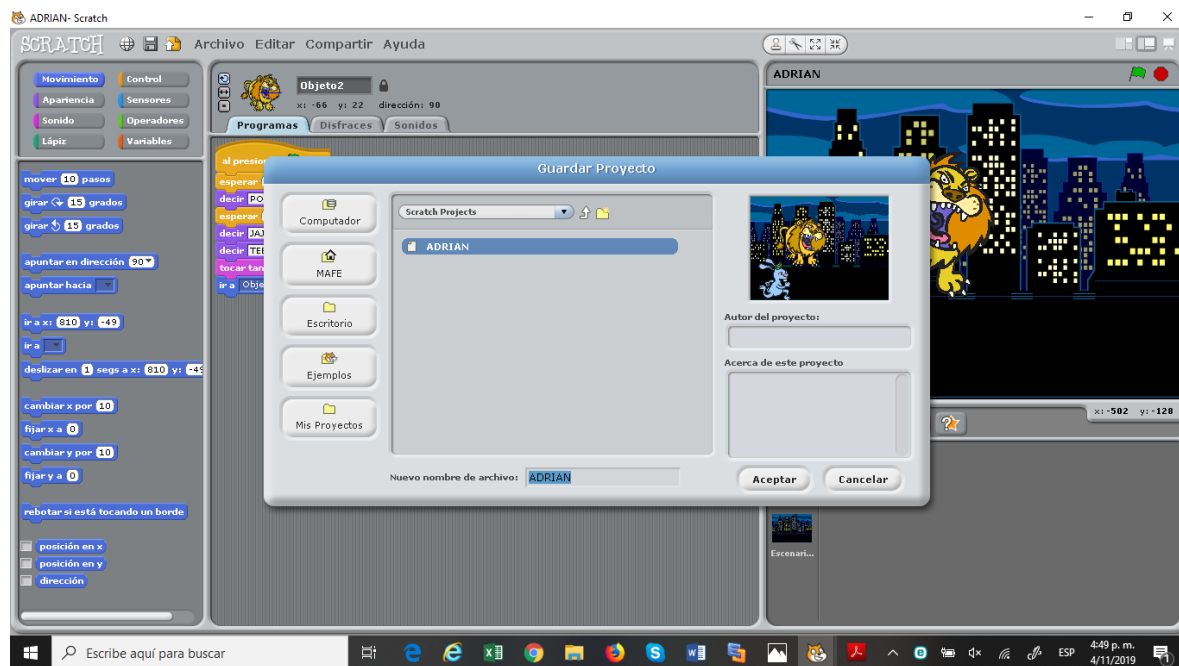




Ten en cuenta: Fondo, personajes, diálogos, movimientos, apariencia, entre otras que harán tu cómic único y original.



Al finalizar recuerda guardarlo con tu nombre, para luego ser socializado junto a los demás proyectos de Scratch de tus compañeros.



8.2.1. Desarrollo del proyecto desde la lecto - escritura

Los estudiantes realizan taller en escrituras creativas.

1. "Del cuento breve y sus historias"



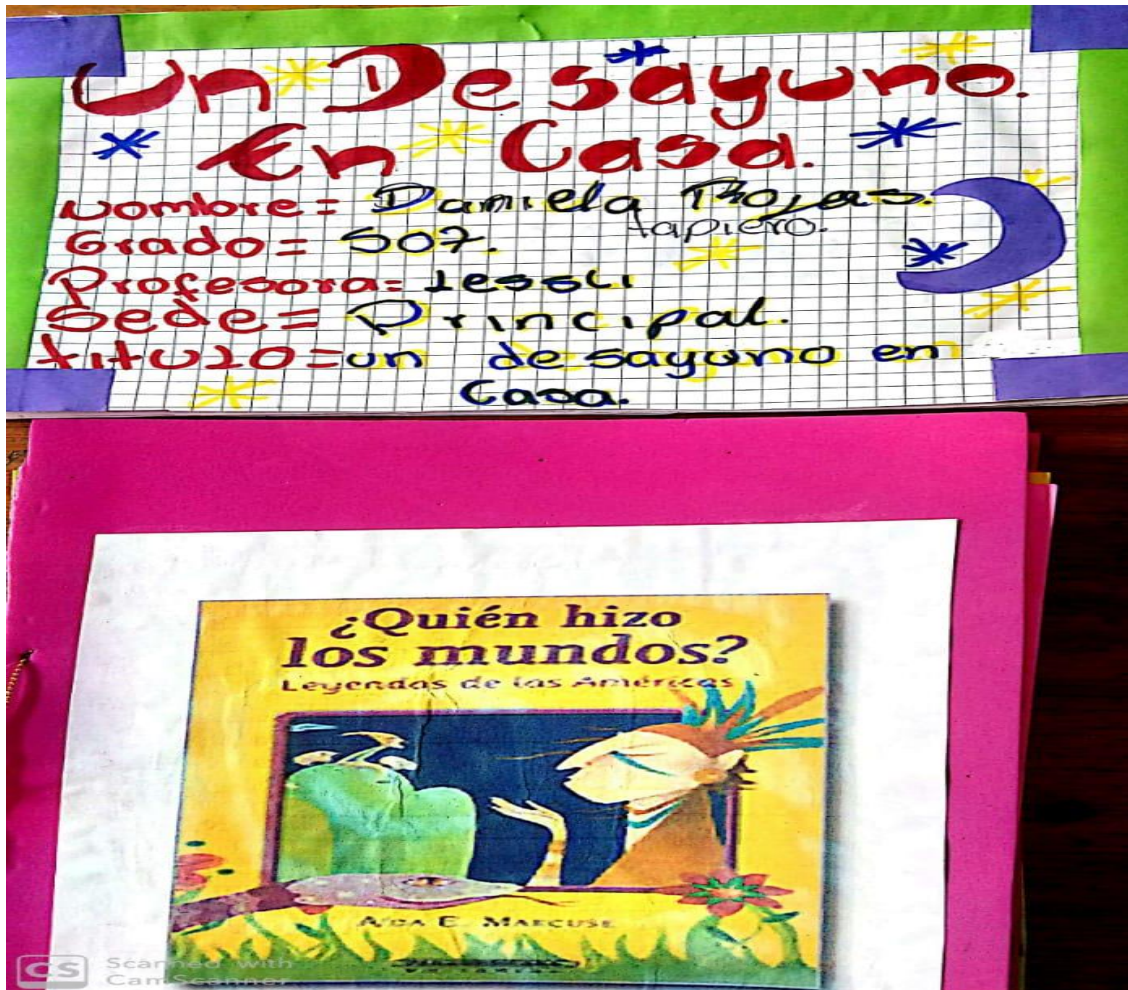
2. "El nombre propio de mi creación"





3. "Ensalada de cuentos"

Presentar cuentos conocidos, y crear un nuevo cuento con algunas similitudes del original.



4. Arte y escritura para crear cuento e historia.

El Mundo de vestido Azul

En un país muy lejano una pequeña niña de capa azul que era muy querida por sus abuelitos, ella los visitaba con frecuencia aunque vivían al otro lado de la aldea. Su madrastra que sabía cosas muy bien le había hecho una caperucita azul que la niña adoraba, por lo que todos la llamaban la niña de capa azul.

Una mañana, la madrastra la mandó a casa de los abuelitos, para que le llevara unos buñuelos y tamales recién horneados.

"¡Ah! ¡Ah! anda a ver cómo están los abuelitos y cuánto está la cesta que le he preparado!" le dijo. Además le advirtió: "anda con cuidado, puede ser peligroso".

La niña que siempre era obediente asintió y le contestó a su madrastra: "no te preocupes que tendré cuidado". Agarró la cesta, se despedió cariñosamente y emprendió el viaje durante el camino hacia casa de sus abuelitos, muy contenta.

O hubiera pasado mucho tiempo cuando se encontró con unos arbolitos de la aldea que le preguntó: "¿adónde vas con tanta prisa?".

La niña los mira y pensó en lo que le había pedido su madrastra antes de ir, pero como ya los buñuelos no se los tenía, "anda a casa de mis abuelitos que los voy a traer".

Los arbolitos se rieron y le dijeron: "¡no te preocupes! nosotros también tenemos buñuelos y tamales". Luego de devorar se fue la comidita se volaron y la niña quedó sola y con la cesta vacía.

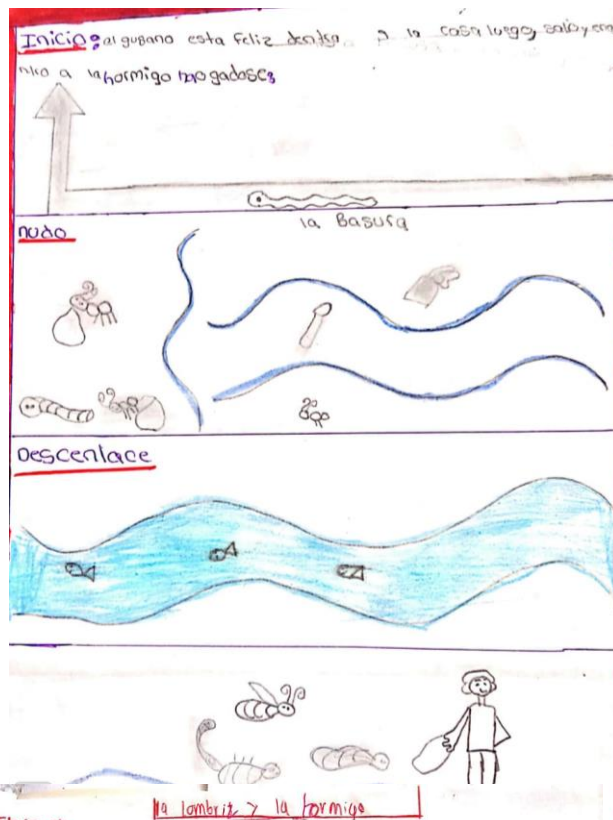
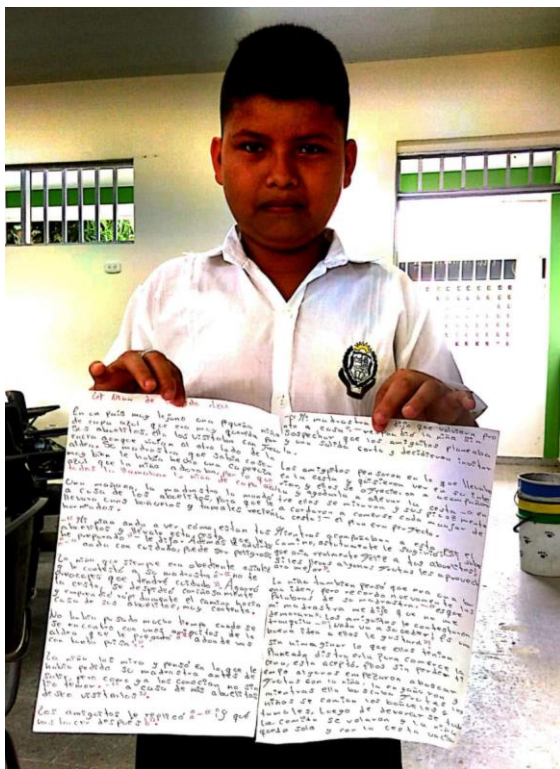
Los arbolitos se rieron en lo que llevaba en la cesta y quisieron ver en su interior, y ellos se ofrecieron a acompañarla y ayudarla a abrir la cesta. Entre ellos se miraron y sus picos murmuraron a coro: "¡comeremos cada manjar de la cesta!" el plan era perfecto.

Mientras acompañaban a esta por el camino, astutamente le seguían. Pero que era realmente feliz a los abuelitos si los llevaban algunos frutos les aprovecharía mejor.

La niña también pensó que era una buena idea, pero recordó nuevamente las palabras de su madrastra: "es que mi madrastra me dijo que no me demorara". Los arbolitos le contestaron: "¡vamos a ir a casa de los abuelos, es una buena idea a ellos le gustará!".

La niña imaginó lo que ellos tenían planeado y se dio cuenta que para comerse la cena, esta aceptó. Ellos sin perder tiempo algunos empezaron a buscar frutos con la niña, la engañaron y niños se comieron los buñuelos y tamales. Luego de devorar se fue la comidita se volaron y la niña quedó sola y con la cesta vacía.

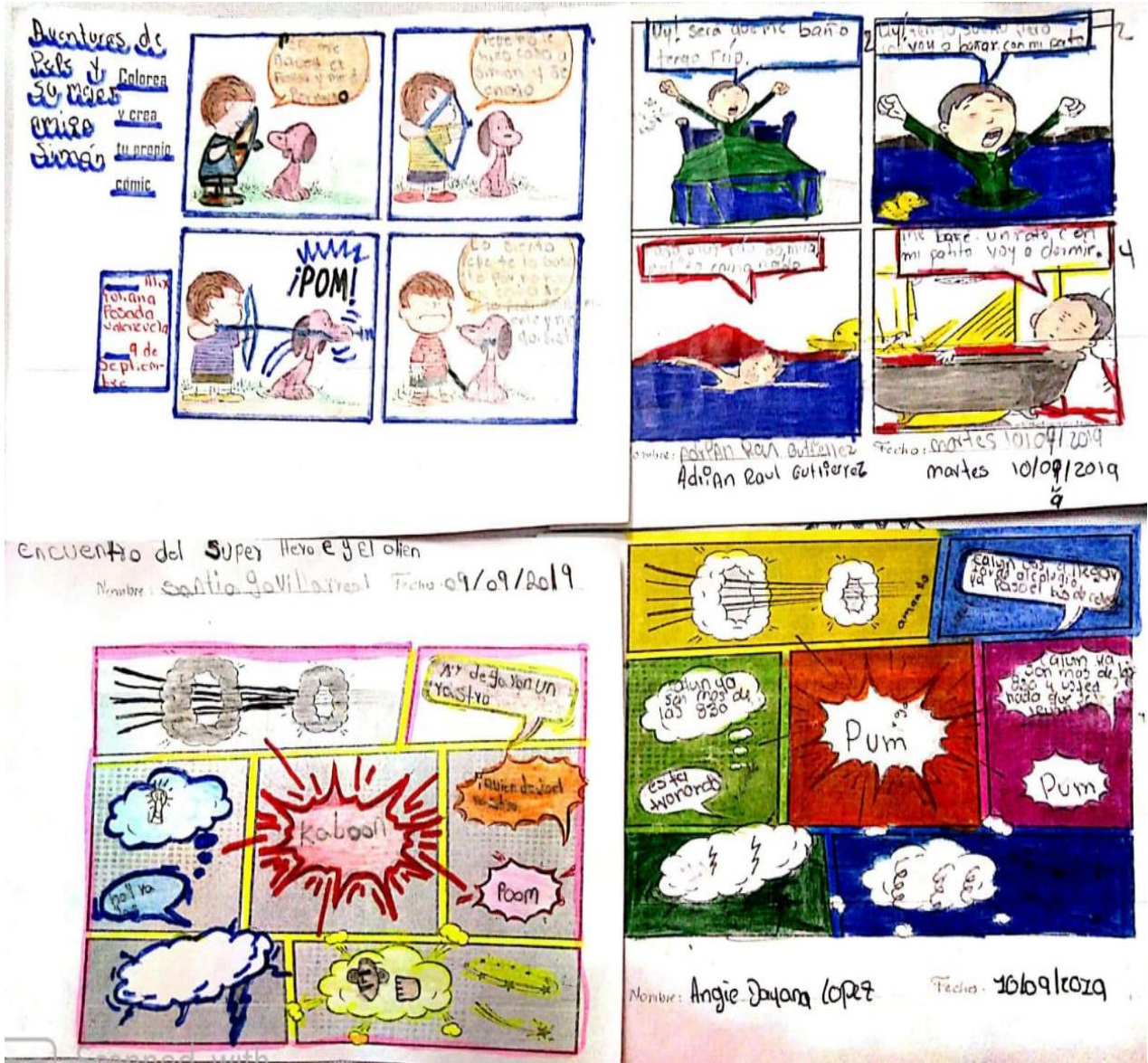






5. El comic como herramienta para comunicar una idea o una historia.

Los estudiantes desarrollaron escrituras creativas, imaginación y arte, recreando diálogos cortos y pensamiento.

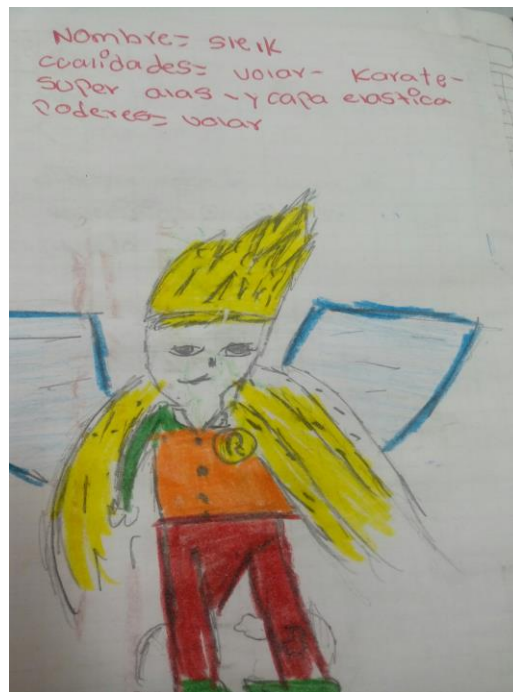


8.2.2 Desarrollo del proyecto desde el Arte

RESULTADOS DE LOS TALLERES 1 Y 2

CREACIÓN DE PERSONAJE PRINCIPAL:

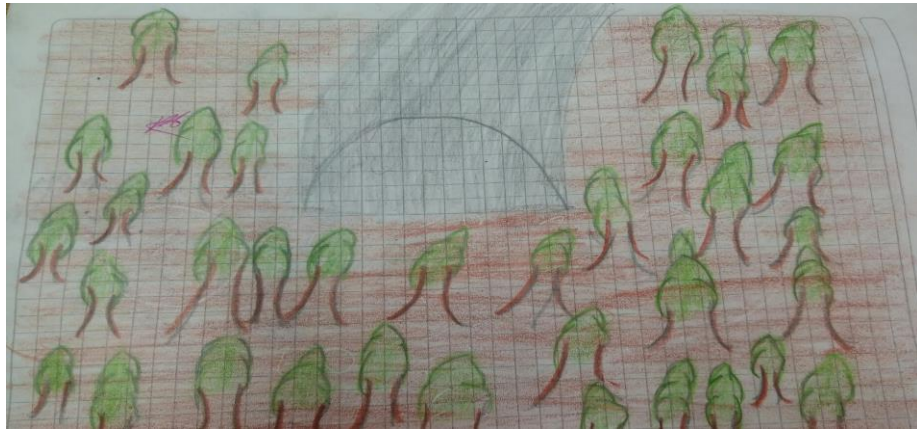
En esta actividad cada estudiante utilizó su imaginación e inició con la creación de un personaje con características específicas tanto físicas como psicológicas.



SELECCIÓN DEL ESPACIO O LUGAR:

Teniendo en cuenta las características y elementos del cuento cada estudiante de acuerdo a la creación de su historia realiza el espacio donde ésta se desarrollará.





CREACIÓN DE PERSONAJES SECUNDARIOS:

Los estudiantes tienen claridad sobre el desarrollo de toda narración y ésta se evidencia en que por iniciativa decidieron crear diferentes tipos de personajes para que interactúan con el principal.





Luego de tener todos los elementos necesarios y claridad sobre el tema y el desarrollo de los talleres 1 y 2, se da inicio a la creación de un cuento.

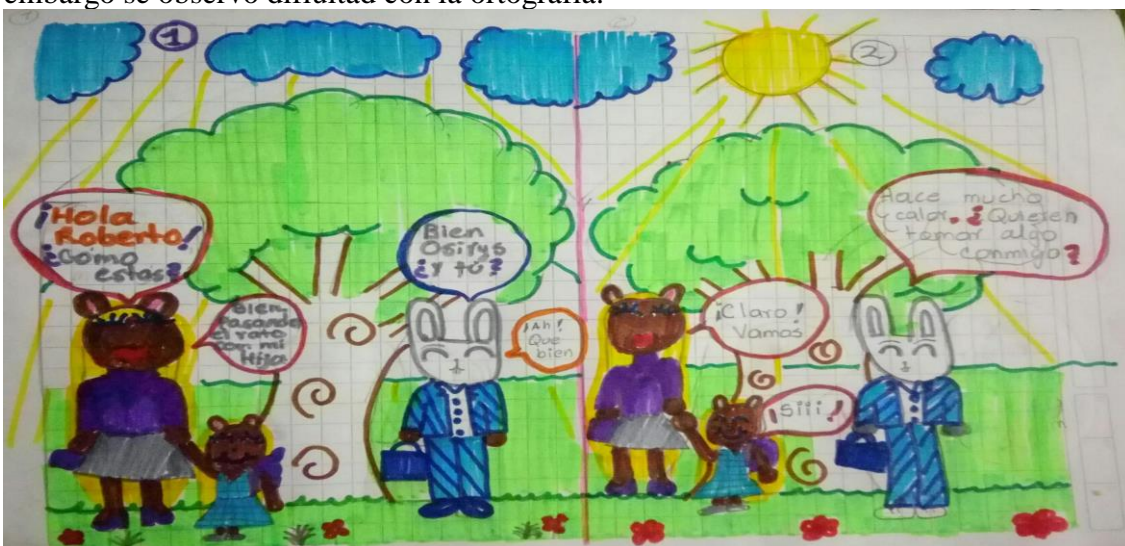


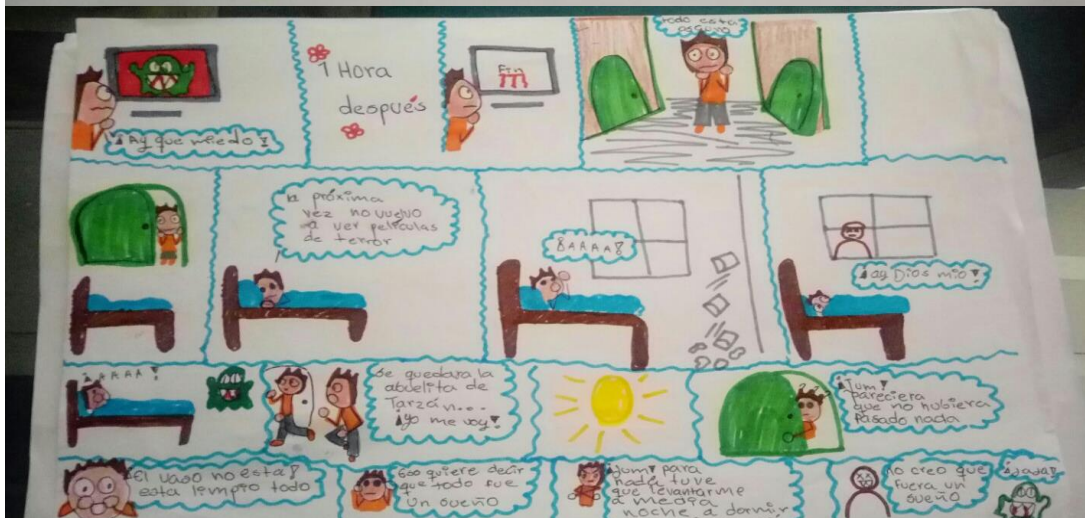


DESARROLLO DE LOS TALLERES 4 Y 5

En el desarrollo de estos talleres se evidenció el gusto por el dibujo y su motivación al saber que más adelante éstos serían recreados de forma virtual mediante el lenguaje de programación Scratch.

La motivación, el interés estuvo presente durante todo el desarrollo de la actividad, dejando como resultado el seguir practicando en casa ya por decisión propia a lo cual en las siguientes clases solicitaban dejar ver sus trabajos terminados y algunos presentaban hasta dos y tres. Sin embargo se observó dificultad con la ortografía.





8.2.3 Desarrollo del proyecto desde la gamificación

DESARROLLO DE LOS TALLERES 6 AL 8: HORA DEL CÓDIGO Y SCRATCH



En el desarrollo de esta actividad, los estudiantes manifestaban gran motivación, alto nivel de expectativa sobre la aplicabilidad de lo talleres realizados en clases con la gamificación. Se evidencia gran practicidad a la hora de trabajar en internet.

TRABAJANDO CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN



Teniendo en cuenta que en la plataforma de la hora del código facilitan diversidad de actividades y tutoriales para adquirir habilidades para la programación se escogió la actividad de *crea tu primer programa informático "ANGRY BIRDS"* en donde se aprenden conceptos básicos de la

informática con programación de arrastrar y soltar, parecido a un juego para aprender con bucles de repetición, condicionales y algoritmos básicos. Y así cada estudiante debía pasar los niveles (20) para al final obtener un certificado del desarrollo de la actividad.

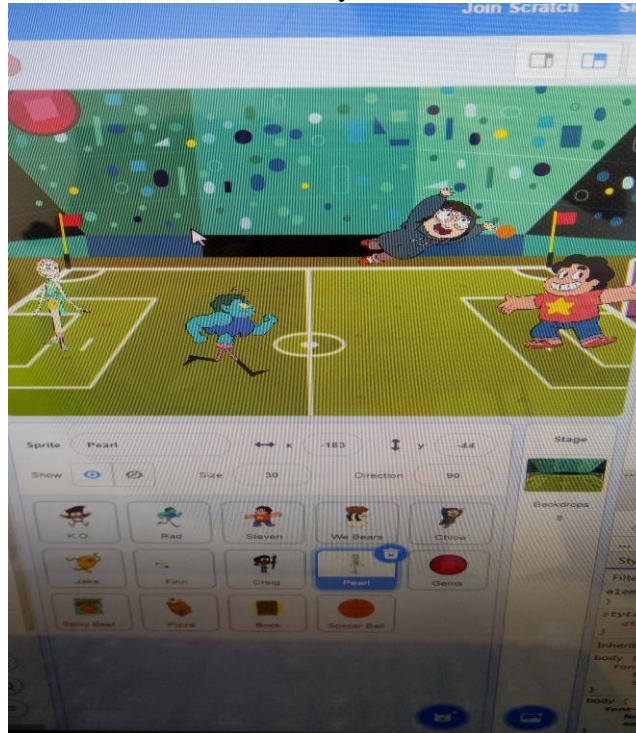


Esta actividad nos mostró que a la hora de manejar conceptos sobre lateralidad algunos estudiantes presentan dificultad con derecha- izquierda por lo cual se utilizó más del tiempo planeado. En cuanto a la motivación y participación de los niños(as) fue alta y constante, dando resultados muy satisfactorios.

CREACIÓN EN SCRATCH



En esta actividad cada estudiante luego de seguir las orientaciones dadas, iniciará a recrear los comics realizados en los talleres de escritura 4 y 5.



Aplicabilidad del taller de la hora del código para el manejo de los bucles y programación teniendo en cuenta sus gustos como movimiento, diálogo, sonidos, la elección del lugar y los personajes.





CONSTRUYAMOS UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO Y EL BUEN VIVIR

📍 Sede Central / Av. Pastrana Borrero - Cra. 1

📍 Sede Administrativa / Cra. 5 No. 23 - 40

🌐 www.usco.edu.co / Neiva - Huila

☎ PBX: 875 4753

☎ PBX: 875 3686

☎ Línea Gratuita Nacional: 018000 968722





Al finalizar los talleres de Gamificación los estudiantes recibieron el certificado de La Hora del Colegio. La entrega se hizo en el lugar donde se llevaron a cabo los talleres Parque Biblioteca Galindo.

8.3 RESULTADOS/ IMPACTO DE LOS TALLERES

Nombre Taller	Objetivo del taller	Características del taller	Desarrollo del taller	Resultados/Impacto
Taller 1 Del cuento Breve y sus historias	Generar un espacio que propicie el aprendizaje de herramientas estéticas y narrativo del cuento	Número de estudiantes: 35 Lugar: Parque Biblioteca Galindo y Salón de clases I.E. Gabriel García Márquez Recursos: Papel, colores, Cuentos infantiles Alfaguara	<ul style="list-style-type: none"> • Formar una historia en su imaginación • Transcribir el primer borrador y leerlo • Leer y releer • Corregir con apoyo del docente • Corrección de estilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizaron un primer borrador con tachones, borrones con el fin de dar libertad a la escritura creativa, a su vez, realizaron un segundo trabajo dando énfasis en su escrito y el estilo del cuento. Dejando como resultado la creación de cuentos inéditos en los estudiantes.
Taller 2 El nombre propio de mi creación.	Inventar títulos mediante escrituras creativas	Número de estudiantes: 35 Lugar: Parque Biblioteca Galindo y Salón de clases I.E. Gabriel García Márquez Recursos: Papel, lápiz, borrador, guías elaboradas	<ul style="list-style-type: none"> • Formo una historia en mi imaginación • Transcribo un primer borrador • Clasifico palabras claves • Doy posibles títulos basados en las palabras claves • Escribo pequeñas narraciones con los títulos creados ej. • El león y la cena • El león que no encontraba nada que comer • El león encuentra su cena • El feroz león se come al conejo • La cena del león. • Binomio de palabras ej. León-cena, león-conejo frases cortas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostraron mucho interés en creación de posibles títulos para su cuento basado en binomio de palabras claves un apoyo para crear párrafos cortos. • En esta etapa se evidenció la capacidad en el desarrollo del lenguaje oral y escrito. • Se dio camino hacia a la imaginación y desarrollo del pensamiento en relación con lo escrito.

Vigilada Mineducación



<p>Taller 3 Ensalada de cuentos</p>	<p>Mezclar cuentos tradicionales, dándole vida a un nuevo cuento.</p>	<p>Número de estudiantes: 35</p> <p>Lugar: Parque Biblioteca Galindo y Salón de clases I.E. Gabriel García Márquez</p> <p>Recursos: Cuentos populares infantiles. Papel, lápiz, borrador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes visitaron la biblioteca de la institución, buscan cuentos populares más conocidos. • Recrean nuevas historias a partir de los cuentos leídos. • Realizan un borrador. Cambian los títulos. Propondrán inicios distintos, nudos o problemas diversos y finales sorprendentes. • Exponer sus escrituras creativas y analizar sus creaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • En este taller se observó la manera cómo el estudiante mostraba mayormente el interés por la lectura y el enlace entre lo leído y lo creado. • A Algunos les fue difícil empezar, sin embargo a lo largo del proceso realizaron cuentos pertinentes con la actividad cumpliendo con el objetivo del taller y recrearon historias fantásticas. • Todos los estudiantes crearon su propio cuento.
<p>Taller 4 Viajo a lo desconocido mediante la creatividad y la imaginación</p>	<p>Proponer historietas con viñetas mudas a través de la palabra creativa.</p>	<p>Número de estudiantes: 35</p> <p>Lugar: Parque Biblioteca Galindo y Salón de clases I.E. Gabriel García Márquez</p> <p>Recursos: Guías de viñetas propuestas. Papel, lápiz, borrador. Colores. Pautas para realizar comics</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar en la historieta y escribirla. • En cada viñeta el estudiante deberá plasmar su propia creatividad a través del dibujo de caricatura. • El docente propone varios estilos de viñetas mudas. • El estudiante da vida a la caricatura, con mensajes cortos dentro del bocadillo, el docente orienta sobre las ideas que sean coherentes y continuas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recrear viñetas mudas a partir de un modelo propuesto fue novedoso, observando que cada estudiante proponía personajes, desarrollaron su imaginación hacia lo desconocido. • Se evidenciaron historietas variadas, sus escritos fueron de su propia creación. Perfeccionaron los signos de puntuación, exclamación, admiración, puntos suspensivos..., cumpliendo el objetivo del taller.
<p>Taller 5 El mundo mágico de la imaginación</p>	<p>Recrear un comic a partir de imágenes secuenciales.</p>	<p>Número de estudiantes: 35</p> <p>Lugar: Parque Biblioteca Galindo y Salón de clases I.E. Gabriel García Márquez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Darle vida a la imagen a través de la palabra. • A partir de imágenes secuenciales, se inicia un diálogo a una historia corta, libre y espontánea. 	<ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo de este taller aclaró aún más la creatividad e imaginación en cada estudiante, observando en sus trabajos creaciones enlazadas con la palabra escrita en todas sus formas. • Aquí se cumplió el objetivo dejando





	mediante escritura creativa	Márquez Recursos: Comics con imágenes conocidas. Lápiz, guía-modelo de comics	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe tener en cuenta que cada mensaje deberá respetar el espacio de la viñeta en cada bocadillo. • Tener en cuenta sonidos, ruidos o incluso un fenómeno visual para que la historieta impacte al lector y al creador de la historieta. • 	<p>evidencias de trabajos elaborados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se propició trabajo en equipo, colaborativo, orientado hacia fortalecer las escrituras creativas y el camino a la elaboración de comics con el lenguaje de programación Scratch.
Taller 6 Juego mientras programo	Brindar a los estudiantes herramientas básicas de informática y manejo de bucles de programación.	Número de estudiantes: 35 Lugar: Parque Biblioteca Galindo Recursos: Computador con acceso a internet	<ul style="list-style-type: none"> • Desde Google Chrome ingresar a la plataforma “La hora del Código” • Conocimiento del lenguaje de programación. • Luego de conocer sobre el lenguaje de programación, elegimos una de las actividades allí propuestas, en nuestro caso seleccionamos “Angry Birds” la cual nos ayudará a adquirir destrezas a la hora de programar con el manejo de los bucles. • Luego de seleccionar la actividad, aparece un tutorial de cómo se desarrolla, en donde se aprenderán conceptos básicos de informática y manejo de bucles de programación. • Esta actividad se desarrolla por niveles, en total son 20 y al final obtienes un certificado de tu trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación constante de los estudiantes a participar de cada actividad. • Gran facilidad de los estudiantes a la hora de ingresar a páginas de internet como “La hora del código” • Se evidenció dificultad en algunos estudiantes en el manejo de conceptos sobre lateralidad (derecha-izquierda), lo que hizo necesario la utilización de más tiempo de lo programado en el desarrollo de la actividad. • La participación de los estudiantes fue alta y constante, dando resultados muy satisfactorios, cumpliendo con el objetivo del taller. • Al finalizar el taller los estudiantes obtuvieron su certificado expedido por la hora del código. <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Vigilada Mineducación</p>



<p>Taller 7 y 8 Recreo mi imaginación</p>	<p>Potenciar habilidades artísticas, comunicativas y sistemáticas en el desarrollo de cómics mediante el lenguaje de programación.</p>	<p>Número de estudiantes: 35</p> <p>Lugar: Parque Biblioteca Galindo Y salón de clases</p> <p>Recursos: Computador con acceso a internet y otros con el programa de Scratch instalado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresamos a la plataforma de la hora del código y desde allí trabajamos en Scratch. Para conocer este lenguaje de programación, teniendo en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> _ Personajes _ Fondo o escenario _ Sonidos _ Comandos de movimiento _ Comandos de diálogos, entre otros. • Para iniciar con los diálogos debes elegir el personaje y ubicarte en la pestaña de código y desde allí empezar a utilizar los bucles, para darle movimiento, apariencia, eventos, entre otros. • Creación del proyecto desde el programa instalado en el computador sin necesidad de internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • En esta actividad cada estudiante estuvo muy atento a las orientaciones dadas por la docente para la realización de su propio cómic basado en los talleres 4 y 5. • Aplicabilidad del taller de la hora del código, de forma satisfactoria para el manejo de bucles y programación. • Motivación constante de los estudiantes por recrear sus escritos de forma llamativa. • Trabajo colaborativo entre los estudiantes, lo que con lleva al afianzamiento de conocimientos. • Los estudiantes desarrollaron habilidades que sintetizaron la interdisciplinariedad de las áreas como artes, tecnología y lenguaje.
--	--	---	--	--

8.4 CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

- Los antecedentes consultados para la elaboración del presente estudio exponen que el desarrollo de habilidades comunicativas han tenido grandes resultados cuando se han implementado estrategias que involucran las Tic's en el aula.
- La gamificación se ha establecido como una eficiente estrategia pedagógica que permite a los estudiantes desde el juego y el trabajo en equipo, lograr aprendizajes significativos en sus procesos educativos, puesto que se evidencia el desarrollo del pensamiento creativo, la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la experimentación sistematizada, aportando al desarrollo y fortalecimiento de habilidades lecto escritoras e incorporando otras áreas del conocimiento mediante la interdisciplinariedad generando un impacto positivo en los estudiantes.
- Desde las ciencias de la complejidad se considera a la educación como un proceso creativo, no lineal, alejado del equilibrio y es importante para el docente interpretar que en el aula de clases es un sistema abierto, en el cual desde el desequilibrio se generan procesos significativos, trascendiendo de las prácticas tradicionales a la incorporación de recursos interactivos mediados por tecnologías que permitan recrear el diario vivir de los estudiantes, en donde la emergencia ocupa un papel importante en las creatividad en los educandos.
- Mediante el análisis descriptivo de las competencias lecto escritoras de los estudiantes de grado quinto jornada tarde de la I. E. Gabriel García Márquez, el cual se determinó con la aplicación de dos encuestas de tipo sociodemográfica, en la que se evidenció que los estudiantes se encuentran en zonas de vulnerabilidad, y la figura materna es la más importante en su formación integral, además estableció que sus edades están ubicadas en un intervalo entre los 10 y 13 años de edad, etapa de la pre adolescencia, en la cual afloran diversidad de gustos, cambios de ánimo, interés por lo novedoso en especial lo

relacionado con lo tecnológico, pero aún el estar ubicados en un nivel económico bajo no es obstáculo el acceso a internet para realizar tareas escolares, ya que en un alto porcentaje le es asequible; pero según lo manifestado por las familias de los estudiantes, estos no hacen uso adecuado de esta herramienta para sus actividades académicas. En la segunda encuesta se logró identificar que los estudiantes tienen un gusto por la lectura, la cual consideran como algo muy importante en sus vidas, pero en la práctica no desarrollan los procesos lectores de manera consciente y autónoma. Además de los resultados evidenciados en las encuestas, el diagnóstico realizado por el programa PTA mostró que la mayoría de los estudiantes de la institución se encuentran en un nivel de lectura literal, lo que nos motivó a asumir esta investigación como un reto, despertando en los estudiantes el interés por la lecto escritura y así poder mejorar este aspecto mediante una estrategia pedagógica.

- En cuanto a la implementación de los ocho talleres se logró evidenciar una gran motivación y participación de los estudiantes en el desarrollo de los mismos, logrando en ellos la continuidad de los trabajos de gamificación en las horas libres, constituyéndose como una herramienta propicia para el desarrollo del pensamiento lógico por medio de la herramienta informática adoptada a las actividades, la cual les permitió recrear de forma animada sus escritos con los recursos multimedia. Así mismo, se evidenció el aprendizaje colaborativo, el desarrollo de competencias interdisciplinarias de áreas como arte, literatura y tecnología, a la vez que se profundizó en aspectos computacionales y se les brindó herramientas básicas de programación.
- La realización de este proyecto cumplió con su objetivo general el cual proponía establecer estrategias pedagógicas para promover hábitos emergentes de lecto escritura a través de un modelo didáctico de gamificación, en escrituras creativas desde las tic's con un enfoque interdisciplinario, de forma satisfactoria, lo cual se evidencio en la participación continua de los estudiantes, en los resultados de la aplicación de los talleres y en el potenciamiento de sus capacidades lecto escritoras.

RECOMENDACIONES

- Teniendo en cuenta la incidencia e importancia que tiene la lectura y escritura en la vida del ser humano, se recomienda que a futuro este proyecto sea anexado como proyecto de aula en la Institución Educativa Gabriel García Márquez.
- Se debe tener en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes a la hora de implementar estrategias didácticas para que estas sean satisfactorias, llevando a los estudiantes a ser partícipes de su propio aprendizaje, que disfruten lo que hacen generándole aprendizajes significativos haciendo uso de las TIC's.
- Desarrollar actividades en grupo, fomentando el trabajo colaborativo, en donde la ayuda entre sí fortalezca los procesos del educando en el aula.

Bibliografía

Anguiano, C. (2007). “*La familia desde la perspectiva de Pierr Bordieu*”. Obtenido de Kairos, Revista de temas sociales. Universidad de San Luis, Argentina, disponible en <http://www.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k01-02.htm>.

Barón Birchenall, L., Müller, O. & Labos, E. (2013). Los conceptos innatos en la obra de Chomsky: definición y propuesta de un método empírico para su estudio. *Avances en Psicología Latinoamericana*, vol. 31 (2), pp. 324-343.

Bernárdez, E (1995). *Teoría y Epistemología del Texto*. Madrid. Cátedra

Berwick, R., & Chomsky, N. (2011). The biolinguistic program: the current state of its evolution and development. En A. di Sciullo & C. Boeckx (Eds.), *The Biolinguistic Enterprise: New Perspectives on the Evolution and Nature of the Human Language Faculty* (pp. 19-41). Oxford: Oxford University Press.

Berwick, R., Friederici, A., Chomsky, N., & Bolhuis, J. (2013). Evolution, brain, and the nature of language. *Trends in cognitive sciences*, 17(2), (pp. 89-98).

Bourdieu, P. (2011). *Pierre Bourdieu Las estrategias de la reproducción social*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores. Traducido por: Alicia beatriz Gutierrez, (pp. 213-220).

Briggs, J., & Peat, D. (1990). *Espejo y Reflejo del Caos al orden*. Barcelona. Traducción Carlos Gardini: Editorial Gedisa S.A.

Cañal, P. (1999). “Investigación escolar y estrategias de enseñanza por investigación”, *Investigación en la escuela*, (38): 15-36.



Cañal, P. & Porlán, R. (1998). “Bases para un programa de investigación en torno a un modelo didáctico de tipo sistémico e investigativo”, *Enseñanza de las ciencias*, 6 (1): 54-60.

Caraballo Díaz, A. P., Hernández Nolasco, M. C., Gómez, J., & Isabel, O. (2016). *La teoría de las seis lecturas como estrategia para el mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado 5° de primaria de la Institución Educativa David Sánchez Juliao sede Santa Teresita jornada de la tarde del municipio de Lorica departamento de Córdoba* (Doctoral dissertation).

Cenoz, Iragui. (2004). Citado por Escritura creativa en la era digital: el taller literario integrado en el currículo, Sara Velasco López, Octubre 2017, MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, universidad de Cantabria.

Cervantes, J. A. (2009). Como fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora. *Revista vinculando*. México.

Cherro Samper, M., Sánchez, B., & Antonio, P. (2018). Preconceptos del alumnado del Grado de Maestro Primaria sobre el uso de las herramientas electrónicas y su eficacia didáctica para enseñar lecto-escritura.

Chomsky, N. (1980a). Sintáctica y semántica en la gramática generativa. México D. F.: Siglo XXI.

Chomsky, N. (1980b). On cognitive structures and their development: a reply to Piaget. En M. Piattelli-Palmarini (Ed.), *Language and Learning: The Debate between Jean Piaget and Noam Chomsky* (pp. 35-54). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Chomsky, Noam (2002) *On Nature and Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Colom, J. Antoni. (1998) “La Deconstrucción del Conocimiento Pedagógico”, Paidós 2002.

Colom, J.A. (2001). Teoría del Caos y Educación. Revista Española de Pedagogía, N°218, p.5-24.

Delgado, O., & Torres, C. (2018). Robótica Maker: Una Estrategia Sintética de Aprendizaje desde las Ciencias de la Complejidad. Master's thesis, Universidad Surcolombiana. Neiva- Huila, Colombia.

Dewey, John. (1960) "La ciencia de la Educación". Buenos Aires, Argentina: Losada.

Enríquez, S. C. (2011). La enseñanza de la escritura en entornos virtuales. *Puertas abiertas*, (7).

Ferdinand, S. (1998). *Curso de lingüística general. Traducción, prólogo y notas de Amado Alonso*. Madrid.

Francia, G., & Pascuas, S. (2014). Lecto - Escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar. Master's thesis, Universidad del Tolima. Neiva- Huila, Colombia.

Gaitán, V. (2013). *Gamificación: El lenguaje Divertido*. Obtenido de Educación, Blog, Web Site.

ICFES. (2017). *Icfes interactivo*. Obtenido de

<http://www2.icfesinteractivo.gov.co/ReportesSaber359>

Gleick, J (1987). Chaos. The Making of a New Science. London. Penguin.

González García, M. (2009). Educar con el Quijote: del canon al hipertexto. Murcia: Editum. Recuperado de <http://edit.um.es/library/docs/books/educar-con-elquijote.pdf>.

Guillermo Wiedemann. Obra sin título. Texto Juan José Plata C. "El encanto de la pregunta para superar la trivialización de los alumnos". Colciencias.

Humberto Maturana, Francisco Varela G. "El árbol del conocimiento" - 1 ed - Buenos Aires: Lumen 2003.

Jiménez, J. E., & Canarias, I. (2009). Manual para la evaluación inicial de la lectura en niños de educación primaria. *Elaborado por RTI Internacional para la Oficina de Desarrollo Económico, Agricultura y Comercio, Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, con la adaptación realizada al español por el consultor Juan E. Jiménez*, 1-128.

Lebrija Amezcua, C. K., Alamilla Moya, E., León Mendoza, R., & Hermosillo García, Á. M. (2017). El papel de la familia y de la escuela en la formación de valores. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(4), 1355-1380.

Leguizamón Sotto, D. V., Alaís Grill, A., & Sarmiento Ceballos, J. I. (2014). *Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC* (Master's thesis, Universidad de La Sabana).

Maldonado, C. E. (2006). “El papel de la imaginación para el estudio de los sistemas complejos”, 1-200. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

Maldonado, C.E. (2014). ¿Qué es eso de pedagogía y educación en complejidad?

Mare, M. (2017). El cambio lingüístico en la Gramática Generativa. Logros, discusiones y desafíos/Language change in Generative Grammar. Achievements, discussions and challenges. *Quintú Quimün. Revista de lingüística*, (1), 97-114.

Marín, I y Hierro, E. (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Barcelona. Empresa Activa.

Ministerio de cultura, Relata y la escritura Creativa. (2010). Guía para talleres de escritura creativa. Creación y planeación. Bogotá: Taller de edición Rocca.

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos curriculares de Lengua Castellana. 74-75. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-339975_recurso_6.pdf?binary_rand=4400. Bogotá, Colombia.

MIT, Media Lab MIT, Ayuda sobre Scratch - Acerca de Scratch (en línea), 2003. <http://scratch.mit.edu/about/>.

Montealegre, C. M., Motta, C. M. & Villarreal, H. B. (2018). La metáfora como estrategia interdisciplinar para fortalecer procesos de comprensión. Master's thesis, Universidad Surcolombiana. Neiva- Huila.

Montealegre, R., & Forero, L. A. (2015). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta colombiana de psicología*, 9(1), 25-40.

Montoya, I. A., & Montoya, L. A. (2015). Comprensión del concepto de emergencia desde el aporte Holland, Kauffman y Andrade. *Revista Innovar Journal: Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 27-43.

Nagy, W., Berninger, V., Vaughan, K., Abbott, R., & Vermeulen, K. (2003). Relación de la Morfología y otras habilidades lingüísticas con las habilidades de la alfabetización en lectores en riesgo de segundo grado y escritores en riesgo de cuarto grado. *Journal of Educational Psychology*.

Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*.

Quesada, A; Canessa., E. (2008). La complejidad de los procesos educativos en el aula de clases.

Quezada, A. (2010). Sistemas Complejos y Comportamiento Humano. *Polis- Revista Latinoamericana*.



Rico, R. Y. B. (2017). El uso didáctico de las tics en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 5(2), 2-8.

Sánchez, M. Á. M. (2008). El papel de la gramática en la enseñanza-aprendizaje de ELE. *Ogigia: Revista electrónica de estudios hispánicos*, (3), 29-41.

Sierra, M., & Rocío, K. (2018). La escritura creativa como herramienta para el desarrollo de la competencia literaria.

Saussure, F. (1985)(1998). *Curso de lingüística general*. Barcelona: Planeta- Agostini, pág.30. Traducción, prólogo y notas de Amado Alonso. Madrid.

Úbeda, G. A. F. (2016). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (20), 5-19.

Valery, O. (2000). Reflexiones sobre la escritura a partir de ygotsky. *Educere*, 3(9).

Villalobos, S. B., & de Cuéllar, M. M. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las Tics en contextos educativos rurales. *Revista Guillermo de Ockham*, 13(1), 97-107.

Villalobos López, M., Gómez Zermeño, M. G., & González Galbraith, L. A. (2013). Promoción de la escritura creativa a través de talleres apoyados con tecnologías digitales en escuelas Unidocentes. *Revista Q*, 8(15).

Vygotski, L. S. (1999). *Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: Fausto.

Vygotski, L.S. (1995). La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. En L.S.

Vygotski, Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores, Obras Escogidas III, (págs. 183-206). Madrid: Aprendizaje Visor.



UNIVERSIDAD
SURCOLOMBIANA

NIT: 891180084-2

ACREDITADA DE
ALTA CALIDAD

Resolución 11233 / 2018 - MEN

9. Anexos

CONSTRUYAMOS UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO Y EL BUEN VIVIR

📍 Sede Central / Av. Pastrana Borrero - Cra. 1

📍 Sede Administrativa / Cra. 5 No. 23 - 40

🌐 www.usco.edu.co / Neiva - Huila

☎ PBX: 875 4753

☎ PBX: 875 3686


☎ Línea Gratuita Nacional: 018000 968722



Vigilada Mineducación



9.1. Encuesta Sociodemográfica de los estudiantes



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ
ENCUESTA A ESTUDIANTES
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TELEARTE
MAESTRÍA EN ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DE LA COMPLEJIDAD

OBJETIVO:
Conocer el contexto de los estudiantes del grado 5 de la jornada de la tarde. Realizar la caracterización sociodemográfica de los estudiantes.


Nombre: _____ Grado: _____

- Eres: Niño _____ Niña _____
- ¿Cuántos años tienes? -Marca solo una opción
 9 años 10 años 11 años 12 años 13 años 14 años o más
- ¿Con Quién vives?
 Mamá y papá Mamá Papá Hermano(a) Familiares Otros
- ¿Cuál es tu estrato social?
 1 2 3 Otro. Cuál? _____
- ¿Quién te ayuda a hacer las tareas en casa?
 Mamá y papá Mamá Papá Hermano(a) Familiares Otros
- ¿Cuál es el nivel educativo de tus padres o con los que vives?

Mamá	<input type="radio"/> Sin estudios	<input type="radio"/> Primaria	<input type="radio"/> Secundaria	<input type="radio"/> Técnico	<input type="radio"/> Profesional
Papá	<input type="radio"/> Sin estudios	<input type="radio"/> Primaria	<input type="radio"/> Secundaria	<input type="radio"/> Técnico	<input type="radio"/> Profesional
Otros	<input type="radio"/> Sin estudios	<input type="radio"/> Primaria	<input type="radio"/> Secundaria	<input type="radio"/> Técnico	<input type="radio"/> Profesional
- ¿Qué herramientas utilizas para realizar tus tareas?
 Internet Libros Otros/ Cuál? _____
- ¿Cuánto tiempo dedicas a desarrollar las tareas escolares?
 Menos de una hora Una hora Más de una hora
- ¿Te gustan los videos juegos?
 SI NO
- ¿Con qué frecuencia lees?
 Muy Frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
- ¿Qué tipo de textos te gusta leer?
 Informativos Narrativos/Literarios Científicos/Tecnológicos Otros. Cuál? _____
- ¿Con qué frecuencia escribes?
 Muy Frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
- ¿Cómo te gusta dibujar?
 A mano Con un software
- ¿Tienes alguna dificultad con la lectura o escritura?
 SI NO
- Si tu respuesta anterior fue SI, marca a qué factor se debe
 Concentración No comprendo lo que leo Es aburridor Otro. Cuál? _____

9.2 Encuesta sicográfica de los estudiantes





INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ
ENCUESTA PSICOGRÁFICA A ESTUDIANTES
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TELEARTE
MAESTRÍA EN ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DE LA COMPLEJIDAD

Querido estudiante:

La presente encuesta tiene como objetivo obtener información sobre tus intereses en torno a la lectura y escritura, favor responderla de acuerdo a las siguientes orientaciones.

Responda según las siguientes opciones, marcando del 1 al 5 en donde:

1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso (ni de acuerdo, ni en desacuerdo)	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
-----------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------------

Qué tan de acuerdo estás con los siguientes enunciados:

1. Me gusta leer 1 2 3 4 5
2. Leo todos los días 1 2 3 4 5
3. La lectura es importante para mi vida 1 2 3 4 5
4. Me gusta escribir 1 2 3 4 5
5. La escritura sirve para recrear mis pensamientos
Y emociones 1 2 3 4 5
6. Es importante que mis padres realicen lecturas
Conmigo 1 2 3 4 5
7. Con facilidad realizo lecturas comprensivas 1 2 3 4 5
8. Es más divertido leer de forma virtual 1 2 3 4 5
9. Hacer cómics de forma virtual es divertido
Para mí 1 2 3 4 5
10. Asumiría el reto de cambiar hábitos de lectura 1 2 3 4 5

¡Gracias!

9.3 Proyecto TELEARTE

PROYECTO TELEARTE

Un camino lleno de experiencias
comunicativas.

RETO 1

DESPIERTO A LO DESCONOCIDO

OBJETIVO: Despertar en el estudiante el interés por el desarrollo de diversas habilidades comunicativas.

ACTIVIDADES:

1. Conocimiento del lenguaje de programación: HORA DEL CÓDIGO
2. Pasos para una buena redacción
3. Actividad Aplicada: COMICS



LA HORA DEL CÓDIGO: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN



PASOS PARA UNA BUENA REDACCIÓN

PASO A PASO

TIPS PARA REDACTAR (revisión de borradores)



ELABORACIÓN DE COMICS




PASO A PASO


CONOCIMIENTO DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN (La hora del código)



RETO 2

INICIO MI CAMINO






CÓMICS

OBJETIVO: Despertar en el estudiante el interés por el desarrollo de diversas habilidades comunicativas.

ACTIVIDADES:

1. Práctica y producto del lenguaje de programación: **HORA DEL CÓDIGO**
2. Actividad Aplicada y resultados: **COMICS**





CERTIFICACIÓN




8


PASO A PASO

RELACIÓN DE IMAGEN Y PALABRA A TRAVÉS DEL COMICS - CREACIÓN DE MENSAJES CORTOS

LA HORA DEL CÓDIGO Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN



Vigilada Mineducación


RETO 3


INTERACTUO CON NUEVAS EXPERIENCIAS


OBJETIVO: Potenciar las habilidades comunicativas mediante el trabajo en equipo en relación con el lenguaje de programación SCRATCH

ACTIVIDADES:

1. practicando lenguaje de programación mediante diálogos cortos, coherentes y claros.
2. Creación de imágenes relacionadas con la palabra.
3. Interacción de conocimientos en equipo.













PRACTICANDO CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN: SCRATCH

PASO A PASO

ELABORACIÓN DE DIÁLOGOS CORTOS RELACIONADAS CON IMÁGENES

MANEJO DE COMANDOS EN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

RETO 4



CREACIÓN EN SCRATCH

APLICO LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS

OBJETIVO: Mostrar las capacidades de la comunicación escrita, tecnológica y creativa, a través de la interdisciplinariedad.

ACTIVIDADES:

1. Desarrollo de un comics a través de la palabra escrita.
2. Elaboración de un cuento creativo con el apoyo de los tips para una buena redacción.
3. Producto virtual en lenguaje de programación SCRATCH y escrito: Comics y cuento creativo.



COMICS Y CUENTO CREATIVO

PASO A PASO

REDACTAR UN CUENTO CREATIVO



ELABORACIÓN DE UN COMICS EN SCRATCH



RETO 5

MI FAMILIA FORMA PARTE DEL NUEVO RETO EDUCATIVO

OBJETIVO: Socializar y dar a conocer el proyecto TELEARTE a los padres de familia.

ACTIVIDADES:

1. Socialización del proyecto TELEARTE y las herramientas a utilizar en el desarrollo del mismo.
2. Aportes de sus experiencias en el ámbito de la lectura y escritura desde su infancia.
3. Recordar el ayer en mi época de escuela mediante lecturas interesantes y populares.
4. Conclusiones del taller: la lecto escritura del ayer, hoy y del mañana.



PROYECTO TELEARTE



ENCUENTRO CON LA LECTO ESCRITURA

PASO A PASO

SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO TELEARTE A PADRES DE FAMILIA



TALLER A PADRES DE FAMILIA: UN ENCUENTRO CON LA LECTO ESCRITURA

