



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N°15 del 31 de octubre de 2012

Facultad Ciencias de la Educación

Maestría en Didáctica de las TIC

LA LUDOTECA DIGITAL COMO GENERADORA DE HÁBITOS DE
LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MONTE VERDE

Trabajo presentado para optar el título de Magíster en Didáctica de las TIC

Autor: Jhon Jairo Romaña Palacios

Tutor: Jarrison Nicolás Caicedo González

Panamá, junio, 2021

Nota de Aceptación

Evaluador

REDD+ UMECFT

Agradecimientos

Por permanecer a mi lado en todo este arduo proceso formativo, quiero extenderles mi más sentido agradecimiento a:

A Dios por darme la sabiduría necesaria para sacar adelante este proyecto.

A los docentes, administrativos, padres de familia y estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, por sus aportes, su apoyo y por mostrar siempre su mejor disposición, colaboración y agrado en todo el proceso.

A todos los tutores que hicieron parte de formación académica, por sus orientaciones en cada etapa, las cuales fueron de vital importancia para llevar a feliz término esta investigación.

Dedicatoria

A Dios por bendecirme y darme el don de la perseverancia para poder alcanzar esta nueva meta.

A mi esposa que siempre me brindó su apoyo y nunca me deja desfallecer. Y a mis compañeros de trabajo y estudiantes que formaron parte activa en la realización de este proyecto educativo

Gracias por ser siempre mi mayor motivación.

Tabla de Contenido

Capítulo I: CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	16
1.1 Descripción de la Problemática.	16
1.2 Formulación de la pregunta de investigación.	21
1.3 Objetivos.	21
1.3.1 Objetivo General.	21
1.3.2 Objetivos Específicos.	22
1.4 Justificación e Impacto.	22
Capítulo II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	25
2.1 Bases Teóricas.	25
2.1.1 Lectura.	25
2.1.3 Habito lector.	28
2.1.3 Estrategias.	29
2.1.4 Recursos didácticos.	32
2.1.5 Ludoteca digital.	33
2.2 Bases Investigativas.	34
2.2.1. Antecedentes Históricos.	34
2.2.2 Antecedentes Investigativos.	36
2.3 Bases Conceptuales.	41
2.3.1 Hábitos de lectura.	41
2.3.2 Ludoteca digital.	42
2.4 Bases Legales.	43
2.5 Conceptos Definidores y Sensibilizadores.	47
2.6 Operacionalización de variables.	48
Capítulo III: ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1 Paradigma, Método y/o Enfoque de Investigación.	50
3.2 Tipo de investigación.	52

3.3. Diseño de la investigación.....	52
3.4. Población, Muestra y Muestreo.....	53
3.4.1. Población.	53
3.4.2. Muestra.	53
3.4.3. Tipo de muestra.	54
3.4.4. Selección de muestra.	54
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
3.5.1 Entrevista.	54
3.5.2 Documentos escritos.....	55
3.5.3 Encuesta.....	56
3.6. Procedimiento de la investigación.....	56
3.7. Credibilidad.....	57
3.8. Consideraciones Éticas.....	59
Capítulo IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS O HALLAZGOS.....	61
4.1. Técnicas de análisis de datos.....	61
4.2. Procesamiento de los datos.....	62
4.3. Contrastación y teorización.....	62
4.3.1. Hábitos de lectura.	62
4.3.2. Las TIC como generadoras de hábitos lectores.	72
4.3.3. Niveles de lectura.....	79
Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
5.1 Respuesta a la pregunta de investigación.....	81
5.2 Alcance de los objetivos.....	82
5.3 Otras conclusiones.....	84
5.4 Recomendaciones.....	85
Capítulo VI: PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	86
6.1. Introducción.....	86
6.2. Justificación.....	86

6.3. Objetivos	87
6.3.1 Objetivo general.....	87
6.4. Beneficiarios.....	88
6.5 Productos.	88
6.6 Localización.....	89
6.7 Método.....	89
6.8 Cronograma.	90
6.9 Recursos.	90
6.10 Presupuesto.....	91
REFERENCIAS.....	92
APÉNDICE.....	97

Lista de tablas

Tabla 1. Lista de Categorías y Subcategorías	47
Tabla 2. Operacionalización de variables.	48
Tabla 3. Procedimiento.	56
Tabla 4. Aspectos de Credibilidad	58
Tabla 5. Satisfacción de la Entrevista	59
Tabla 6. Satisfacción cuestionario.....	59
Tabla 7. Satisfacción Prueba de conocimientos	59
Tabla 8. Entrevista P9.	69
Tabla 9. Resultados obtenidos por niveles de comprensión.....	80



Lista de graficas

Grafica 1 Entrevista P1.....	63
Grafica 2 Entrevista P2.....	64
Grafica 3 Entrevista P3.....	65
Grafica 4 Entrevista P4.....	65
Grafica 5 Entrevista P5.....	66
Grafica 6 Entrevista P6.....	67
Grafica 7 Entrevista P7.....	67
Grafica 8 Entrevista P8.....	69
Grafica 9 Entrevista P10.....	70
Grafica 10 Cuestionario P1	73
Grafica 11 Cuestionario P2	73
Grafica 12 Cuestionario P3	74
Grafica 13 Cuestionario P4	74
Grafica 14 Cuestionario P5	75
Grafica 15 Cuestionario P6	75
Grafica 16 Cuestionario P7	76
Grafica 17 Cuestionario P8	76
Grafica 18 Cuestionario P9	77
Grafica 19 Resultado Niveles de lectura	79



Tabla de ilustraciones

Ilustración 1. Triangulación.....	61
Ilustración 2. Estudiantes interactuando en la ludoteca digital.	71
Ilustración 3. Diálogo con estudiantes.....	71
Ilustración 4. Presentación de la ludoteca digital.	78
Ilustración 5. Docente orientando las actividades en la ludoteca digital.....	78

Resumen

En este trabajo investigativo se busca generar hábitos lectores a través de la implementación de una ludoteca digital, la cual se diseña para que las estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde de Turbo Antioquia- Colombia, adquirieran competencias lectoras que les permitan el desarrollo de capacidades como la creación, argumentación e interpretación de diferentes tipos de textos, que se encuentran en el plan del área de lengua castellana. Esta propuesta surgió de una necesidad de tipo académico que presentaban los estudiantes las cuales estaban asociadas a dificultades lectoras que afectaban directamente el rendimiento escolar en diferentes áreas del conocimiento debido a la transversalidad de la misma. En este sentido, la investigación se enmarca en un enfoque cualitativo con un método de Investigación Acción (IA), lo cual conllevó a la producción de registros susceptibles de ser interpretados y analizados, prediciendo las causas de las dificultades lectoras presentadas por los participantes del proceso investigativo, así como también, observar el avance tras la interacción en la ludoteca digital, lo cual conllevó a establecer mejoras en los procesos lectores de los estudiantes. De éste modo, éste estudio permitió dar cuenta de cómo las actividades mediadas por la interacción en la ludoteca digital, actuó positivamente en el fomento de hábitos lectores en estudiantes del grado cuarto.

Palabras clave: Habito lector, Ludoteca digital, procesos de lectura.

Abstrac

This research seeks to generate reading habits through the implementation of a digital ludoteca, which is designed so that students of the fourth grade of the Monte Verde Educational Institution of Turbo Antioquia Colombia will acquire reading skills that will allow them to develop capacities such as the creation, argumentation and interpretation of different types of texts, which are in the plan of the Spanish language area. This proposal arose from an academic need presented by students who were associated with reading difficulties that directly affected school performance in different areas of knowledge due to the transversality of the same. In this sense, the research is framed in a qualitative approach with a Research Action (IA) method, which led to the production of records that can be interpreted and analyzed, predicting the causes of the reading difficulties presented by the participants of the research process, as well as observing the progress after the interaction in the digital library, which led to establishing improvements in the students' reading processes. In this way, this study allowed to give an account of how the activities mediated by the interaction in the digital toy library, acted positively in the promotion of reading habits in students of the fourth grade.

Key words: Habit reader, Digital ludoteca, reading processes.

Introducción

El aprendizaje de la lectura es un proceso dinámico que requiere de creatividad e ingenio por parte de los docentes para que los estudiantes logren estimular el desarrollo del pensamiento, dándole la oportunidad de crecer siendo seres autónomos, seguros capaces de tomar sus propias decisiones para la vida (MEN, 2007). Desde ésta perspectiva, el proceso de aprendizaje de la lectura en los primeros años de escolaridad debe constituirse en una experiencia agradable, llena de sentido y significado, en donde las equivocaciones que se puedan tener durante su aprendizaje se conviertan en fortalezas. Es importante mencionar que el aprendizaje surge cuando se establece relaciones y vínculos afectivos con el entorno, por lo tanto, es imperativo que el aprendizaje de la lectura se realice de manera tranquila a través de situaciones que llamen la atención de los estudiantes y los motiven a aprender y a conocer.

Referido a lo anterior, se hace necesario emplear entornos virtuales que fomenten hábitos de lectura que favorezcan los procesos lectores de los estudiantes, en tal manera que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se constituyan en un ente mediador entre el estudiante y el conocimiento.

En este sentido, se considera que el diseño de una ludoteca digital se puede constituir en una estrategia generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde, que propicie la adquisición de capacidades que promuevan el fortalecimiento de la comprensión lectora y así el mejoramiento del rendimiento académico en el área de lengua castellana.

Para lograr los fines planteados, este documento consta de 5 capítulos donde se plantean las causas, efectos, herramientas, y soluciones con las que se supera la problemática.

En el primer capítulo, consta del planteamiento el problema, en él se exponen las falencias presentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños objeto de estudio, como los factores asociados a este problema influían la ausencia de hábitos de lectura, planteando una pregunta investigativa de ¿Cuáles serían las características de una ludoteca digital que permita generar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde? Para dar respuesta a este interrogante se plantan una serie de metas y objetivos que tienen por fin la promoción de hábitos lectores y los pasos de cómo lograr esto en cada uno de los momentos claves de la investigación.

En el segundo capítulo se encuentra una documentación a modo de apoyo que le da sustento a este proyecto desde lo histórico, legal e investigativo, ya que son estudios investigativos de magísteres y doctores que trabajaron en el fortalecimiento de la comprensión lectora, hábitos lectores y uso de las TIC en procesos pedagógicos; los aportes más relevantes para la creación de la propuesta que se elabora, son tomados por autores como David Ausubel, que plantean técnicas pedagógicas para la estimulación de un aprendizaje significativo, en este caso aplicado a los procesos de enseñanza del lenguaje.

En el tercer capítulo se describe la metodología a seguir para obtener un diagnóstico preciso de la problemática. En el presente trabajo se utiliza un tipo de investigación cualitativa de diseño investigación acción, la cual es dirigida a la población de grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, y a través de una selección no probabilística por convivencia se escoge a 10 niños que tienen bajos resultados en el área de lenguas y problemas para la promoción de hábitos lectores, a las cuales se les aplican entrevistas, cuestionarios y pruebas de conocimientos, que permiten recolectar información para obtener un posterior análisis.



En el capítulo 4 se realiza un análisis partiendo de los datos obtenidos en el capítulo 3, en el cual se logra determinar que uno de los factores principales que se debe potenciar con la propuesta es la motivación de los estudiantes de grado cuarto, lo cual implicaría entonces, una reforma a la metodología y estrategias que la docente emplea para orientar sus clases, en este caso se apuesta por las tecnologías para solventar este problema y poder promover hábitos lectores que fortalezcan la comprensión lectora, empleando las TIC como medios motivadores que despertaron en las estudiantes interés y facilitaron un conocimiento abierto y significativo que les permite comprender textos y mejorar sus resultados en el área de lenguaje.

El quinto capítulo contiene la estructuración de la propuesta (ludoteca digital), esta se conforma por una serie de actividades, pensadas en la apropiación de un aprendizaje significativo por parte del estudiante como expone David Ausubel, pero para ello el estudiante debe encontrar un espacio llamativo que sea adaptado a sus expectativas y pueda propiciar en éste las ganas de trabajar teniendo en cuenta su tiempo y ritmo de aprendizaje y la posibilidad de aprender del error y poder mejorar.



Capítulo I: CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Descripción de la Problemática.

La lectura es uno de los hábitos que deben propiciarse en los establecimientos educativos. Esto debido, a que un buen lector gana habilidades de pensamiento que fortalecen su capacidad discursiva, brindándole al lector un sin fin de recursos que ampliaran su campo de pensamiento. En este sentido, según lo expuesto por Ortiz (2017) define la importancia de la lectura como una capacidad de suma relevancia para todas las personas, puesto que esta apunta específicamente a formar conocimientos debido a que se encuentra implícita en la mayoría de las actividades de la vida cotidiana de todo ser humano. Por tal motivo, el aprendizaje lector va más allá de enseñar a los niños a que logren un proceso de lectura en los aspectos, fonológico y gramático, el verdadero valor de la lectura está fundamentado en la adquisición de procesos que propicien la comprensión lectora, de esta manera la lectura se dará de forma reflexiva y crítica (Ortiz,2017).

Ahora bien, para que la creación de hábitos de lectura sea efectiva, se deben aplicar en la enseñanza, estrategias pedagógicas que estén acordes a la edad, contexto, ritmo y estilo de aprendizaje. La didáctica juega un papel vital en todas las áreas del saber y para la enseñanza en la básica primaria las estrategias para promover hábitos de lectura deben estar orientadas a la lúdica e innovación, pues en esta edad el juego y las herramientas innovadoras juegan el papel de activadoras o captadoras de atención, que en efecto logran que el aprendizaje sea significativo.

Teniendo en cuenta lo anterior y comparándolo con la realidad educativa, se observa que los docentes aun utilizan estrategias y textos poco llamativos, que no



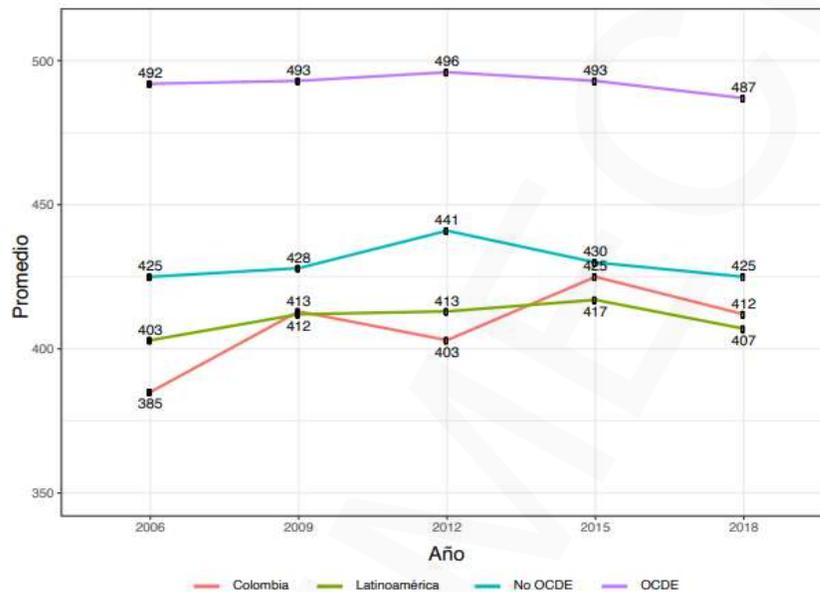
surten el efecto deseado, y además pueden aburrirse y le dan un sentido tedioso al proceso de lectura, que en consecuencia no despiertan hábitos de lectura en los estudiantes. Según Valle (2012) “Desarrollar el hábito de lectura es la misma tarea que se realiza al desarrollar cualquier hábito. Es necesario que la persona desee adquirirlo y tenga un ambiente lleno de oportunidades que lo provoquen” (p.7). Teniendo en cuenta la afirmación de esta autora, el docente debe proveer espacios que motiven al estudiante, que lo llene que inquietud y deseos leer, pues es el mismo estudiante quien desde su autonomía realizar el acto de leer constantemente.

Ahora bien, para contextualizar la problemática se debe analizar la prueba PISA que aplica la OCDE a sus países miembros y participantes con el objetivo de comprobar los niveles de comprensión de lectura y lectura crítica competencia que se alcanzan solo si se cuenta con buenos hábitos de lectura.

Partiendo de lo anterior, en la siguiente grafica se muestran los resultados obtenidos en las pruebas PISA (2018), las cuales evalúan el desarrollo de habilidades y conocimientos de los jóvenes, para relevancia de este proyecto se emplearán los resultados obtenidos en lectura, para evidenciar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de diferentes países del mundo.



Gráfica 1. Resultados de lectura PISA 2018.



Fuente: Tomado de Informe OCDE Colombia y Latinoamérica.

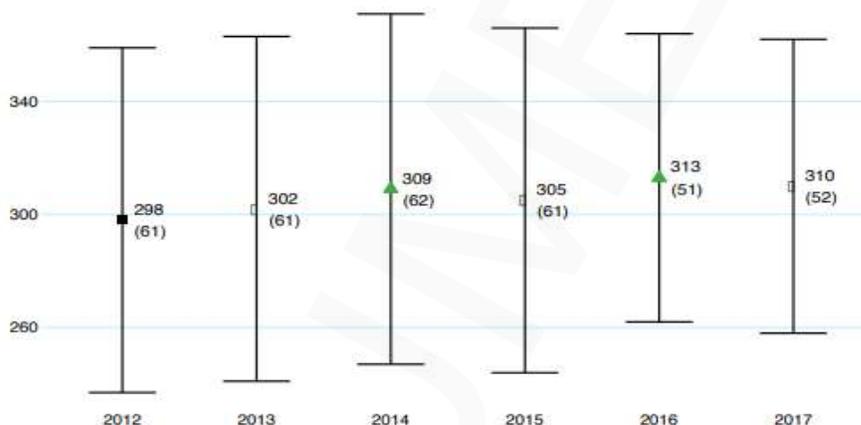
En la gráfica se evidencia que los resultados de lectura en Latinoamérica de 2006 a 2018, se han mantenido con un bajo margen de diferencia, pero sin alcanzar el promedio de la OCDE. En la gráfica también se observa que Colombia mejoró su resultado con respecto al año 2006 e incluso en el año 2015 y 2018 estuvo por encima del promedio de América latina. Aunque esos resultados son favorables en cierto sentido. Colombia no ha superado el resultado de la OCDE. Lo cual sugiere que los procesos pedagógicos para la adquisición de hábitos de lecturas que permitan ganar competencias lectoras en los países Latinoamericanos entre ellos Colombia no están surtiendo los efectos deseados.

Por otro lado, como este proyecto se aplicará en cuarto de primaria, se tomarán las pruebas Saber, que es la prueba que aplica el ministerio de educación nacional para observar si los estudiantes han alcanzado los logros establecidos en el ámbito



educativo, siendo así se toman los resultados obtenidos en las pruebas aplicadas en 3°, para observar como los estudiantes de primaria a nivel nacional reaccionan a los procesos de lectura que se llevan a cabo en las aulas colombianas.

Gráfica 2 Resultados Saber 3°



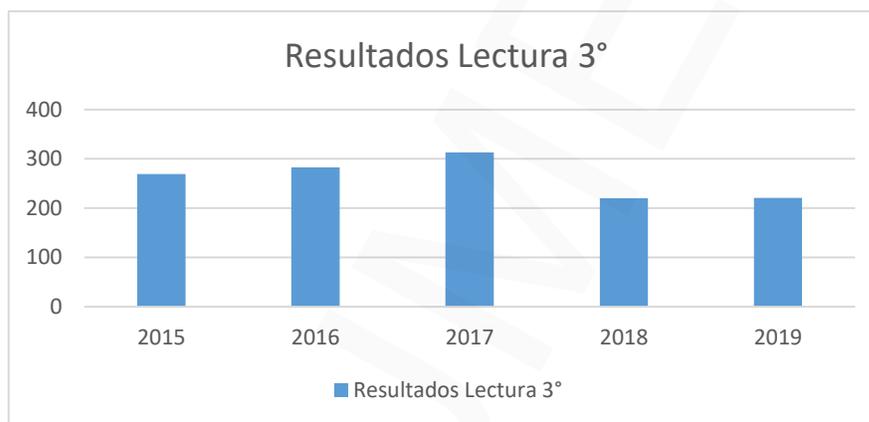
Fuente: Tomado de Informe Pruebas Saber 2012-2017.

En esta grafica se observa que los estudiantes de 2012 a 2017 mantienen un puntaje no superior a 313 lo cual indica que las practicas pedagógicas no han sido actualizadas, pues de haberse reformado se evidenciarían en los resultados cambios significativos. En este sentido, se deben plantear en las instituciones educativas colombianas estrategias pedagógicas innovadoras, que trabajen a la par con los avances en ciencia y tecnología. Esto partiendo del hecho, que se vive en una era digital, donde la tecnología está inmersa en el diario vivir, y es justamente esta la captadora de atención de los jóvenes, por ello es esencial que las TIC sean adoptadas como agentes fortalecedores de procesos de aprendizaje.



Ahora bien, en la institución educativa monte verde de Turbo Antioquia la situación no es diferente a los estudiantes se ven poco motivados en el desarrollo de los procesos lectores, esto se refleja en las pruebas de estado donde los estudiantes obtienen bajos promedios.

Gráfica 1. Resultados pruebas saber grado 3° I.E Monte Verde.



Fuente: Resultado Pruebas Saber

En este resultado se observa que en el año 2017 fue donde los estudiantes tuvieron un mayor resultado, lo cual supone que ese año el proceso de orientación hacia hábitos de lectura tuvo un mayor impacto en los jóvenes repercutiendo de manera positiva en sus resultados. Pero por el contrario se observa que en los últimos años los procesos de lectura no están siendo significativos para los niños pues su resultado en las pruebas saber han presentado un retroceso significativo. En este sentido se deben buscar medios que desde la pedagogía y la innovación ayuden a los niños ha a la apropiación de competencias lectoras, que solo se logran con la adquisición de hábitos de lectura.

Ahora bien, en los estudiantes de grado cuarto que son la población hacia la cual se encuentra dirigida esta investigación, se presentan problemas graves de lectura lo cual influye en la desmotivación de los estudiantes por adquirir hábitos lectores. Tales



como, cancaneo, desconocimiento de algunas sílabas, poca fluidez en la lectura, desconcentración, entre otros. Estos factores son responsables del bajo desempeño demostrado por los niños, pues la lectura es transversal, debido a que se utiliza en todas las áreas del saber. Y una persona que posee competencia lectora puede comprender de manera lógica y razonable todos los sucesos asociados a su contexto.

Teniendo en cuenta lo planteado, en este proyecto se busca crear una ludoteca digital, la cual estará compuesta por diferentes actividades que a través de las TICs desarrollará en los niños competencias para la apropiación de hábitos de lectura. Con la puesta en práctica de este proyecto se busca aflorar en los estudiantes hábitos lectores que ayuden a tener una visión más clara de todos los factores que influyen en su diario vivir.

1.2 Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cuál es el impacto que tiene el diseño de una ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde?

1.3 Objetivos.

1.3.1 Objetivo General.

Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.



1.3.2 Objetivos Específicos.

- Identificar los niveles de lectura de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde
- Diseñar una ludoteca digital que fomente hábitos de lectura de los estudiantes grado cuarto de la I.E Monteverde.
- Evaluar el impacto de la ludoteca digital en el fomento de hábitos lectores y el fortalecimiento de los procesos de lectura de los estudiantes del grado cuarto.

1.4 Justificación e Impacto.

Centrando el hecho de que los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde de Turbo Antioquia tienen dificultades para el desarrollo de hábitos lectores que les permitan el desarrollo de competencias que fortalezcan sus conocimientos, entonces se propone la aplicación de una propuesta llamada “Ludoteca digital” diseñada para propiciar hábitos de lectura, esto partiendo del hecho que vivimos en una era digital, donde las personas desde muy temprana edad empiezan a tener acceso a las tecnologías lo que convierte a estas en un puente eficaz para despertar hábitos lectores. “Los procesos de lectura se pueden enseñar de forma lúdica y comprensible a través de las diferentes tecnologías, por ello los niños desarrollan diferentes habilidades y procesos de pensamiento que les permite adquirir conocimiento” (Gómez, González y Pachón, 2009).

Esta investigación se hace importante, debido a que generará espacios que a través de la tecnología posibiliten la adopción de una lectura crítica e imaginativa que mejorará las dificultades que se presentan en el área de lenguaje, donde los resultados del área se encuentran muy bajos en el nivel de grado tercero en los últimos años de la



Institución Educativa Monte Verde de Turbo Antioquia, lo cual sugiere que los estudiantes al inician el grado cuarto con un déficit en la competencia lectora que repercutirá de manera negativa en su desempeño escolar.

Con esta investigación se busca despertar el interés de los estudiantes por realizar las actividades académicas referentes a la lectura, y de esta manera mejorar el rendimiento en el área de lenguaje en los estudiantes del grado cuarto que es donde está la mayor necesidad educativa. Y también se busca generar un impacto en toda la institución, debido a que se con la adopción de hábitos de estudio proporcionados por las TICS, en los estudiantes del grado cuarto se evidenciará un mejor desempeño en todas las áreas mejorando significativamente su rendimiento académico.

Con la generación de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde se busca generar habilidades como, la comprensión lectora, la imaginación, el fortalecimiento del léxico, redacción, la lógica además de organizar y analizar textos. Y como se trabajará por medio de una las TIC los estudiantes aprenderán de manera autónoma, lo cual asegurará un conocimiento perdurable, y obtendrán habilidades para el uso de las tecnologías.

La implementación práctica de la propuesta pedagógica Ludoteca digital para fomentar hábitos lectores, servirá para despertar el interés de los estudiantes por la lectura, puesto que la herramienta tecnológica será un espacio que permitirá a los estudiantes realizar sus temáticas escolares a través del uso de las tecnologías, en esta encontraran actividades interactivas que respalden la lectura, se podrán realizar tareas de interacción que promuevan las habilidades comunicativas donde los estudiantes debatirán temas relacionados con el área de lenguaje lo que favorece el aprendizaje colaborativo y la capacidad analítica, crítica y argumentativa , también se podrá acceder a materiales de apoyo para resolver inquietudes que surjan durante el desarrollo de los contenidos didácticos, y además se creara un espacio donde los estudiantes puedan



interactuar en tiempo real con el docente, que jugara un papel de facilitador entre los estudiantes y el conocimiento.

Esta investigación tiene su sustento teórico en autores como Ausubel para este autor la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado. La educación no podía ser una transmisión de datos unilateral (Torres, 2019). Este autor habla del aprendizaje significativo que se genera a través de los saberes previos y se fortalece con los nuevos conocimientos, este proceso será significativo, solo si el nuevo conocimiento está apoyado en motivadores que impacten de manera apropiada en su campo de pensamiento. En este sentido el uso de las TIC permitirá que el nuevo conocimiento no se adquiera de manera arbitraria, sino que sea de forma llamativa para obtener conocimientos a largo plazo, de esta manera es como se proporcionará hábitos de lectura en los estudiantes de cuarto grado.

El uso de las TIC en esta propuesta es importante, ya que estamos en una era digital donde la tecnología ha cobrado una gran importancia sobre todo en las generaciones más jóvenes quienes se ven más atraídos por su utilidad, entonces al involucrar las TIC en los procesos de enseñanza se despertará interés en los estudiantes por adquirir conocimientos; para la realización de esta propuesta se utilizarán herramientas digitales institucionales como medios para garantizar la viabilidad de esta propuesta.



Capítulo II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Bases Teóricas.

2.1.1 Lectura.

La lectura es una de las habilidades más importantes que debe adquirir una persona, pues el saber leer implica obtener conocimientos más amplios. La lectura no es solo el pronunciar sílabas, este es un proceso mucho más complejo que implica, el observar las letras, interiorizar lo leído, pronunciarlo y hacer representaciones mentales de esas letras escritas, es pensar, crear un punto de vista. En este sentido, la lectura no cumple su objetivo cuando no se comprende.

“El acto de leer se configura en una búsqueda por tratar de comprender el contexto social mediante la asociación de la experiencia escolar con la cotidianidad del alumno”. Freire citado por (Caviedes, 2016). Este autor hace referencia a que la influencia del contexto juega un papel relevante en la lectura, puesto que será de mucho más interés para un estudiante, leer sobre temas que hacen parte de su entorno, de las cosas que son comprensibles para su edad, que otros temas que poco influyen en su vida.

Saber leer en el mundo de hoy significa saber comunicarse, saber relacionarse con otros y saber funcionar en distintos escenarios reales o virtuales en los que las letras y los textos son los intermediarios de las ideas, los sentimientos y las intenciones (Caballeros Ruiz, Sazo, & Gálvez, 2014, pág. 213). Este autor expone una perspectiva



actual de la lectura, esta que se ha desarrollado con la globalización. Los recursos digitales han proporcionado una gran cantidad de información, que solo un buen lector puede interpretar. Pues, las personas que carecen de la habilidad lectora pueden caer en manipulaciones de tipo social, político y económico. Es por esta razón, que el promover competencias lectoras es imprescindible en el mundo de hoy.

2.1.1.1 Tipos de lectura.

La lectura es comprender, y este acto implica el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar, sintetizar, entre otras (Santiago, Castillo y Ruíz. 2005).

- Oral, la que se hace en voz alta, no se considera como un tipo de lectura frecuente; sin embargo, es el primero que practicamos cuando aprendemos. En este tipo de lectura no solo debemos leer las palabras sino aprender a modular nuestra voz.
- Silenciosa, la que se hace sin expresar de viva voz lo leído, es la más frecuente y su uso es personal.
- Exploratoria, es en la que se lee un texto rápidamente buscando ideas o la información que interesa.
- Superficial, leer en forma rápida para saber de qué se trata el texto.
- Recreativa, utilizada cuando se lee un libro por placer.
- Palabra a palabra, utilizada cuando el material que leemos exige hacerlo con mucho detalle.
- Enfocada a estudio, se practica en forma lenta y con mucha atención.
- Crítica, utilizada al evaluar la relevancia de lo que se lee (p.120).



2.1.1.2. Niveles de lectura.

La Lectura literal se constituye la lectura predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto. La Lectura literal es reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, e identificación de relaciones de causa o efecto (identificación de razones explícitas relacionadas con los hechos o sucesos del texto).

La Lectura inferencial se constituye la lectura implícita del texto y requiere un alto grado de abstracción por parte del lector. Las inferencias se construyen cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto. Las relaciones se establecen cuando se logra explicar las ideas del texto más allá de lo leído o manifestado explícitamente en el texto, sumando información, experiencias anteriores, a los saberes previos para llegar a formular hipótesis y nuevas ideas. El objetivo de la lectura inferencial es la elaboración de conclusiones y se reconoce por inferir detalles adicionales, inferir ideas principales no explícitas en el texto, inferir secuencias de acciones relacionadas con la temática del texto, inferir relaciones de causa y efecto (partiendo de formulación de conjeturas e hipótesis acerca de ideas o razones), predecir acontecimientos sobre la lectura e interpretar el lenguaje figurativo a partir de la significación literal del texto.

La lectura crítica es la lectura de carácter evaluativo donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, tomando distancia del contenido del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición



documentada y sustentada. Los juicios deben centrarse en la exactitud, aceptabilidad y probabilidad; pueden ser: de adecuación y validez (compara lo escrito con otras fuentes de información), de apropiación (requiere de la evaluación relativa de las partes) y de rechazo o aceptación (depende del código moral y del sistema de valores del lector).

2.1.3 Hábito lector.

Un hábito es una acción que se realiza con frecuencia, se necesita de constancia para que este se considere como tal. Entonces los hábitos de lectura, hacen referencia a realizar el acto de leer con constancia. Pero para que una persona realice este acto con persistencia, se requiere que los estudiantes disfruten de ello, que reconozcan lo placentero que resulta ser leer. Incluso este acto es importante porque, puede mejorar las condiciones sociales y humanas de cualquier lector, el leer permite pensar con reflexión y desarrollar los aspectos cognitivos del cerebro lo que ayuda a ejercitar todas las células y estar siempre activos para cualquier actividad que se realice en la vida cotidiana (Carrillo, 2017).

Teniendo en cuenta lo anterior, despertar hábitos de lectura se ha convertido en un verdadero reto en las instituciones educativas del mundo, esto debido al mundo globalizado en que se han desarrollado los estudiantes, un medio donde se encuentran sobre informados, debidos a la televisión, el internet y toda la tecnología, lo cual le ha quitado el sentido a la lectura de libros. En este sentido, los lectores deben en los nuevos contextos, ser capaces de desarrollar una comprensión de lo que se dice y de lo que se intenta en un texto, y deben contrastar la representación mental derivada del texto frente a lo que sabe y cree, bien sobre la base de información previa, bien sobre la base de información encontrada en otros textos, utilizando tanto conocimientos generales como



específico, así como la capacidad de razonamiento abstracto (Gutiérrez Valencia y Montes de Oca G, 2017).

2.1.3 Estrategias.

Para Mintzberg, Ahlstrand y Lampel (1998) el concepto de estrategia se puede definir con cinco palabras: Plan, pauta de acción, patrón, posición y perspectiva. El plan establece el curso de acción definido conscientemente.

2.1.3.1 Estrategias de lectura

Cundo se habla de estrategias de lectura, se hace referencia a los planes de acción llevados a cabo para desarrollar competencias lectoras. Estas Se utilizan de forma integrada en el proceso de lectura, por ejemplo, establecer predicciones; determinar la idea principal; aportar el conocimiento previo. Estas estrategias implican lo cognitivo y lo metacognitivo. Su enseñanza favorece la formación de un lector activo, que es capaz de utilizarlas de forma competente y autónoma (Solé, 2018).

Según lo anterior se presentarán dos estrategias utilizadas por pedagogos para propiciar la lectura:

En el modelo de “enseñanza recíproca” presentado por Polinesar citado por (Gonzalez, 2010) para promover la lectura, presentan cuatro estrategias básicas que



deben ser aprendidas en el aula a través de tareas realizadas conjuntamente por el profesor y el alumno, estas estrategias son:

1. Formular predicciones sobre lo que se va a leer.
2. Plantearse preguntas sobre lo que se ha leído.
3. Aclarar dudas o interpretaciones incorrectas.
4. Resumir las ideas del texto (p. 162).

Por su parte Collins, Brown y Newman citados por (Gonzalez, 2010), sugieren que, desde una perspectiva constructivista, para lograr el aprendizaje de estas estrategias para la lectura, escritura y matemática, se debe prestar atención a cuatro factores:

1. Los contenidos programáticos.
2. Las estrategias de enseñanza.
3. La secuencia de los contenidos.
4. La organización social de las actividades de aprendizaje (p. 162).

2.1.3.2 Estrategias para el hábito lector.

El Plan lector, se puede definir como un manual que contiene propósitos metas y resultados definidos, que explicita la participación de todos los agentes educativos incluyendo a los padres de familia, a continuación, se presenta algunas estrategias metodológicas que puedes incluir en el Plan Lector.



Letrar o textualizar el ambiente. Creando un ambiente lector en la escuela, aula y hogar y comunidad permitiendo a niñas y niños entrar en contacto con diversos materiales escritos: carteles, avisos, libros y textos de distinto tipo, de ser posible desde el nacimiento de niñas y niños.

Leer para los niños sus textos preferidos, hacerlo con expresividad, cuidando la entonación e inflexiones de voz, de ser posible, ensayando previamente para hacer una buena animación lectora, así, niñas y niños gozarán al escuchar su cuento favorito.

Acordar con niñas y niños un tiempo para disfrutar la lectura, en este espacio todos leen sin presiones de ninguna clase, sin preguntas ni cuestionarios, ellos y los adultos que estén en la escuela y en clase leen por placer textos de su preferencia.

Establecer en el aula el día del cuento, el chiste o de jugar con las palabras, según las preferencias de las niñas y niños, estos pueden ser leídos o producidos por ellos y también relatados por el docente, así, sentirán que los textos guardan interesantes argumentos, información y placer.

Estas son algunas estrategias que se pueden utilizar en el aula o en casa para estimular al niño a adquirir hábitos de lectura. En la actualidad se han creado nuevas estrategias para la lectura que involucran las TIC como interventoras en los procesos de enseñanza, es por ello que en este trabajo de investigación se utilizaran herramientas tecnológicas para propiciar hábitos lectores.



2.1.4 Recursos didácticos.

Los recursos didácticos dan cuenta a todos los materiales y medios en los que un docente se apoya para generar el aprendizaje de los estudiantes, es decir, todo lo que condiciona e interacciona con ellos lo podemos considerar material, como el mobiliario, los juguetes, el material didáctico, materiales informáticos y tecnológicos, así como cualquier otro elemento que implique una acción del niño y contribuya a un aprendizaje (Lucas, 2013).

Según Rodríguez citado por (Lucas, 2013), son elementos favorecedores de los aprendizajes, sin tener ninguna función propia por sí mismo, ayudan de forma eficaz y eficiente como soporte esencial para relacionar los aprendizajes con las metodologías y actividades que se desarrollan para conseguir los objetivos planteados. Es decir, para llevar a cabo este proyecto de investigación se deberán utilizar recursos didácticos que propicien los hábitos lectores.

Para promover los hábitos lectores son muchos los recursos que se pueden utilizar, por ejemplo, María Montessori, propone que un espacio y una serie de elementos didácticos que llamen la atención del niño lo pueden motivar a leer con mayor facilidad, además esta autora afirma que los alumnos deben aprender con cierta libertad. Es decir que, de un derrotero de actividades los estudiantes pueden ir realizando los que más llamen su atención. Para lo cual el docente debe tener listo material didáctico para diferentes actividades, permitiendo que el niño explore varias opciones para alcanzar el conocimiento. (Díaz Macías y Zuñiga Vidal , 2018).



2.1.5 Ludoteca digital.

La propuesta pedagógica en marcada en este proyecto, tiene por objetivo la creación de una Ludoteca digital, en este espacio virtual, se colgaran textos y una variedad de actividades que despierten en los estudiantes el hábito lector. El objetivo primordial es que los estudiantes realicen de 2 a 3 lecturas por día y con base a las lecturas realicen juegos didácticos como sopas de letras, juegos, entre otros.

Según Monroy Antón y Sáez Rodríguez (2011) una ludoteca es:

- “Espacio organizado, destinado al desarrollo integral de los niños, cuyo centro de interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabaja la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo entre otras cosas”.
- “Espacio cuyo objetivo es el esparcimiento lúdico, mediante diversas actividades enfocadas a cualquier edad, coordinada por profesionales”.
- “Espacio lúdico educativo, cuyo medio es el juego, dirigido a la infancia y juventud en el tiempo libre”.
- “Espacio físico cuyos destinatarios tienen como fin u objetivo la diversión y/o aprendizaje a través del juego y el juguete, habiendo un profesional que dinamiza”.
- “Espacio lúdico-educativo estable, dirigido a la infancia y juventud principalmente, cuyo fin es la educación en el tiempo libre (aprender, divertirse, relacionarse...) y el desarrollo integral de los participantes, cuyo medio es el juego y el juguete y dinamizado por uno o más profesionales (los ludotecarios)” (p.3).

-



Teniendo en cuenta lo anterior al crear la ludoteca se buscará cumplir con estos aspectos, pero adecuados al área virtual.

2.2 Bases Investigativas.

2.2.1. Antecedentes Históricos.

La lectura es uno de los pilares de la enseñanza, de allí la importancia de los hábitos lectores. Puesto que realizar el acto de lectura constante mete despierta habilidades de pensamiento que mejoraran la comprensión que el lector tiene del mundo que lo rodea. Pero desafortunadamente en la actualidad, los hábitos lectores en las nuevas generaciones han tenido un deterioro significativo debido a la influencia de medios tecnológicos y de comunicación que desvían la atención de los niños en actos poco productivos para su aprendizaje. por ello en este apartado se evidenciará como la lectura ha influido a través de los años.

Para abordar este recorrido histórico se iniciará trayendo a colación una frase del escritor peruano, Vargas Llosa (2010), dijo: "Seríamos peores de lo que somos sin los buenos libros que leímos, más conformistas, menos inquietos e insumisos y el espíritu crítico, motor del progreso, ni siquiera existiría" (p.2). Teniendo en cuenta lo anterior, si se hace un recordés del pasado mucho antes de toda la tecnología, uno de los principales motivos de placer estaba en la lectura, de allí que el léxico de las épocas anteriores era más sofisticado, y justo en esos tiempos la calidad de los profesionales era tal que surgieron los grandes pensadores que aun en la actualidad sus pensamientos están vigentes en todos los campos del conocimiento.



Ahora bien, para tener una idea clara de cómo se adquiriría el gusto por la lectura se deben examinar los métodos de enseñanza que se han dado a lo largo de los tiempos. Por ejemplo, En el mundo clásico, en la Edad Media, y hasta los siglos XVI y XVII, la lectura implícita, pero efectiva, de numerosos textos es una oralización, y sus «lectores» son los oyentes de una voz lectora. Al estar esa lectura dirigida al oído tanto como a la vista, el texto juega con formas y fórmulas aptas para someter lo escrito a las exigencias propias del «lucimiento» oral. Por otro lado, En la Antigüedad se insistía a dos premisas, la primera en la expresión oral del texto, lectura en voz alta articulando correctamente el sentido y los ritmos. Y la segunda a la lectura en silencio tenía por objeto estudiar el texto de antemano a fin de comprenderlo adecuadamente (Cavallo y Chartier, 1997).

Teniendo en cuenta lo anterior, se observa como la enseñanza de la lectura cobraba importancia en esas épocas, pues era el medio por el cual las personas conocían del mundo, de la cultura, lo social, político y medio de comunicación. Pero Contrariamente a lo que sucedía en el pasado, hoy en día la lectura ya no es el principal instrumento de culturización que posee el hombre contemporáneo; ésta ha sido desbancada en la cultura de masas por la televisión, cuya difusión se ha realizado de un modo rápido y generalizado, en los últimos treinta años (Cavallo y Chartier, 1997).

En la actualidad la aparición de las tecnologías ha marcado cierto impacto en todos los sectores de la sociedad, pues se ha cambiado completamente la forma de comunicación, la forma de ver la cultura y hasta la incorporación de ideologías, pues dado que las personas no dedican tiempo a la lectura, han perdido ese sentido átomo de tomar una posición ideológica de acuerdo a sus creencias, en cambio se han dejado manipular por mentiras que se publican en redes sociales y toman pociones sin siquiera conocer afondo lo que apoyan. Este es un fenómeno que muchos autores denominan como “el final de la lectura y la muerte del lector” (Barboza,2007).



Ahora bien, si es verdad que la tecnología ha traído consigo un retroceso en lo educativo, también es cierto que estas herramientas ofrecen medios para fortalecer la educación. Pues desde el hecho que el tipo de estudiantes que tenemos en la actualidad no es el mismo del siglo pasado, y en este sentido no es el estudiante quien debe adecuarse a la educación, es la educación quien debe adaptarse al tiempo y tipo de aprendizaje del chico, para cumplir el objetivo de formación.

Existen otros medios tecnológicos como servidores, blogs, páginas webs e infinidad de programas donde se puede promover la lectura, éstas son especialmente útiles para cumplir con los fines educativos, ya que permiten el contacto directo con el profesor y el resto de compañeros no solo dentro del aula sino también fuera. Existe una amplia variedad de recursos disponibles en la Red, en este sentido, la función que cumplirá este proyecto, será explicar posibles prácticas útiles relacionadas entre sí para que los estudiantes puedan comprender la importancia de la lectura y de las nuevas tecnologías en el aprendizaje para fomentar hábitos lectores, enfocando cuatro destrezas, habla, escucha, lectura y la comprensión de lo leído (Ortega, 2014).

2.2.2 Antecedentes Investigativos.

2.2.2.1 Nacionales.

Título: Habilidades en el uso de las TIC y la comprensión lectora

Autor: Álvarez Vergara 2016

Objetivo: Establecer la relación entre las habilidades en el uso de TIC y la comprensión lectora en estudiantes universitarios de Barranquilla.



Aporte a la investigación: Esta investigación brinda un conocimiento amplio de cómo articular las TIC con los procesos lectores, de esta manera se puede evidenciar que habilidad de comprensión lectora de los estudiantes, del nuevo milenio, es el desarrollo de una comprensión general de los textos que leen. Así, se infiere que los niños conocen el significado explícito del texto, la llamada comprensión de lectura literal, y también son capaces de reflexionar sobre aquello que han comprendido y obtener la información que necesitan del mismo, lo cual indica que los estudiantes si pueden adquirir hábitos lectores por medio de las TIC.

Título: Implementación de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado cuarto del instituto Champagnat de pasto

Autor: Médicis Taticuan, 2018

Objetivo: Analizar la importancia que tiene el uso de las TIC como herramienta pedagógica para desarrollar los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado cuarto de primaria del instituto Champagnat de Pasto.

Aporte a la investigación: este trabajo aporta, debido a que demuestra que las herramientas virtuales como los blogs y las plataformas influyen positivamente en los procesos de lectura, dado que determino que El blog como estrategia pedagógica sirve para motivar a los estudiantes a conocer nuevos textos virtuales y a desencadenar un sinfín de emociones, dado que estos permiten sacar el escritor interior de cada niño y niña, lo cual se ve reflejado en la expresión de la imaginación, por otra parte, es importante reconocer que las TIC son un buen medio por el cual se logra motivar a los estudiantes a liderar proyectos relacionados con la lectura y la escritura en la web.

Título: Las TIC en la enseñanza- aprendizaje de lectura y escritura en lengua castellana

Autor: Gómez Samboní, 2016

Objetivo: estudiar la manera cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación, fortalecen el aprendizaje de la lectura y escritura en los jóvenes. Cali



Aporte a la investigación: Esta investigación deja como aporte que los docentes tienen la necesidad de pensar cómo diseñar estrategias didácticas que permitan la vinculación, de las TIC en los procesos de enseñanza, por medio de investigaciones que a su vez permitan que los docentes ganen competencias informáticas para desempeñar su trabajo en la era digital.

Título: Estrategia didáctica mediada con tic para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria.

Autor: Cardozo Sánchez, 2018

Objetivo: Desarrollar una estrategia didáctica, mediada con TIC, para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria en la Institución Educativa Magdalena, de Sogamoso, Boyacá.

Aporte a la investigación: de este trabajo se permite destacar que es pertinente que los docentes de primaria involucren en el aula estrategias didácticas de aprendizaje mediadas con TIC, que dinamicen y garanticen la movilización de conocimientos y a la vez complementen con los avances de sus compañeros de clase, para propender por una mejor calidad de educación y así transformar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Título: Las TIC una herramienta para despertar el interés por la lectura a través de cuentos infantiles en la biblioteca municipal de San Pablo Bolívar.

Autor: Saenz Rojas, Barrios Álvarez, 2015

Objetivo: Implementar el uso de las herramientas TIC para despertar el interés por la lectura en los niños y niñas a través de cuentos infantiles en la Biblioteca municipal de San Pablo Bolívar.

Aporte a la investigación: El aporte de esta investigación está en que a través de él se pudo determinar que El uso o aplicación de las TIC como estrategia para incentivar la lectura en los niños, niñas y adolescentes ha sido una herramienta de gran valor motivacional para ellos, dando como resultado una expectativa por la implementación



de las tecnologías como un método novedoso, dinámico, interactivo e interdisciplinario, lo que indica que se deben estar en la constante actualización de actividades didácticas e interactivas. Además, con estas estrategias tecnológicas se crean nuevos espacios para la lectura comprensiva.

2.2.2.2 Internacionales.

Título: Las TIC: motivación en la comprensión lectora. Propuesta de intervención

Autor: Manzanal, 2013

Objetivo: Mejorar la motivación de los alumnos por la lectura mediante el uso de las TIC. En una propuesta de intervención para la primaria en Madrid España

Aporte a la investigación: Esta investigación dio como resultado que el uso de las TIC, despierta la motivación de los estuantes, además que con el uso de estas se puede conseguir un aprendizaje global, lo cual es bastante interesante para que el presente proyecto que se llevara a cabo en cuarto de primaria en la institución educativa Monte verde de como resultados el propiciar hábitos de lectura por medio de un motivante tecnológico.

Título: TIC, lectura y escuela.

Autor: Paredes, 2013

Objetivo: llevar a cabo el Seminario “La lectura en el mundo digital”, organizado por la Sección de Bibliotecología y Ciencia de la Información de la Pontifica Universidad Católica del Perú

Aporte a la investigación: esta investigación deja como reto para los decentes el involucrarse con las nuevas tecnologías, pues revela la gran desventaja que tienen los docentes con respecto a los estudiantes en cuanto al uso de las tecnologías, pues los



niños son Nativos digitales y los docentes en muchos casos desconocen el uso de las tecnologías lo cual evidencia la falla de los procesos educativos.

Título: La importancia de la lectura y de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del español para inmigrantes

Autor: Ortega, 2015

Objetivo: considerar el aprendizaje de la lectura en el aula de español para extranjeros y la importancia de las nuevas tecnologías en el fomento del hábito lector de los aprendices.

Aporte a la investigación: en esta investigación se obtuvo como resultado que los efectos positivos de la motivación, especialmente en los niveles iniciales de la comprensión lectora, se da a mayor escala si está siendo orientada el proceso lector por recursos tecnológicos. Se quiere prestar atención a que leemos para dos objetivos: información y placer, lo cual fomenta hábitos lectores.

Título: Hábitos de interés por la lectura que tienen los alumnos de la Escuela Normal Intercultural de Chiquimula.

Autor: Ortega, 2018

Objetivo: Establecer cuáles son los hábitos de interés por la lectura de los alumnos de la Escuela Normal Intercultural de Chiquimula.

Aporte a la investigación: Los hábitos personales de interés por la lectura que tienen los alumnos se basan en los géneros literarios tales como: poesía, religión, libros juveniles, reportajes, novelas y ciencia ficción. Por otro lado, las prácticas de interés que los alumnos tienen por la lectura son iniciativa propia por ende los docentes deben asegurar los medios para incentivar la lectura.

Título: El hábito de lectura en la comprensión lectora del 6to grado de primaria, Vegueta

Autor: Agüero, 2017



Objetivo: Determinar cómo los hábitos de lectura se relacionan con la comprensión lectora de los estudiantes del 6to grado de primaria de las Instituciones Educativas del distrito de Vegueta, 2015.

Aporte a la investigación: Esta investigación es importante pues marca una línea comparativa entre el hábito lector y la comprensión lectora, en este sentido determina que la una depende la otra, pues no se puede poseer una comprensión lectora si no se lee con frecuencia. Y es precisamente cuando se comprende lo que se lee cuando se generan el acto repetitivo que conforma el hábito.

2.3 Bases Conceptuales.

Teniendo en cuenta las variables que conforman este trabajo de investigación se definen dos conceptos uno que habla de los hábitos lectores, y otro que habla de la ludoteca digital.

2.3.1 Hábitos de lectura.

Un hábito constituye a una acción que se realiza habitualmente o repetitivamente, en este sentido un hábito lector, significa leer con frecuencia. el hábito lector, constituye el hecho de tomarse la lectura como un acto cotidiano, que debe fomentarse lo antes posible y el periodo escolar es el momento y lugar idóneo para que se dé el caso (Cases,2015).

Teniendo en cuenta lo anterior una persona que realiza el acto de leer de forma cotidiana, adquirirá ciertas competencias y capacidades de pensamiento lo harán



cambiar y fortalecer las concepciones que hasta el momento posea. Basanta citado por López (2019) es claro cuando afirma que la lectura despierta “la imaginación, la intuición y la emoción”, lo que comporta que el cerebro se active y, por ende, acostumbre a “interpretar, entender, comprender o asimilar” (p.5).

Por ello, es importante que, en las instituciones educativas del país, se propicien espacios para despertar hábitos de lectura. En este sentido, con la implementación de una ludoteca digital se busca que los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Mote Verde propicien hábitos lectores.

2.3.2 Ludoteca digital.

Los espacios pedagógicos, son adecuaciones de lugares para propiciar el aprendizaje, esto debe proporcionarles a los niños tranquilidad y deseos de aprender. En este sentido las ludotecas escolares son lugares llenos de color, entretención y aprendizaje. Cualquier niño puede encontrar ahí una variedad de juegos y elementos lúdicos con un único fin: que tanto profesores y alumnos disfruten de un mejor proceso de enseñanza, y que éste no se transforme en algo tedioso (Pereira,2018).

Como en este proyecto la ludoteca se implantará de manera digital, se contará con una plataforma donde se subirá todo el contenido a utilizar y, además se adecuará con juegos, colores y cuentos divertidos donde los estudiantes harán sus lecturas y se propiciara el hábito lector.



2.4 Bases Legales.

La educación se centra en la formación integral de las personas, partiendo de esto en las instituciones educativas se dictan clases en diferentes áreas del saber con el fin de formar el ser y el saber de los estudiantes. Por lo anterior, los gobiernos imparten unas leyes que deben ser establecidas para la obtención de los objetivos planteados anteriormente, en este caso se toman las leyes que favorecen la enseñanza de la lengua castellana para sustento legal de este trabajo de grado.

Se toma la constitución política de Colombia 1991 que en su artículo 10 se refiere al castellano como idioma oficial de Colombia, por ello todos los colombianos deben dominar el idioma, por otro lado, en este mismo artículo también se reglamentan que las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son oficiales en sus territorios, y que la enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe (Constitución Política de Colombia, 1991).

Del mismo modo, en la constitución en el artículo 27 habla sobre las libertades para la enseñanza, la cátedra, aprendizaje e investigación, gracias a este artículo, es que se pueden realizar trabajos investigativos, que conduzcan al fortalecimiento del conocimiento, ya que con la realización de trabajos investigativos se mejoran problemáticas que intervienen en diferentes contextos en este caso, con el proyecto “La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde”, se pretende mejorar una problemática educativa presente en el área de lengua castellana (Constitución Política de Colombia, 1991).

En el artículo 70 de la constitución, se hace referencia al deber que tiene el estado de proveer el acceso a la cultura por medio de la educación permanente, pero para que



la educación provea un acceso idóneo al conocimiento de la cultura, los docentes como orientadores de procesos de enseñanza deben implementar métodos de enseñanza aprendizaje que guíen el proceso educativo hacia una meta clara, la de formación integral por medio de aprendizajes significativos (Constitución Política de Colombia, 1991).

Por otro lado, en la ley 115 de 1994, ley general de educación. En el artículo 5, se hablan de los fines de la educación entre los cuales se encuentran: La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber; El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país; La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social (Ley 115, 1994).

En el artículo 23, se reglamentan las áreas fundamentales y obligatorias entre las cuales se encuentra humanidades, lengua castellana e idioma extranjero como una de ellas, esto debido a que el lenguaje es la forma que tiene el ser humano de comunicar y expresar sus pensamientos e ideas, por ello, con la enseñanza de la lengua castellana se busca que los estudiantes aprendan hacer un buen uso del lenguaje y sepan cómo expresarlo de la forma adecuada (Ley 115, 1994).

En el artículo 16 se decretan los objetivos generales de la educación básica, donde se encuentra el desarrollo de habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar y expresarse correctamente. Con la realización de la presente investigación se



busca darle cumplimiento a este objetivo a través de propiciar hábitos lectores en los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Monteverde (Ley 115, 1994).

En el artículo 21, define los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, de los cuales se toman los siguientes incisos que serán de gran relevancia para la investigación en curso: c. El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura; d. El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética. Adicional a estas leyes el ministerio de educación nacional reglamenta una serie de normas y contenidos académicos que los estudiantes deben conocer al haber finalizado cada curso (Ley 115, 1994).

Los estándares básicos de competencias conforman uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento utilizado para saber qué tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares. Sobre la estructura de los estándares básicos de competencias del lenguaje han sido definidos por grupos de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) a partir de cinco factores de organización que identifican las columnas de los cuadros. Ellos son: Producción textual, Comprensión e interpretación textual, Literatura, Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, Ética de la comunicación. Estos estándares proponen los conocimientos y saberes que deben alcanzar los estudiantes al terminar un conjunto de grado, para el caso de la población de esta propuesta de investigación, grado 2° de la básica primaria, en el componente de comprensión e interpretación textual se especifica que se debe estar en la capacidad de: Leer diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc, reconocer la función social



de los diversos tipos de textos que lee. Identificar la silueta o el formato de los textos que lee. Elaborar hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos, Identificar el propósito comunicativo y la idea global de un texto, Elaborar resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto, Comparar textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones (Estándares Básicos de Competencias, 2006).

Así mismo, el ministerio de educación reglamenta unos Derechos Básicos de Aprendizaje, que son herramientas diseñadas para que los miembros de una comunidad educativa puedan identificar los saberes básicos que se deben adquirir en los diferentes grados escolares, en cada área, en este proyecto de investigación se busca propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado 4 y para ello según los DBA los estudiantes de este grado deben Observa la realidad como punto de partida para la creación de textos literarios. Selecciona los temas que quiere abordar en un texto literario. Escribe textos usando figuras literarias como la metáfora, el símil y la personificación. Comprende el uso de elementos que componen los textos literarios como el narrador, los personajes, los actos, los diálogos, los monólogos, los versos, las estrofas, las rimas. Construye planes textuales para escribir textos literarios. (DBA, 2015).

Por otro lado, las tecnologías juegan un papel importante en la realización de este trabajo investigativo, ya que por medios de estas se busca implementar una ludoteca digital, por ello es impórtate incluir la normativa legal que el ministerio de las TIC contiene para el ámbito educativo.

En la ley 1341 del 30 de julio de 2009 por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - tic-, se crea la agencia nacional de espectro y se



dictan otras. En el artículo 2.- principios orientadores. Define la investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como política del Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional (Ley 1341, 2009).

El artículo 3.- sociedad de la información y del conocimiento. El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento (Ley 1341, 2009).

2.5 Conceptos Definidores y Sensibilizadores.

Tabla 1. Lista de Categorías y Subcategorías

<u>Unidad de Estudio/Unidad Temática</u>	<u>Categoría</u>	<u>Enunciado</u>	<u>Subcategoría</u>	<u>Enunciado</u>
	Hábitos de lectura	Entrevista	Lectura	Entrevista
		Pre-test	Niveles de lectura	Pre test



Ludoteca digital	Cuestionario	Estrategias de lectura	Cuestionario
		Herramientas digitales	Cuestionario

Fuente: Creación a partir de la Guía para elaboración de proyectos UmeCit.

2.6 Operacionalización de variables.

Tabla 2. Operacionalización de variables.

OBJETIVO GENERAL			Generar hábitos de lectura a través de la implementación de una ludoteca digital como recurso didáctico en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.
Describir los hábitos de lectura que practican los estudiantes.	Entrevista	Hábitos de lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos de lectura • Tipos de lectura • Hábito lector
Identificar los niveles de lectura...	Pre-Test		<ul style="list-style-type: none"> • Niveles de lectura • Literal • Inferencia • Critico
Caracterizar las estrategias de lectura	Cuestionario	Ludoteca digital	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de lectura • Estrategias de lectura



para la promoción del
hábito lector.

para el hábito
lector

Diseñar una ludoteca
digital.

Cuestionario

Ludoteca
digital

- Recursos didácticos
 - Herramientas digitales
 - Ludoteca digital
-

Fuente: Creación propia, a partir de la guía para la elaboración de proyectos de la Umeцит



Capítulo III: ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Paradigma, Método y/o Enfoque de Investigación.

Esta investigación se desarrolla a partir de un paradigma interpretativo teniendo en cuenta que dirige su atención a aquellos aspectos que no son observables a simple vista, “se centra en la descripción de lo que es único y personal en el sujeto y no en lo generalizable; pretende desarrollar conocimiento ideográfico y acepta que la realidad es dinámica, múltiple y holística” (Santos, 2010, p. 6), desde esta perspectiva, éste paradigma comprende que la realidad es dinámica por lo cual no pretende interpretar de manera neutral los sucesos, separando al investigador del factor subjetivo.

Referido a lo anterior el paradigma interpretativo permitió comprender la realidad de los estudiantes del grado cuarto de la institución Educativa Monte Verde los cuales presentaban dificultades en el área de lengua castellana, específicamente en problemas de lectura que se pueden mejorar si se propician hábitos lectores.

Teniendo en cuenta que el objetivo de éste estudio es propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital, se emplea un enfoque de investigación cualitativa, dado que la finalidad de ésta consiste en comprender e interpretar la realidad tal y como es entendida por los sujetos participantes en los contextos estudiados. Por consiguiente, los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) manifiestan que el enfoque cualitativo consiste en hacer “una recolección de datos *no* estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección radica en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos)” (p. 8). Por lo tanto, el desarrollo de éste proceso investigativo requirió



de la realización de observaciones, entrevistas, prueba diagnóstica inicial y cuestionarios tecnológicos, todo esto con el fin de “comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 358).

En consecuencia, asumir esta investigación mediante un enfoque cualitativo, permitió analizar y describir las dificultades presentadas por los estudiantes del grado cuarto referidas al área de lengua castellana específicamente en problemas de lectura, asimismo, conllevó a observar y analizar la manera como los estudiantes iniciaron a establecer hábitos de lectura a partir de los textos presentados mediante la utilización de las TIC.

Conforme a lo anterior, el método empleado para el desarrollo de éste estudio es Investigación Acción (IA), ya que permite dar respuesta al interrogante problematizador, ¿Cuál es el impacto que tiene el diseño de una ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde, en este sentido, Colmenares y Piñero (2008) mencionan que el método de investigación acción es una opción metodológica que permite la expansión del conocimiento por una parte y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas que se van planteando los participantes de la investigación, generando reflexiones constantes de dicho proceso.

La Investigación Acción (IA) está basada en el posicionamiento de intervención no neutro, ni distante del investigador, pues el docente influye directamente en la problemática, en este sentido, su acción y participación junto a la de los grupos implicados ayuda a transformar la realidad a través de dos procesos, conocer y actuar, dado que su finalidad es práctica y los participantes pueden dar respuesta a un problema a partir de sus propios recursos (conocimiento y reflexión, intervención, acción y



resolución), es un método de investigación en el que explícitamente queda manifiesto que ni el investigador, ni la investigación son neutrales (Roa y Sarria, 2018).

3.2 Tipo de investigación.

Teniendo en cuenta que el propósito de ésta investigación se enmarca en propiciar hábitos de lectura en los estudiantes mediante el diseño de una ludoteca digital, se asume una investigación cualitativa de tipo descriptivo ya que una vez diseñado el espacio virtual en el que los estudiantes del grado cuarto interactúan para fortalecer sus procesos de lectura y crear hábitos lectores, se debe analizar la pertinencia y eficacia de la implementación de las TIC a través de la ludoteca digital, como también los avances obtenidos por los estudiantes. En este sentido, la investigación descriptiva podría facilitar la comprensión del proceso de descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición de los fenómenos (Tamayo y Tamayo, 2006).

3.3. Diseño de la investigación

Conforme a lo anterior, ésta estudio se lleva a cabo a través de una investigación de campo, la cual se realiza en el lugar donde acontece el fenómeno, por lo tanto, es precisamente en la Institución Educativa Monte Verde donde se recogen los datos directamente de la realidad que se investiga para luego ser procesada, por lo tanto, se apoya de técnicas de producción de registros como las entrevistas, encuestas, revisión de documentos escritos (prueba diagnóstica) (Chávez, 2007).



3.4. Población, Muestra y Muestreo.

3.4.1. Población.

La población seleccionada para esta esta investigación son niños del grado 4° de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, esta es una comunidad que dedica su actividad económica a las labores agrícolas y comercio formal e informal. El nivel socioeconómico de las familias a las que pertenecen es de ingresos mínimos de estrato socioeconómico 1 y 2 donde su principal actividad económica es ganadería, agricultura y comercio. El 20% de los estudiantes que asisten a la institución viven en la zona rural mientras que el 80% en la urbana. La comunidad está conformada por mujeres y hombres adultos, niños y niñas, adultos mayores, jóvenes trabajadores. Las familias son numerosas, viven en viviendas semi-construidas por lo general en madera y zinc. Muchos de ellos conviven con otros parientes. El municipio tiene los servicios básicos como agua, energía eléctrica, televisión satelital, aclarando que solo en hogares que tienen la facilidad económica de adquirirlo.

3.4.2. Muestra.

De un grupo de 15 niños de grado cuarto se toma una muestra de 10 niños del mismo grado de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, quienes tiene las debilidades más notables en los procesos de lectura. sus edades oscilan entre los 9 y 10 años de edad.



3.4.3. Tipo de muestra.

La muestra de esta investigación es no probabilística por convivencia. Debido a que toda la muestra es del mismo grado cuarto dirigido por el docente investigador quien los selecciona sus falencias en lectura.

3.4.4. Selección de muestra.

Se determina por resultados de bajo rendimiento, poca comprensión de los textos que leen, incapacidad para la creación de textos simples y poca argumentación.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para hacer un análisis de la manera como los estudiantes del grado cuarto superan las dificultades académicas asociadas con la lectura a través de la interacción en la ludoteca virtual, se hace necesario tener en cuenta las acciones que se toman durante el proceso investigativo, por lo tanto, para recolectar esa información, se implementan técnicas para la producción de registros y que están estructuradas en función de las variables establecidas en esta investigación

3.5.1 Entrevista.



La entrevista es una técnica de producción de registros que se emplea cuando el problema de estudio no se puede observar a simple vista, por lo tanto, se hace necesario establecer una comunicación con la población objeto de estudio de modo que se pueda hacer una construcción de significados referidos al tema de investigación. Los Autores Hernández, Fernández y Baptista (2010) plantean cuatro tipos de entrevistas las cuales son: las estructuradas, las semiestructuradas, las no estructuradas y abiertas, de las cuales se decide emplear la entrevista estructurada en donde el investigador lleva a cabo una planificación previa de todas las preguntas que quiere formular. Prepara un guion con preguntas de forma secuenciada.

La entrevista fue presentada a los estudiantes mediante un cuestionario como instrumento de recolección de datos, el cual se desarrolló a través de plataforma digital formularios google que permite realizar encuestas y entrevistas online arrojando resultados en tiempo real. (Ver apéndice A).

3.5.2 Documentos escritos.

Stake (1999) plantea que los documentos escritos “sirven como sustitutos de registros de actividades que el investigador no puede observar directamente” (p. 63). Son pertinentes porque mediante estos se observaron aspectos que no pueden ser notados a simple vista.

El instrumento a utilizar es una prueba de conocimiento en físico donde se les presentará a los estudiantes un derrotero de temáticas perteneciente a los procesos de comprensión lectora para analizar los problemas de tipo cognitivo que afectan a los estudiantes (Ver apéndice B)



3.5.3 Encuesta.

En ésta investigación se emplea la encuesta como técnica de recolección de información la cual se da “a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (López y Fachelli, 2015, p. 14). En este sentido, el instrumento para la recolección de los datos es un cuestionario, que para éste estudio se utiliza para comprobar el uso de las tecnologías en el hogar y en la institución y que tan atractivas son para los estudiantes. El cuestionario es un formulario con un listado de preguntas estandarizadas y estructuradas que se han de formular de idéntica manera a todos los encuestados.

3.6. Procedimiento de la investigación

Tabla 3. Procedimiento.

<p>FASE 1: FORMULACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir los hábitos de lectura que practican los estudiantes para identificar los niveles de lectura del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde 	<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de instrumentos de recolección de información - Aplicación de instrumentos - Estudio de datos recolectados - Procedimiento de datos.
<p>FASE 2: SELECCIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar las estrategias de lectura para la promoción del hábito 	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de actividades. - Definición de estrategias



<p>DE LAS ACTIVIDADES Y EJERCICIOS QUE HARÁN PARTE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p>	<p>lector mediante actividades motivadores que partan de las necesidades educativas de los estudiantes del grado cuarto</p>
<p>FASE 3: DISEÑO DE LA PLATAFORMA EN EDAMODO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una ludoteca digital pensada para fortalecer los hábitos de lectura de los estudiantes grado cuarto de la I.E Monteverde. <ul style="list-style-type: none"> - Opción de Inicio (ingresar y registro) en la plataforma. - Opción unidades didácticas de la propuesta - Opción de Actividades en la plataforma - Opción contenidos temáticos de la plataforma - Opción de evaluaciones en la plataforma - Opción enviar tarea en la plataforma - Opción información del tutor en la plataforma - Opción plan de trabajo en la plataforma. - Diseño de la ludoteca digital.

Fuente: Elaboración Propia

3.7. Credibilidad

La credibilidad no se puede trabajar aisladamente, es fruto de una serie de actos, parámetros y acciones que se deben realizar simultáneamente o secuencialmente para que aflore esta credibilidad como consecuencia de toda la gestión del proyecto y del objetivo a alcanzar. En este sentido, para verificar la credibilidad de los instrumentos se solicitó la revisión por parte de un experto Magíster en Gestión de Tecnología Educativa. Para ello se organizó un formato donde se relacionó cada una de las preguntas de los instrumentos con las variables respectivas. En la revisión de los



instrumentos, el experto vería la viabilidad de la propuesta. Y con una escala del Likert, en la cual califico la claridad, suficiencia, coherencia y relevancia de los y de las observaciones para mejorarlas y cumplir con el objetivo general planteado en este proyecto (Llacer, 2017).

Tabla 4. Aspectos de Credibilidad

<u>Categoría</u>	<u>Indicador</u>	<u>Escala de medición del criterio</u>
Suficiencia	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	<u>Tipo Likert:</u> 1: Muy poca 2: Poca 3: Bastante 4: Mucha

Fuente: Elaboración propia

Luego de la validación de los instrumentos realizados por el experto y su posterior aplicación, se obtuvo una calificación satisfactoria para cada uno de los instrumentos por ejemplo en la entrevista que se podían calificar 10 puntos por cada requisito los resultados fueron los siguientes.



Tabla 5. Satisfacción de la Entrevista

SUFICIENCIA		CLARIDAD		COHERENCIA			RELEVANCIA		
SI	No	Si	No	Si	No	Muy Poca	Poca	Bastante	Mucho
8	2	10	0	9	1	0	0	7	3

Fuente: Elaboración Propia

Del mismo modo con el cuestionario y la prueba de conocimientos se obtuvo el siguiente nivel de satisfacción:

Tabla 6. Satisfacción cuestionario.

SUFICIENCIA		CLARIDAD		COHERENCIA			RELEVANCIA		
SI	No	Si	No	Si	No	Muy Poca	Poca	Bastante	Mucho
8	2	10	0	10	0	0	1	2	7

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 7. Satisfacción Prueba de conocimientos

SUFICIENCIA		CLARIDAD		COHERENCIA			RELEVANCIA		
SI	No	Si	No	Si	No	Muy Poca	Poca	Bastante	Mucho
10	0	10	0	10	0	0	0	0	10

Fuente: Elaboración propia

Teniendo que cada uno de los instrumentos tuvo un resultado mayor a 6 en cada uno de los aspectos que los hacían pertinentes.

3.8. Consideraciones Éticas

Para llevar a cabo la fase diagnóstica, se solicitaron los permisos correspondientes para llevar un mejo de datos efectivo. Como primero se solicitó un permiso al rector de



la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia para poder desarrollar en la I.E todos lo concerniente con presente proyecto de investigación (ver apéndice E). Como siguiente paso, se solicitó el permiso a los padres de familia de los estudiantes con el fin de que les permitieran participar en esta investigación que tiene por objetivo diseñar una ludoteca digital

En el permiso entregado a los padres se les comunicó que los resultados obtenidos iban hacer para llevar a cabo el proyecto “La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde”. Como apartado importante en el permiso especifico que participación de sus hijos es confidencial y que bajo ningún motivo se publicará información personal, además la implementación de la propuesta no conllevará ningún gasto económico para ellos. Cabe mencionar que los datos de los estudiantes estarán en una carpeta en Drive, la cual solo tendrá acceso a esta el docente investigador (ver apéndice F).

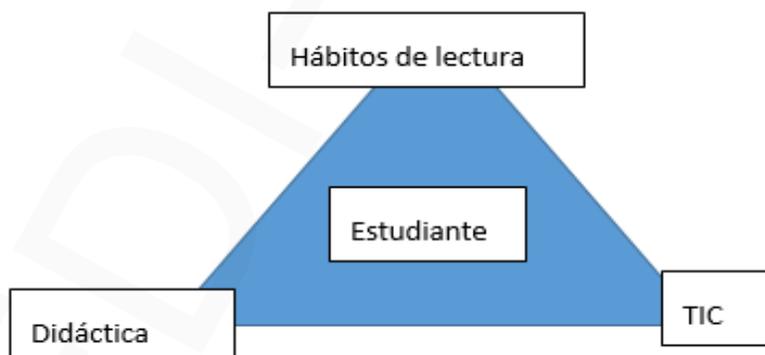


Capítulo IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS O HALLAZGOS

4.1. Técnicas de análisis de datos.

En esta investigación se realizará una triangulación para analizar los datos lo cual aportará validez y fiabilidad a la información. Esta se llevará a cabo, mediante de un método descriptivo para analizar de manera profunda todas las particularidades que inciden en la problemática. Para ello se tomarán las variables de esta investigación y se analizarán las categorías emergentes que de ella surjan. De esta manera, se puede obtener un análisis completo que de cuneta de la realidad educativa y los problemas que impiden a los estudiantes del grado cuarto adquirir hábitos de lectura (Aguilar Gavira & Barroso Osuna, 2015).

Ilustración 1. Triangulación.



Fuente: Elaboración Propia

En la figura anterior se observa la forma como se triangulará el problema, por tal motivo para el análisis de datos su dividirá en 3 categorías, una de didáctica, otra



referente a los hábitos lectores y la de las TIC. Por tal motivo los instrumentos de recolección de datos, se planearán teniendo en cuenta estos parámetros, así el diagnóstico será fiable y bien encaminado.

4.2. Procesamiento de los datos.

El procesamiento de datos se realizó por medio de la plataforma de formularios google, donde se obtuvo la traficación y la hoja de cálculos con los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos. El análisis de datos se realizó mediante 3 categorías, una de hábitos lectores, otra de TIC y la de niveles de lectura. Cada una de estas categorías se presentó en la categorización de las variables, con sus respectivos instrumentos a implementar. Cabe destacar, que con el análisis surgieron unas subcategorías que influyen significativamente en la creación de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

4.3. Contrastación y teorización.

4.3.1. Hábitos de lectura.

Los hábitos de lectura son importantes para la formación de competencias lectoras, ya que, facilitan la comprensión del estudiante y amplía su capacidad cognitiva. En este sentido, los estudiantes del grado 4° de la institución Educativa Monte Verde deberían utilizar de su tiempo libre espacios que les posibilite practicar la lectura, puesto que el ser un buen lector se va alcanzando con el paso del tiempo y con la frecuencia que se



realiza el acto de lectura. según Teixidor citado por (Saiz, 2015) todos los días se debería leer por lo menos media hora. Este autor asegura que la práctica de la lectura ejercita el cerebro y aumenta la capacidad cognitiva, permitiendo que las personas mejoren su léxico e interpreten de manera muy ágil. Es por esta razón que se pretende propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto, los cuales no les gusta emplear su tiempo libre el acto de lectura como quedo evidenciado en la entrevista

Grafica 1. Entrevista P1



Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google

En la gráfica se observa que el 60% de los estudiantes no les gusta leer en su tiempo libre, esto puede estar encaminado a que ven la lectura como un proceso tedioso, que les quita tiempo para realizar otras actividades que son de su agrado. Además, los hábitos de lectura son un proceso que conlleva tiempo para la adaptación y en la actualidad con tanta distracción existente, la lectura ha quedado relegado. En este sentido Corso (2018) apunta que el motivo que impide que a los estudiantes no les guste leer está asociado a la propuesta pedagógica, pues piensa que en las instituciones se comete un error al pedir a los estudiantes leer para el maestro y no para ellos mismos. Siendo así, la lectura debe ser libre y el estudiante debe tener autonomía para leer lo que más llame su atención de esta manera la lectura será consiente y se disfrutara.

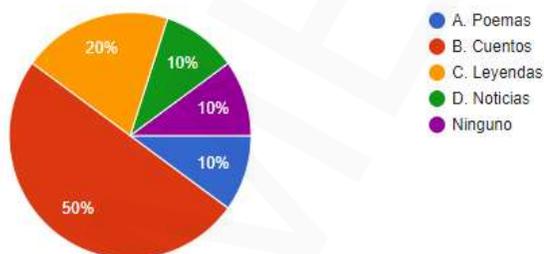


Teniendo en cuenta lo anterior, se indago acerca los tipos de lecturas preferidos por los estudiantes.

Grafica 2. Entrevista P2

P2. ¿Qué tipos de lectura a traen tu atención?

10 respuestas



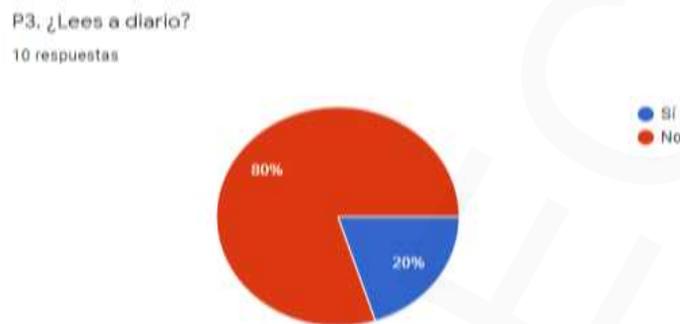
Fuente: Elaboración Propia a través de Formularios Google.

Los estudiantes en su mayoría eligen leer cuentos, esto debido a que cuando se leen cuentos se le da seguimiento a una historia que puede traer consigo muchos sucesos inesperados. Partiendo de ello, la lectura de cuentos es la base para el desarrollo intelectual del niño, ya que, si se le leen estas historias, con el paso del tiempo van a entender diferentes temas con rapidez. Con la lectura de textos cortos se amplía la capacidad de percepción y comprensión de los niños, la percepción se incrementa por el uso de la imaginación mientras se está leyendo a conciencia el cuento y la comprensión para entender lo que en sí es el contenido del cuento. (Rondón, 2017).

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior, se deben buscar espacios que propicien el deseo de leer, esto teniendo en cuenta los beneficios que la lectura proporciona al intelecto humano. Por ello, es primordial que los estudiantes realicen el acto de leer a diario, pero no es así.



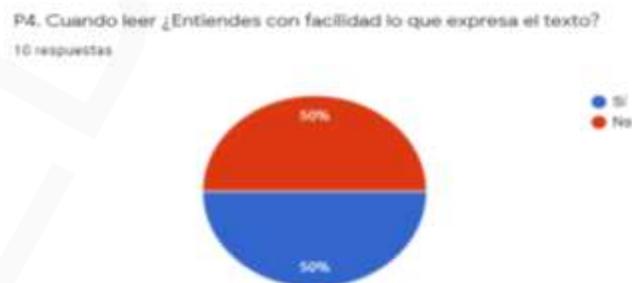
Grafica 3. Entrevista P3.



Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.

Leer a diario constituye un hábito de lectura, pero los estudiantes de este grado en su mayoría no tienen ese hábito lector, esto se refleja en su incapacidad para dominar temáticas, y su falta de destreza para interpretar y realizar diferentes tipos de lectura. Por tal motivo es imperativo que se formulen estrategias que fortalezcan los hábitos de lectura, estos métodos pedagógicos deben ser lúdicos y motivadores para que generen un buen impacto en los estudiantes. El hecho que los estudiantes no tengan hábitos de lectura repercute, en su capacidad de análisis e interpretación de textos, lo dicho se sustenta en la siguiente gráfica:

Grafica 4. Entrevista P4



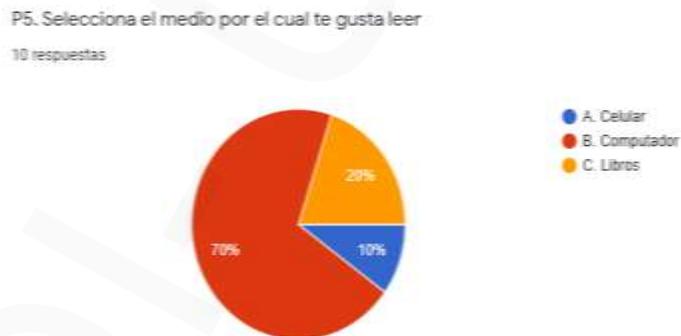
Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.



El 50% de los estudiantes no interpreta lo que lee, lo cual es preocupante en el grado de escolaridad en el que se encuentran los estudiantes, pues la falta de comprensión lectora genera problemas de memoria (falta de memoria, memoria defectuosa, la memoria de trabajo o la memoria a corto plazo son indispensables para la comprensión lectora), además la falta de hábitos lectores ocasiona un vocabulario pobre. Por lo tanto, para poder tratar a un niño con dificultad en la comprensión lectora es necesario dedicar recursos para desarrollar la memoria y atención, en estos casos el tratamiento consiste en ejercicios para conseguir la automatización de palabras cuya finalidad es que el niño consiga realizar una construcción activa del significado de las palabras (Fuentes, 2019).

Partiendo de lo anterior, se les pregunto a los estudiantes cuál era su medio favorito para leer a lo que respondieron

Grafica 5. Entrevista P5.



Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.

Los estudiantes afirman en su mayoría que les gusta realizar lecturas por medio del computador, de hecho esta es una herramienta que causa motivación a los estudiantes y al ser un equipo con una pantalla grande permite una mejor visualización de los contenidos para la realización de lecturas, por tal motivo, para la creación de la



propuesta se tomara en cuenta el uso del computador, ya que las estrategias a crear en la propuesta deben estar basadas en los gustos e intereses del estudiante.

Grafica 6. Entrevista P6.



Fuente: Elaboración propia a través de formularios Google

En casa también es importante que los estudiantes realicen lecturas, esto con el fin de ejercitar su cerebro y adquirir capacidades discursivas, además la lectura en casa se hace a conciencia y por gusto lo que permite que los estudiantes afloren en sus mentes imágenes representativas de los textos que leen, así se puede aumentar su capacidad creativa. Por ello es importante que en casa cuenten con herramientas para realizar la realización de lecturas es muy importante. Así pues, se observa que solo el 60% de los estudiantes cuenta con medios lectores, en este sentido se pueden promover estrategias de lecturas colaborativas en casa para que los estudiantes fortalezcan sus lazos interpersonales y aprendan a compartir y respetar las ideas de sus compañeros.

Pero, para realizar un buen proceso de lectura en casa que permita propiciar hábitos lectores en niños de la primaria, se requiere de un acompañamiento familiar constante y efectivo, respecto a esto, se indagó a los estudiantes sobre el acompañamiento en casa, a lo que se obtuvo lo siguiente:



Grafica 7. Entrevista P7.



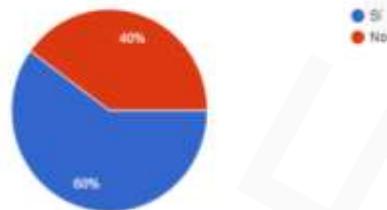
Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.

Partiendo de lo planteado con anterioridad, el acompañamiento familiar es importante no solo para procesos de lectura sino en todos los procesos académicos que se realicen, por ello la comunicación escuela- familia debe ser efectiva para afianzar conocimientos. En el caso de generar hábitos la motivación que brinden los padres en casa dará mejores resultados. Por ejemplo, en el grado cuarto se observa que el compromiso de los padres no está al 100% este es un factor que incide en gran medida a que los estudiantes no despierten esos hábitos lectores. Por tanto, la función primordial de la familia se sustenta en el acompañamiento como una acción que consolida y fortalece el proceso de formación de los hijos de la mano con la escuela (Flórez Romero, Villalobos Martínez y Londoño Vásquez, 2017) lo que a la luz de Gabarro (2011), se traduce en buenos resultados, propiciando, a la vez, condiciones para el éxito escolar y como consecuencia el progreso personal y de su entorno inmediato, que es la familia y, luego, la institución educativa que tiene políticas afines a los logros de alto nivel.



Grafica 8. Entrevista P8.

P8. ¿Cuándo haces lecturas de tipo narrativo como (Cuento, mitos y leyendas) recreas en tu mente lo que dice en el texto?
10 respuestas



Fuente: Elaboración propia a través de formularios Google.

Por otra parte, es importante conocer si los estudiantes realizan las lecturas de forma consiente, a lo que se obtuvo que solo el 60% realiza una lectura recreativa que es en la cual se personifican en la mente los hechos de una historia al leerlos, esto solo ocurre cuando se lee por placer y se siente interés por el texto leído. Pero, para generar una lectura consiente, se debe tener en cuenta el espacio donde se realiza, pues leer implica concentrarse y no estar en un medio donde la distracción desvíe el sentido del texto.

Tabla 8. Entrevista P9.

P9. Describe tu espacio ideal para realizar lecturas
10 respuestas

Ninguno
En mi habitación
En una librería por el silencio
En cualquier parte si es un libro
En soledad
Ninguno
En mi casa
En total silencio en el parque

Fuente: Elaboración Propia.



A los estudiantes del grado cuarto de la I.E Monte Verde por sus respuestas dadas, les gusta leer en lugares tranquilos y donde reine el silencio. Por último, se les pide a los estudiantes que dieran un calificativo de 1 a 10 para el valor que tienen para ellos la lectura.

Grafica 9. Entrevista P10.



Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.

Se hace evidente que los estudiantes no reconocen el valor que tiene la lectura en sus vidas. Por tal motivo con la creación de la ludoteca digital se busca que los estudiantes comprendan y sientan como los hábitos de lectura aportan ganancias en su capacidad cognitiva.

Durante el proceso de intervención, se diseñó una ludoteca digital con la finalidad de generar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la I. E. Monte Verde, mediante la presentación de cuentos, historias, adivinanzas, juegos de palabras, textos cortos de diferentes temas y cuentos cortos a través de medios audiovisuales. Al respecto se pudo evidenciar la aceptación de dicha propuesta en los estudiantes dado que al involucrar las TIC en los procesos de lectura se despierta e incrementa el interés por aprender.



Ilustración 2. Estudiantes interactuando en la ludoteca digital.



fuelle: Elaboración propia.

En la ilustración se puede observar la manera como los estudiantes interactúan a través de los dispositivos móviles (celular) mientras a hace uso de la ludoteca digital en la cual tienen la oportunidad de elegir la lectura de su interés. Asimismo, se puede notar las orientaciones y guías del docente quien debe estar presente durante el proceso formativo de los estudiantes, teniendo en cuenta que el material virtual por sí solo no genera conocimiento.

Del mismo modo, tras la realización de diálogos con los estudiantes fue posible evidenciar que los avances obtenidos durante el proceso de intervención, lo dicho se sustenta a continuación:

Ilustración 3. Diálogo con estudiantes.

Docente: ¿te gusta leer?

Estudiante: si profesor, si me gusta leer.

Docente: ¿te gusta leer los contenidos presentado en la ludoteca digital?



Estudiante: si profe, porque puedo leer cuentos, puedo jugar, completar crucigramas y ver videos.

Docente: ¿Qué has aprendido en la interacción con la ludoteca digital?

Estudiante: a pronunciar mejor las palabras, a leer palabras muy difíciles, a comprender un poco lo que leo.

Docente: ¿Cuándo estas en casa ingresas a leer los contenidos de la ludoteca digital?

Estudiante: si profe, me prestan el celular y yo me pongo a leer los cuentos que tiene y también juego con palabras.

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a lo presentado en la ilustración, es posible evidenciar que la lectura ayuda en la pronunciación de las palabras y a comprender lo que se lee, por lo tanto, los estudiantes consideran que la ludoteca digital se ha constituido en una herramienta que los ha motivado a interesarse por leer.

4.3.2. Las TIC como generadoras de hábitos lectores.

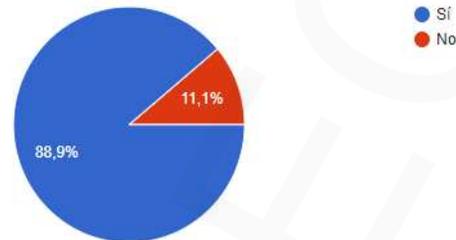
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han generado grandes avances que han influido de diferentes formas en el estilo de vida de las personas. Para la educación en cierto momento significo un dilema, pues con métodos de enseñanza tradicionales las tecnologías se consideraban como unos distractores para el aprendizaje. Pero con la evolución que ha tenido la educación se ha aprendido a utilizar estas herramientas como puentes entre estudiante- conocimiento. Para la moción de hábitos de lectura, son muchos los recursos que en la web se pueden conseguir y que generan cambios significativos en la forma de aprender (Castro, Guzmán y Casado, 2007)



Grafica 10. Cuestionario P1.

P1. ¿Te gusta leer cuentos u otros textos por internet?

9 respuestas



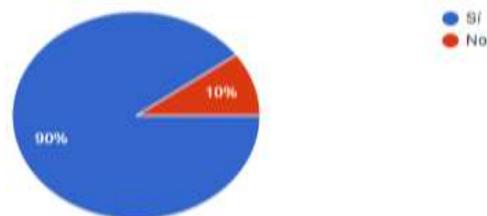
Fuente: Propia a través de formularios Google.

Como era de esperarse a la mayoría de los estudiantes les gusta leer texto en internet, ya que en la web existen muchos textos que son recreados con imágenes en movimiento y muchos otros recursos más que son de agrado para los estudiantes y diferentes a las lecturas convencionales. Esto hace que los estudiantes ganen una mayor concentración y se interesen por terminar sus lecturas, además los textos que existen en la actualidad, también han cambiado y se han adaptado a la dinámica actual en la que se mueve el entorno de los jóvenes de este siglo.

Grafica 11. Cuestionario P2.

P2. ¿Te gustan ver videos donde se cuentan historias?

10 respuestas



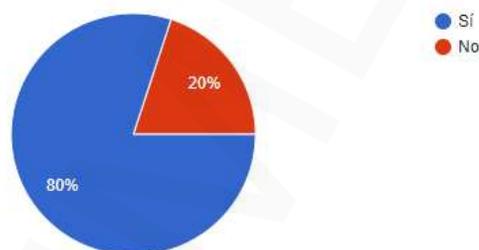
Fuente: Elaboración Propia.



Otra forma de generar hábitos de lectura son la presentación de historias a través de videos donde se realizan lecturas dirigidas, al ver los estudiantes los hechos que suceden en la historia se motivan por descubrir más historias y mejoran su imaginación.

Grafica 12. Cuestionario P3.

P3. ¿te gustaría realizar juegos de lectura interactivos en clases?
10 respuestas

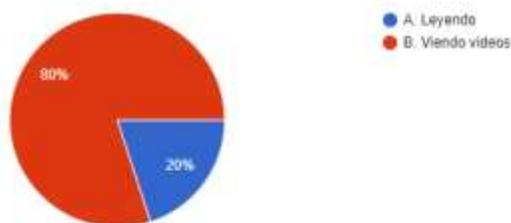


Fuente: Elaboración Propia a través de Formularios Google.

Los juegos siempre son de interés para los estudiantes el hecho de superar retos y ganar puntos les alienta a realizar con mayor confianza las actividades por tal motivo se planearán retos de lectura para que los niños traten de terminar las lecturas en menor tiempo, así practicarán en casa y esto les ayudara a generar hábitos de lectura.

Grafica 13. Cuestionario P4.

P4. ¿Cómo comprendes mejor una historia?
10 respuestas



Fuente: Elaboración propia a través de Formularios Google.



Del mismo modo los estudiantes afirman que comprende las historias mejor por medio de videos que leyendo. Teniendo en cuenta esta situación con la propuesta que incluirán muchos videos que fortalezcan las competencias interpretativas.

Grafica 14. Cuestionario P5.



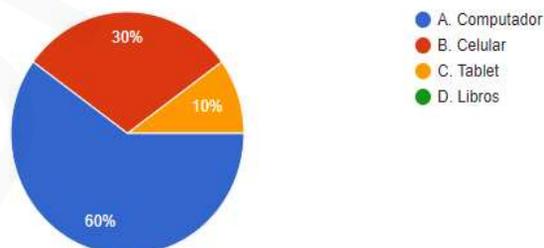
Fuente: Elaboración propia a través de formularios google.

Entre las actividades que más les gusta realizar a los estudiantes están los juegos y ver videos por tal motivo estos serán parte importante de las actividades que conforman la ludoteca digital.

Grafica 15. Cuestionario P6.

P6. ¿De las siguientes herramientas cuál te gustaría para realizar actividades de lectura?

10 respuestas



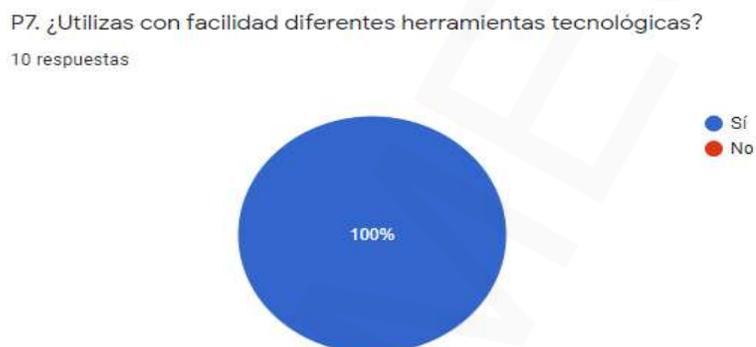
Fuente: Elaboración propia a través de formularios google.

Las herramientas digitales que se utilizarán para llevar a cabo los fines de la propuesta pedagógica será el computador o celulares ya que el computador es una a



herramienta más completa para realizar actividades de lectura y además es del gusto de la mayoría de los participantes en esta investigación, y los celulares por ser un dispositivo que la mayoría de los estudiantes tienen al interior de sus hogares.

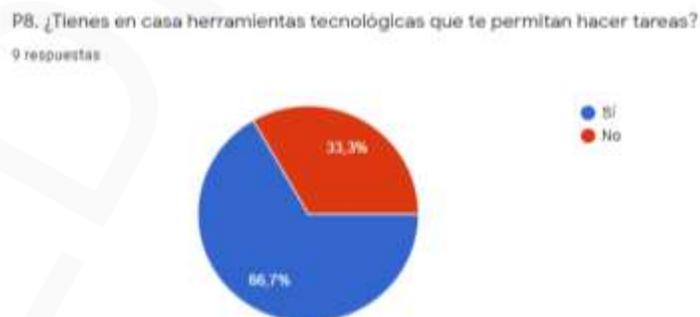
Grafica 16. Cuestionario P7.



Fuente: Elaboración propia a través de formularios google.

Los estudiantes al ser Milenials, o nativos digitales tienen una capacidad superior a otras generaciones para el manejo de las herramientas digitales. Esta es una de las ventajas que tiene la aplicación de herramientas TIC en las aulas, pues generan un ambiente más dinámico y que los estudiantes se sienten complacidos.

Grafica 17. Cuestionario P8.



Fuente: Elaboración propia a través de formularios google.

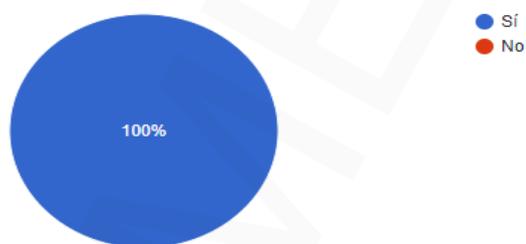


Al ser la ludoteca digital un recurso en la web los estudiantes pueden acceder a este espacio en cualquier momento por eso es importante que la mayoría de estos posean herramientas tecnológicas que les permitan desde el hogar realizar sus actividades.

Grafica 18. Cuestionario P9.

P9. ¿Crees que el uso de tecnología te ayude a leer con más frecuencia?

10 respuestas



Fuente: Elaboración propia a través de formularios google.

Sin duda alguna el usar como motivante una herramienta tecnológica para leer texto generara mayor interés en los estudiantes y lo promoverá a que de manera autónoma realicen las lecturas y actividades que es la ludoteca se encuentren.

En cumplimiento a lo dicho en párrafos precedentes, se elaboró una ludoteca digital como generadora de hábitos lectores, en este entorno virtual se presentaron contenidos referentes a cuentos, leyendas, adivinanzas, juegos, retos didácticos entre otros temas de interés para los estudiantes:

Ilustración 4. Presentación de la ludoteca digital.



Fuente: Elaboración propia.

En la ilustración anterior se puede una parte del contenido ofrecido por la ludoteca digital a los estudiantes del grado cuarto de la I. E. Monte Verde, espacio virtual que se constituyó en un entorno de aprendizaje óptimo para que éstos realizaran procesos de lectura de acuerdo a sus gustos e intereses. Por lo tanto, los estudiantes mediante la guía y orientación del docente acceden a la ludoteca digital y realiza las actividades correspondientes, tal y como se muestra en la siguiente ilustración:

Ilustración 5. Docente orientando las actividades en la ludoteca digital.



Fuente: Elaboración propia.



4.3.3. Niveles de lectura.

Para identificar las fallas que los estudiantes presentaban lectura, se realizó una prueba de conocimientos donde se obtuvieron los siguientes resultados.

Grafica 19. Resultado Niveles de lectura.



Fuente: Elaboración propia a través de formularios Google.

Con la aplicación de esta prueba se determinó que los estudiantes tienen problemas para interpretación de textos, no comprenden los aspectos formales y conceptuales de los diferentes tipos de textos, ni su intención comunicativa. Por lo cual se hace imprescindible, una medida correctiva para ayudar a mejorar estas debilidades de los estudiantes y pueden promover hábitos lectores.

Al respecto, se implementó una ludoteca digital de tal manera que los estudiantes del grado cuarto accedieran a ella a interactuar y revisar y leer los contenidos ofrecidos, de tal manera que adquirieran hábitos de lectura fortaleciendo así los hábitos de lectura y los niveles presentes en ella, por lo que al finalizar la etapa del trabajo de campo con los estudiantes se aplicó una prueba final que permitiera conocer los niveles de lectura presentados por los estudiantes. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:



Tabla 9. Resultados obtenidos por niveles de comprensión.

<u>Dimensión</u>	<u>Indicador</u>	<u>Porcentaje de aprobación</u>	<u>Nivel</u>
Nivel literal	Identifica ideas principales	95 %	Superior
	Relaciona el título y el texto	65.8 %	Alto
	Formula comparaciones y relaciones	73.6 %	Alto
	Emite juicios de lo leído	50 %	Bajo
Nivel inferencial	Decodifica información	60 %	Básico
	Identifica falacias de razonamiento	60 %	Básico
	Construye significados	80 %	Alto
Nivel crítico	Establece análisis interpretativo y análogo	19 %	Bajo

Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta la información de la tabla, se puede observar que los estudiantes se encuentran en un nivel alto en el nivel literal en la medida en que identifica ideas principales de un texto, logrando relacionar el título con el texto, asimismo establecen comparaciones y relaciones entre ideas. Así mismo en el nivel inferencial se encuentran en un nivel básico y en el nivel crítico se encuentra actualmente en un nivel básico.



Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En éste capítulo se presentan las conclusiones que surgieron a partir del análisis del trabajo investigativo, las cuales se centraron en dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cuál es el impacto que tiene el diseño de una ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde? Y medir el alcance de los objetivos propuestos. En este sentido, en esta sección se presentan conclusiones relacionadas con dar respuesta a la pregunta de investigación y el alcance de los objetivos.

5.1 Respuesta a la pregunta de investigación.

Partiendo de las dificultades presentadas por los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde referidas a los procesos de lectura, situación que afecta el rendimiento académico del área de lengua castellana como de las demás áreas del conocimiento, se plantea el diseño de una ludoteca digital que conlleve a generar hábitos lectores en los estudiantes y de esta manera mitigar la problemática planteada.

En este sentido, la ludoteca digital debe convertirse en un espacio de aprendizaje en el cual los estudiantes accedan a ésta de manera ágil y sencilla, eligiendo los temas de interés para centrarse en estos y posteriormente leerlos de manera voluntaria. Del mismo modo, fue posible notar en el proceso de intervención la manera como los estudiantes interactuaron a través de los dispositivos móviles que previamente dotaron sus acudientes para la realización de las actividades, notándose activos y participativos en el desarrollo de los procesos de lectura.



Desde éste punto, la utilización de las TIC tiene un impacto positivo en el fomento y desarrollo de hábitos lectores dado que la interacción constante en la ludoteca digital diseñado por el docente investigador permitió el acceso a la información de manera ágil y sencilla, conllevando al fortalecimiento de procesos de lectura por parte de los participantes del proceso. Por lo cual, se resalta el uso de las TIC en toda actividad diseñada para la adquisición de conocimientos dada la diversidad de recursos que se pueden encontrar en él.

5.2 Alcance de los objetivos.

Ésta investigación presentó como objetivo general el Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital, así mismo, se plantearon tres objetivos específicos de los cuales darán cuenta del alcance de ésta investigación.

El primer objetivo específico consistió en identificar los niveles de lectura de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde, al respecto, durante el proceso investigativo fue posible aplicar una prueba diagnóstica en el área de lengua castellana, la cual permitió seleccionar a los estudiantes de acuerdo al nivel de lectura de cada uno, por lo cual, se pudo identificar que un 70 % se ubican en niveles bajos y básicos de lectura y solo un 30 % tiene un buen nivel de desempeño, lo que evidencia las dificultades presentadas por los estudiantes en los procesos lectores que vienen desarrollando. Del mismo modo, las observaciones directas realizadas por el docente investigador y la aplicación de encuestas y entrevistas permitieron dar cuenta de tal situación, por lo que se decidió emplear una estrategia que contribuyera a mitigar dicha situación y que al mismo tiempo generara hábitos lectores, por tal motivo, se implementó el uso de las TIC en la enseñanza de la lectura a través de la interacción



constante en una ludoteca virtual que se constituyó en una generadora de hábitos lectores en la medida que los estudiantes del grado cuarto se interesaron y motivaron debido al fácil acceso, los contenidos ofrecidos por éste y el 100 % de virtualidad que maneja, ya que para ellos les resulta más divertido leer a través de dispositivos electrónicos que con libros de texto.

Referido a lo anterior, se pudo establecer una identificación de los niveles de lectura de los estudiantes, situación que conllevó a la planificación de estrategias y herramientas para contrarrestar dicha situación.

El segundo objetivo específico consistió en diseñar una ludoteca digital que fomente hábitos de lectura de los estudiantes grado cuarto de la I.E Monteverde, partiendo de este objetivo, es plausible mencionar que el proceso investigativo permitió el diseño y elaboración de una ludoteca digital, la cual presentó un contenido variado con la finalidad de que cada uno de los estudiantes accediera a las lecturas de acuerdo a sus gustos e intereses, por lo tanto, se presentaron cuentos cortos y variados, leyendas, historias ,juegos, adivinanzas, lecturas referidas a diferentes áreas del conocimiento, como también material audiovisual para fortalecer la escucha. Adicional a esto, se presentó una serie de actividades enmarcadas en el fortalecimiento de los niveles de lectura de los estudiantes, en éste punto es conveniente mencionar que la constancia y disciplina de los estudiantes quienes emplearon tiempo y dedicación para la exploración de la ludoteca digital con la finalidad de generar conocimientos y adquirir habilidades que les permitiera desenvolverse en los próximos años de escolaridad.

Último objetivo se presentó evaluar el impacto de la ludoteca digital en el fomento de hábitos lectores y el fortalecimiento de los procesos de lectura de los estudiantes del grado cuarto. Conforme a éste objetivo, se puede decir que los hallazgos encontrados en el proceso de investigación ponen en evidencia que los estudiantes logran mayor concentración en las actividades académicas cuando éstas son mediadas por dispositivo



electrónicos (computadores portátiles o celulares), ya que éstos brindan la posibilidad de interactuar con el objeto de conocimiento de manera virtual, en el cual, los estudiantes pueden analizar, interpretar, organizar ideas, aprender y reflexionar sobre lo aprendido.

En éste sentido, el uso de las TIC se convirtió en una estrategia didáctica que contribuyó positivamente en el fomento y en el fortalecimiento de los niveles de lectura de los estudiantes del grado cuarto, ya que motivó la interacción a través de la ludoteca digital diseñada para que los participantes exploraran, indagaran, relacionara y establecieran respuestas. Cabe mencionar que la interacción en la ludoteca virtual despertó el interés de los estudiantes por adquirir conocimientos, por aprender cada día, mientras se divertían. Además, se resalta el papel del docente investigador quien estableció una serie de guías de actividades orientadas al fomento de hábitos lectores y fortalecimiento de los procesos de lectura.

5.3 Otras conclusiones.

Durante la realización de éste estudio, fue posible evidenciar a unos estudiantes que tuvieron la oportunidad de interactuar, relacionar, experimentar y presentar situaciones vinculadas con las actividades desarrolladas a la ludoteca digital logrando así la el fomento y desarrollo de habilidades lectoras.

Asimismo, fue posible observar un docente con participación activa a través de clases en alternancia, llamadas a teléfonos celulares, mensajes de WhatsApp y mensajes de texto quienes propiciaron espacios de interacciones mediante la implementación de las TIC, dicha situación, favoreció la transformación de las



prácticas de aula del docente investigador ya que la revisión de la literatura y los hallazgos de la investigación propiciaron la reflexión sobre aspectos relacionados con el cómo enseñar y cómo evaluar. El cómo enseñar se refiere a establecer una relación entre los conocimientos adquiridos en clase, y el evaluar está referido a la oportunidad que se tiene para el desarrollo de habilidades y fortalezas en los estudiantes.

Partiendo de lo ya mencionado, las reflexiones del docente investigador se constituyen en una oportunidad para el fortalecimiento de la práctica docente, ya que pudo incluir las TIC en el diseño y ejecución de actividades para el trabajo académico que actualmente se desarrolla en un trabajo de alternancia.

5.4 Recomendaciones.

Para próximas investigaciones se recomienda seguir explorando las el fomento y fortalecimiento de los procesos de lectura a través de las TIC desde grados inferiores, de tal manera que se potencialicen dichas habilidades y se obtengan conocimientos asertivos y significativos.

Teniendo en cuenta los resultados se para futuras investigaciones:

- ✓ Fomento de hábitos de lectura mediante la interacción en el portal infantil Árbol ABC.
- ✓ Fortalecimiento de niveles de lectura mediante la implementación de las TIC
- ✓ Las TIC como agente motivador en el fortalecimiento de los procesos de lectura.



Capítulo VI: PROPUESTA PEDAGÓGICA

6.1. Introducción.

La propuesta de investigación “Ludoteca digital”, es una planeación didáctica que parte de las necesidades educativas de los estudiantes del grado cuarto de la I.E Monteverde del municipio de Turbo en Antioquia, por medio de la cual se busca promover hábitos de lectura. Dicha propuesta tiene un contenido lúdico- pedagógico mediado por las TIC, que servirá para despertar interés en los estudiantes, a la vez que fortalecer sus conocimientos. Pues con la propuesta pedagógica “ludoteca digital” los estudiantes aprenderán jugando lo cual garantiza un aprendizaje significativo.

6.2. Justificación.

La propuesta pedagógica “Ludoteca digital” fue creada para mitigar las falencias presentes en el acto de leer de los estudiantes de cuarto grado mediante la promoción de hábitos de lectura. Esta es necesaria ya que los estudiantes de dicho grado presentan dificultad para interpretación de textos, no comprenden los aspectos formales y conceptuales de los diferentes tipos de textos, ni su intención comunicativa, lo cual afecta su comprensión del entorno, por este motivo la propuesta se creó tomando como punto de partida los intereses de los estudiantes.

Desde el punto de vista pedagógico esta propuesta es necesaria para subsanar las necesidades académicas de los estudiantes del grado Cuarto. Esta propuesta será un espacio lúdico virtual en él se encontrarán videos, juegos y actividades comprensión



lectora que los estudiantes deberán realizar para afianzar sus conocimientos y comprender el mundo que los rodea.

6.3. Objetivos

6.3.1 Objetivo general.

Diseñar una ludoteca digital que conlleve al fortalecimiento de los hábitos de lectura de los estudiantes grado cuarto de la I.E Monte Verde.

6.3.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar los niveles de lectura en los que se encuentran estudiantes del grado cuarto de la I.E. monte Verde.
- Analizar los niveles de lectura en los que se encuentran los estudiantes del grado cuarto.
- Establecer una ludoteca digital que contribuya al fomento de hábitos lectores y al mismo tiempo fortalezcan los niveles de lectura de los estudiantes.
- Implementar la ludoteca digital en estudiantes de grado cuarto de la I.E. Monte Verde.



6.4. Beneficiarios.

Esta propuesta pedagógica está dirigida a propiciar hábitos lectores en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde, a fin de que logren superar las dificultades lectoras mediante la interacción en una ludoteca digital. Así mismo, se deja abierta la posibilidad de incorporar otros grados de escolaridad a fin de que se vinculen en el proceso pedagógico.

Teniendo en cuenta los gastos mensuales que trae consigo la implementación de la ludoteca virtual (aspectos relacionados con la conectividad y costos de programas), la I. E. Monte Verde se encargará de patrocinar dicha propuesta pedagógica, ya que es la encargada de velar por la formación académica e integral de los estudiantes. Del mismo modo, los encargados de coordinar el proceso, evaluar y hacer seguimiento del mismo son los profesores del área de lengua castellana.

6.5 Productos.

Partiendo del hecho de que los estudiantes del grado cuarto tienen dificultades en el área de lengua castellana, específicamente en los procesos de lectura situación que se hace evidente por la falta de fluidez verbal, mala ortográfica y poca comprensión lectora, se plantea esta propuesta que consiste en el diseño de una ludoteca digital que contribuya en el fomento de hábitos lectores y que al mismo tiempo se mitiguen las dificultades presentadas por los estudiantes. Por lo tanto, se espera lograr los siguientes productos:



- Crear espacios virtuales de lectura.
- Fortalecer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.
- Que los estudiantes puedan leer, comprender e interpretar textos en diferentes presentaciones.
- Que los estudiantes identifiquen las ideas principales de un texto.
- Mejorar el rendimiento académico en otras áreas del conocimiento.

6.6 Localización.

Esta propuesta pedagógica se llevará a cabo en la I.E. Monte Verde con los estudiantes del grado cuarto. Del mismo modo, ésta propuesta queda abierta para que cualquier institución educativa que desee llevarla a cabo lo haga.

6.7 Método.

Esta propuesta se diseña para ser desarrollada por docentes de básica primaria, con la finalidad de lograr el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica, por lo tanto se llevará a cabo a través una ludoteca digital direccionado por las guías de actividades previamente diseñadas por los docentes. Por lo tanto, se deja a criterio de cada docente el diseño de las guías de actividades ya que éstas están sujetas a los niveles de comprensión lectora que se desee fortalecer.



6.8 Cronograma.

MESES DEL AÑO										
ACTIVIDADES	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N
Diseño de la ludoteca digital.										
Diseño de guía de actividades para orientar el proceso de interacción la ludoteca virtual										
Implementación de actividades e interacción en la ludoteca digital										
Evaluación del proceso.										

Fuente: Elaboración propia.

6.9 Recursos.

Para poner en marcha ésta propuesta, se hace necesario disponer de los siguientes recursos:

Recursos humanos: el Docente investigador Jhon Jairo Romaña Palacios, los directivos docentes de la I.E. Monte Verde y los estudiantes del grado cuarto y padres de familia.



Recursos institucionales: Institución Educativa Monte Verde.

Recursos materiales: Computadores, tabletas, teléfonos celulares, ludoteca digital.

6.10 Presupuesto.

Para la aplicación de esta propuesta se requiere un monto de \$ 300.000 pesos mensuales, valor que cubre el costo de la conectividad a internet



REFERENCIAS

- Aguilar Gavira, S., & Barroso Osuna, J. (12 de Julio de 2015). *La triangulación de datos como estrategia en la investigación Educativa* . Obtenido de Universidad de Sevilla. Facultad Ciencias de la Educación.: <https://core.ac.uk/download/pdf/51407836.pdf>
- Caballeros Ruiz, M. Z., Sazo, E., & Gálvez , S. (22 de Mayo de 2014). *El aprendizaje de la lectura y la escritura en los primeros años de escolaridad, experiencias exitosas de Guatemala* . Obtenido de Sociedad Interamericana de Psicología: <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Campos, L. G. (24 de Enero de 2012). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>
- Carrillo, M. V. (20 de Marzo de 2017). *La lectura y su importancia en la adolescencia*. Obtenido de Universidad Autonoma del Estado Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html#:~:text=La%20lectura%20es%20un%20h%C3%A1bito%20que%20puede%20mejorar%20las%20condiciones,realice%20en%20la%20vida%20cotidiana.>
- Castillo, I. L. (25 de Marzo de 2018). *repository.upb*. Obtenido de La lectoescritura en el contexto rural: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4324/La%20lectoescritura%20en%20el%20contexto%20rural.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (20 de Julio de 2007). *Las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Instituto Pedagógico de Caracas : <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Caviedes, J. F. (2 de Junio de 2016). *La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA*. Obtenido de Pontificia Universidade Católica do Rio: <https://www.redalyc.org/pdf/848/84827901010.pdf>



- Corso, J. (12 de Mayo de 2018). *No Les gusta leer* . Obtenido de Dialnet:
file:///C:/Users/Ligia%20A/Downloads/Dialnet-
PorQueALasNinasYALosNinosNoLesGustaLeer-3636664.pdf
- Diaz Macias , K. N., & Zuñiga Vidal , C. A. (13 de Juio de 2018). “*Estrategias, didácticas y concepciones en lectura y escritura*”. Obtenido de Universidad de Chile:
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/113412/cs39-diazn1169.pdf?sequenc>
- Flórez Romero, G. A., Villalobos Martínez, J. L., & Londoño Vásquez, D. A. (13 de Junio de 2017). *El acompañamiento familiar en el proceso de formación escolar para la realidad colombiana: de la responsabilidad a la necesidad*. Obtenido de Institucion Universitaria de Envigado :
file:///C:/Users/Ligia%20A/Downloads/Dialnet-
ElAcompanamientoFamiliarEnElProcesoDeFormacionEsco-5893097.pdf
- Fuentes, A. S. (20 de Marzo de 2019). *Dificultad de comprension lectora* . Obtenido de Portal Infantil de educacion primaria :
<https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/dificultad-de-la-comprension-lectora.html>
- Gabarró, D. (12 de Mayo de 2011). *¿Fracaso escolar?. La solución inesperada del género y la coeducación*. Obtenido de Calaméo:
<https://es.calameo.com/books/00053825029e3790e3927>
- Gardner, H. (2 de Febrero de 2019). *Proyecto Zero* . Obtenido de Universidad Harvard ha propuesto su teoría de las Inteligencias Múltiples.:
http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39250_c_gardner.pdf
- Gómez, G. R. (13 de Marzo de 2017). *Ediciones aljibe*. Obtenido de Metodologia de la invertigacion cualitativa: media.utp.edu.co/...ambiental/...investigacion-cualitativa/investigacioncualitativa.doc



- Gonzalez, J. P. (11 de Octubre de 2010). *Las estrategias de lectura: Su utilización en el aula*. Obtenido de Universidad de los Andes Venezuela : <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601104.pdf>
- Gutiérrez Valencia, A., & Montes de Oca G, R. (26 de Diciembre de 2017). *LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA Y SU PROBLEMÁTICA*. Obtenido de Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/632Gutierrez.PDF>
- Gutiérrez Valencia, A., & Montes de Oca García, R. (28 de Julio de 2000). *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*. Obtenido de LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA Y SU PROBLEMÁTICA: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/632Gutierrez.PDF>
- Jutorán, M. O. (Sin dia de Sin mes de 2006). *La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en la enseñanza de la traducción*. Obtenido de Universitat Autònoma de Barcelona: http://gent.uab.cat/marianaorozco/sites/gent.uab.cat.marianaorozco/files/Orozco_evaluacion_2006.pdf
- Llacer, J. V. (18 de Septiembre de 2017). *La importancia de la credibilidad en un proyecto*. Obtenido de PrevenControl: <https://prevencontrol.com/prevenblog/la-importancia-la-credibilidad-proyecto-prevencion/>
- Lucas, F. M. (23 de Enero de 2013). *La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil*. Obtenido de Universidad Católica San Antonio de Murcia: <file:///C:/Users/Ligia%20A/Downloads/42040-Texto%20del%20art%C3%ADculo-59325-3-10-20130701.pdf>
- Molina, M. d. (27 de Junio de 2018). *Universidad Piloto de Colombia*. Obtenido de Diseño y desarrollo de propuesta para mejorar la comprensión lectora en el aula de tercero de primaria escuela de Timaná (Huila): <http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00004575.pdf>



- Monroy Antón, A., & Sáez Rodríguez, G. (20 de Marzo de 2011). *Concepto y tipos de ludotecas*. Obtenido de Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires: <file:///C:/Users/Ligia%20A/Downloads/Dialnet-ConceptoYTiposDeLudotecas-4189861.pdf>
- Rondón, F. E. (14 de Diciembre de 2017). *Benefits of reading stories to our children*. Obtenido de Universidad de los Andes: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002015/html/index.html>
- Saiz, Y. (3 de Noviembre de 2015). *Los veneficios de la lectura* . Obtenido de Vanguardia : <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120613/54312096470/los-beneficios-de-la-lectura.html>
- Solé, I. (03 de Enero de 2018). *Estrategias de lectura*. Obtenido de Ecured: https://www.ecured.cu/Estrategias_de_lectura
- Torres, A. (15 de Agosto de 2019). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- UDEA. (Sin dia de Sin mes de 2016). *El cuestionario como instrumento de recoleccion de informacion* . Obtenido de biblioteca digital UDEA: http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2628/1/AignerrenJose_cuestionarioinstrumentorecoleccion.pdf
- Ujuaen. (Sin dia de Sin mes de 2005). *La entrevista en investigacion cualitativa* . Obtenido de Ujaen.es: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_entrevista.pdf
- Universidad de Jaén. (Sin dia de Sin mes de 2014). *Metodologia Cualitativa* . Obtenido de Enfoque Descriptivo: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/index.html
- Uribe, L. C. (11 de Junio de 2011). *El legado de Piaget en la didactica de la geometria*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a3.pdf>



Villafuerte, P. (29 de Diciembre de 2019). *observatorio.tec*. Obtenido de Resultados PISA 2018: Latinoamérica por debajo del promedio: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/prueba-pisa-2018-latinoamerica>

Zubiría, J. (12 de Marzo de 2019). *Revista Semana* . Obtenido de Mala comprensión lectora tiene a Colombia en el fondo de las pruebas PISA : <https://www.semana.com/educacion/articulo/mala-comprension-lectora-tiene-a-colombia-al-fondo-de-las-pruebas-pisa-que-hacer-para-mejorar/643045/>



APÉNDICE

Apéndice A

Te he invitado a que rellenes un formulario:

[Cuestionario](#)

Título de la Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

Investigador: Jhon Jairo Romaña.

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Dirigida a: Este trabajo investigativo tiene como población de estudio los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, que presentan bajos promedios académicos en el área de lengua castellana. El instituto es una entidad educativa de carácter oficial y mixta que ofrece sus servicios educativos a los niveles de preescolar, básica y media técnica, de una forma dinámica, participativa y actualizada, que busca la formación integral y da respuesta a la diversidad, además su dimensión técnica y tecnológica de la comunidad que la conforma y su entorno, basado en los valores de responsabilidad, honestidad, pertenencia, justicia, solidaridad y respeto por sí mismo por los demás y por el medio ambiente.
Estimado Estudiante

Este cuestionario es de carácter anónimo y su propósito es indagar los conocimientos que tienen sobre la resolución de problemas. Tus respuestas son confidenciales y serán de uso exclusivo para el desarrollo de la investigación.

Tu opinión y sinceridad son fundamentales en el éxito y compromiso del presente



trabajo de investigación.

Importante: Todas las preguntas son de carácter obligatorio.

P1. ¿Te gusta leer cuentos u otros textos por internet?

- Sí
- No

P2. ¿Te gustan ver videos donde se cuentan historias?

- Sí
- No

P3. ¿te gustaría realizar juegos de lectura interactivos en clases?

- Sí
- No

P4. ¿Cómo comprendes mejor una historia?

- A. Leyendo
- B. Viendo videos

P5. ¿Cuándo utilizas internet, cual es la actividad que más te gusta hacer?

P6. ¿De las siguientes herramientas cuál te gustaría para realizar actividades de lectura?

- A. Computador
- B. Celular



- C. Tablet
- D. Libros

P7. ¿Utilizas con facilidad diferentes herramientas tecnológicas?

- Sí
- No

P8. ¿Tienes en casa herramientas tecnológicas que te permitan hacer tareas?

- Sí
- No

P9. ¿Crees que el uso de tecnología te ayude a leer con más frecuencia?

- Sí
- No

P10. ¿Tus padres están pendientes de ti cuando utilizas internet?

- Sí
- No

P11. ¿Te gustaría utilizar en clases de lengua castellana herramientas tecnológicas para hacer lecturas?

- Sí
- No

¡Gracias!



Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de



Apéndice B



Te he invitado a que rellenes un formulario:

Entrevista

Título de la Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

Investigador: Jhon Jairo Romaña.

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Dirigida a: Este trabajo investigativo tiene como población de estudio los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, que presentan bajos promedios académicos en el área de lengua castellana. El instituto es una entidad educativa de carácter oficial y mixta que ofrece sus servicios educativos a los niveles de preescolar, básica y media técnica, de una forma dinámica, participativa y actualizada, que busca la formación integral y da respuesta a la diversidad, además su dimensión técnica y tecnológica de la comunidad que la conforma y su entorno, basado en los valores de responsabilidad, honestidad, pertenencia, justicia, solidaridad y respeto por sí mismo por los demás y por el medio ambiente.

Estimado Estudiante

Esta entrevista es de carácter anónimo y su propósito es indagar sobre los hábitos de lectura. Tus respuestas son confidenciales y serán de uso exclusivo para el desarrollo de la investigación.

Tu opinión y sinceridad son fundamentales en el éxito y compromiso del presente



trabajo de investigación.

Importante: Todas las preguntas son de carácter obligatorio.

P1. ¿Te gusta leer en tu tiempo libre?

- Sí
- No

P2. ¿Qué tipos de lectura atraen tu atención?

- A. Poemas
- B. Cuentos
- C. Leyendas
- D. Noticias
- Otro:

P3. ¿Lees a diario?

- Sí
- No

P4. Cuando lees ¿Entiendes con facilidad lo que expresa el texto?

- Sí
- No

P5. Selecciona el medio por el cual te gusta leer

- A. Celular
- B. Computador
- C. Libros



¡gracias!

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de



Apéndice C

Fecha: _____

INDICACIONES GENERALES:

- **Lectura de los textos en silencio. (El tiempo a su consideración). El alumno puede y debe de releer los textos.**



➤ **Entregar la hoja de la evaluación de comprensión lectora.**

DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL GRUPO:

Considerar la pertinencia de realizar **la lectura en silencio** de los textos, un día anterior. Simplemente un acercamiento a la lectura de los mismos, sin analizar, ni cuestionar.

SE ANEXAN LAS LECTURAS DE LA ANTOLOGÍA

Institución Educativa Monteverde

EVALUACIÓN NIVELES DE LECTURA

Código de alumno: _____4° (El código se anexa con las iniciales de su nombre)

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: Las abejas

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 82

1.- Subraya la idea principal del texto:

a.- Las otras abejas saben que deben volar en círculos cada vez más grandes hasta dar con el campo de flores que las exploradoras les señalaron.

b.- Hay varios tipos de abejas: las mieleras, las obreras, los zánganos y la abeja reina. Cada una de ellas tiene su tarea en cada panal.

c.- Para recoger el néctar de las flores, las abejas también usan la trompa, pero no la guardan en el abdomen sino en un recipiente que tienen en el estómago.



d.- En cada panal viven entre 40,000 y 50,000 abejas.

2.- Subraya la opción en la que se describe el trabajo de la abeja reina:

- a.- produce la miel
- b.- recolecta la resina
- c.- pone los huevos
- d.- explora para buscar néctar

3.-Escribe un argumento que señale la importancia de respetar la vida de las abejas.

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: *El zonzó*

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 102

1.- Subraya la opción que describe la idea principal del texto:



a.-La historia cuenta la vida de una madre que tenía un hijo que era muy flojo y bueno para nada.

b.- La historia narra las experiencias de la vida de un muchacho que era muy flojo, bueno para nada y zonzo.

c.- La historia habla de los padrecitos de la parroquia del pueblo, en el que vivía un muchacho muy flojo y bueno para nada.

d.- La historia describe a los habitantes de un pueblito y su gente.

2.- De acuerdo al texto, subraya quién le compró el encaje al muchacho:

a.- un marchante

b.- el padrecito

c.- el santo d.- nadie

5.- Escribe una razón por la que los niños no deben ser tan flojos:

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: *Dedos de luna*

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 218

1.- Subraya la opción que describe la idea principal del texto:



a.- El texto cuenta la historia de Toño, que recuerda el taller donde trabajaba su abuelito.

b.-El texto narra la historia de Toño, que está triste porque su abuelito murió.

c.- El texto describe cómo son las máscaras que hacía el abuelito de Toño.

d.- El texto explica cómo olvidar al abuelo que murió.

2.- De acuerdo al texto, subraya a quién le llamaban “Dedos de luna”:

a.- a Toño

b.- a la mamá de Toño

c.- al abuelito de Toño

d.- a nadie

5.- Escribe cómo podría Toño aceptar la muerte de su abuelito.

Hay varios tipos de abejas, pero sólo las que se llaman melíferas producen uno de los alimentos naturales más sabrosos: la miel. Para ello deben chupar el néctar de las flores, además de preparar los panales donde viven y almacenan miel.

Las abejas recolectan la resina que está en la corteza de algunos árboles; la chupan con la trompa y la guardan en ocho bolsitas que forman parte de su abdomen.



Cuando las bolsitas están llenas llevan la resina a su boca y la mastican hasta que cuaja y se forma la cera. Con ésta van levantando pequeñas celdas hexagonales, una tras otra. Así como poco a poco construyen el panal.

Para recoger el néctar de las flores, las abejas también usan la trompa, pero no la guardan en el abdomen sino en un recipiente que tienen en el estómago. Cuando regresan al panal, ponen el néctar en celdas de cera, donde se va espesando hasta convertirse en miel. Entonces las abejas cierran las celdas herméticamente con cera, y así la miel no se contamina.

En cada panal viven entre 40,000 y 50,000 abejas. Las que producen la miel son las obreras y constituyen la población más grande del panal. Junto con ellas viven los zánganos y la abeja reina.

La abeja reina es más grande que las otras y sólo ella puede poner huevos, para lo cual también usa las celdas del panal. Únicamente puede vivir una reina en cada panal. Cuando nace otra debe irse junto con su grupo de abejas a formar un panal nuevo.

Los zánganos no producen cera ni miel; su único trabajo consiste en fertilizar a la abeja reina. Por cada 100 obreras hay de cinco a 10 zánganos. Si la población de zánganos rebasa ese límite, las obreras los echan del panal o los dejan morir de hambre.

Otra de las tareas de las abejas obreras es buscar y avisar a sus compañeras si hay algún campo florido de donde puedan extraer néctar.

Cuando lo encuentran, regresan al panal, vuelan en círculos y arrojan parte del néctar que chuparon, así las otras abejas saben que deben volar en círculos cada vez más grandes hasta dar con el campo de flores que las exploradoras les señalaron.

“Las abejas”, en español. Cuarto grado. Lecturas

México, SEP, 2008

El zonzo

A veces cuando la mamá nos ordena realizar algún mandado, nos da flojera y hacemos las cosas tan de mala gana que todo sale mal.



Este era un muchacho muy flojo que vivía durmiendo o subido en el **tapanco** meneando las piernas. Su pobre madre, aburrída de que su hijo era tan bueno para nada, pensó en mandarlo a la iglesia a ver si los santos lo componían. Así que lo mandó a misa; el muchacho fue y pasó en la parroquia toda la mañana.

Viendo su madre que no aparecía, se entusiasmó pensando que a lo mejor había encontrado algo que llamara su atención en la vida y que quizá le gustaría aprender para padrecito.

En esas estaba, cuando vio llegar al muchacho tan cansado como se había ido, y, al preguntarle qué tanto había estado haciendo en la parroquia, el muchacho sólo pudo decirle:

—Pues allí tienes que el padrecito salió buscando algo; lo buscaba en la mesita, entre las servilletas y hasta en las hojas de los libros y de cuando en cuando volteaba y nos decía:” No lo encuentro, no lo encuentro”. Y así siguió, hasta que se puso de rodillas y se fue, yo creo que aburrído de no hallar nada. Después salió otro y después otro y cada uno distinto, pero ninguno encontró lo que había perdido.

La mamá se dio cuenta de que su hijo no estaba llamado para el sacerdocio, y decidió habilitarle un cajoncito de hilos, agujas, botones, encajes de bolillo y listones de colores. Le colgó el cajón en el cuello y lo mandó a la ciudad.

El muchacho se fue muy contento a la ciudad. La recorrió toda y por más que pregonaba y pregonaba “¡¡Encaje de bolillo!!, ¡¡Encaje de bolillo!!”, no le compraron y, como el muy zonzo de todo se cansaba, se cansó también de andar en la ciudad y pensó mejor recorrer caminos, quizá allí encontraría **marchante**.

En el camino encontró un nicho donde estaba un santo con su **cepo** para las limosnas. Y como estaba muy despoblado y el aire soplaba muy fuerte, le meneaba al santo la cabeza. Al ver esto el Zonzo, le dijo al santo:

— ¿Quieres comprarme el encaje?

Y como el aire le daba en la cara parecía decir sí. El muchacho alborotado comenzó a sacar encajes y le enseñaba uno tras otro, y entusiasmado de haber encontrado tan buen comprador se los dejó todos.



Pascuala Corona, " *El zonzo*", en El pozo de los ratones y otros cuentos al calor del fogón.

México, SEP-FCE,2

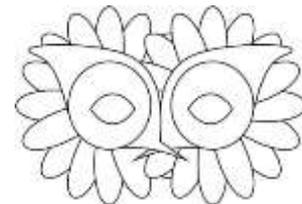
tapanco-azotea

marchante-vendedor-cliente



cepo-aleancia para limosna

Dedos de Luna



Una noche, días después, apareció en el cielo una media luna. Un tecolote cantaba al silencio. Y don Gregorio murió. Toño no podía creer que su abuelo se hubiera ido. Sentía dentro de él una soledad que nunca antes había conocido. Don Gregorio siempre había estado allí, como el aire o las nubes del cielo.

Un día, sin saber por qué, Toño caminó con desgano hacia el taller, donde habían pasado tanto tiempo riendo y trabajando. El olor a pintura y madera lo saludó y las lágrimas llenaron sus ojos, aunque no se dio cuenta. Pensó en los dedos de luna, largos y delgados. ¡Cómo le hubiera gustado acariciarlos en ese momento, tocar esos dedos de luna!

Vio las máscaras en la pared. Miradas fijas, vacías, insolentes.

El odio. Las odiaba a todas. Quería olvidarlo todo, olvidar las máscaras y el dolor de su corazón. "¡Olvidar, olvidar, olvidar!" gritaba para sus adentros.



Y con golpes feroces arremetió contra las máscaras, enchuecando algunas y quebrando otras.

A través de sus lágrimas, la máscara del anciano lo miraba con malicia. Toño la tiró al suelo. La cara quedó herida, con la barba rota. Después de todo quedó tranquilo, muy tranquilo, menos el latido de su propio corazón.

__Yo también lo quería __susurró alguien en silencio.

Toño volteó lentamente. Era su madre.

__No te enojés, hijo __le dijo en voz baja.

__Es que ... no lo puedo evitar __balbuceaba el muchacho__. No es justo. Teníamos tanto que hacer juntos. Me iba a enseñar...

__Nunca estamos preparados para perder lo que queremos __lo interrumpió su mamá tiernamente__. ¿No fue una alegría tener un abuelo como el tuyo, un hombre cariñoso y tierno que hizo cosas bellas? ¿No fue un gusto aprender de él?, ¿ver el mundo a través de su bondad?

Toño se quedó mudo.

__No te enojés por lo que no puedes cambiar __dijo la madre__. Tu abuelo se ha ido, pero tenemos recuerdos de él. Mira las bellas máscaras que nos dejó.

Tony Johnston, "*Dedos de Luna*", en la vendedora de nubes y otros Cuentos.

México, SEP-Conafe, 19

Apéndice D

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Turbo, 05 de marzo de 2021.



Magister

Jarrison Caicedo González

Cordial saludo.

Me permito enviarle la presente comunicación con el fin de solicitarle su valiosa colaboración para la validación en calidad de experto del instrumento que fue elaborado con el fin de recolectar la información necesaria para la investigación titulada:

La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

Investigación que tiene como objetivo principal: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital. Mediado por la plataforma Edmodo. Está investigación es realizada por Jhon Jairo Romaña como requisito para optar al título de Magíster en Didáctica de las TIC.

Su participación es fundamental, ya que consistirá en analizar y evaluar la suficiencia, claridad, coherencia y relevancia de cada ítem del instrumento. La evaluación de los instrumentos es de gran importancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente para el desarrollo de la presente investigación.



Si desea obtener más información puede comunicarse al correo electrónico Jhonra486@gmail.com . De antemano, le agradezco su valiosa colaboración.

Atentamente,

Jhon Jairo Romaña

CC.

CEL. 3214118530



Apéndice E

FORMATO DE VALIDACIÓN

Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Objetivos Específicos:

- Describir los hábitos de lectura que practican los estudiantes para identificar los niveles de lectura del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde
- Caracterizar las estrategias de lectura para la promoción del hábito lector mediante actividades motivadores que partan de las necesidades educativas de los estudiantes del grado cuarto.
- Diseñar una ludoteca digital en la plataforma Edmodo pensada para fortalecer los hábitos de lectura de los estudiantes grado cuarto de la I.E Monteverde.

Muestra sujeto de estudio

La muestra seleccionada son 10 niños del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, quienes tiene las debilidades más notables en los procesos de lectura. sus edades oscilan entre los 9 y 10 años de edad.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Título de la Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.



Investigador: Jhon Jairo Romaña.

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Dirigida a: Este trabajo investigativo tiene como población de estudio los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, que presentan bajos promedios académicos en el área de lengua castellana. El instituto es una entidad educativa de carácter oficial y mixta que ofrece sus servicios educativos a los niveles de preescolar, básica y media técnica, de una forma dinámica, participativa y actualizada, que busca la formación integral y da respuesta a la diversidad, además su dimensión técnica y tecnológica de la comunidad que la conforma y su entorno, basado en los valores de responsabilidad, honestidad, pertenencia, justicia, solidaridad y respeto por sí mismo por los demás y por el medio ambiente.

Estimado Estudiante

Esta entrevista es de carácter anónimo y su propósito es indagar sobre los hábitos de lectura. Tus respuestas son confidenciales y serán de uso exclusivo para el desarrollo de la investigación.

Tu opinión y sinceridad son fundamentales en el éxito y compromiso del presente trabajo de investigación.

Importante: Todas las preguntas son de carácter obligatorio.

P1. ¿Te gusta leer en tu tiempo libre?



- A. Si
- B. No

P2. ¿Qué tipos de lectura a traen tu atención?

- A. Poemas
- B. Cuentos
- C. Leyendas
- D. Noticias
- E. Otros: _____

P3. ¿Lees a diario?

- A. Si
- B. No

P4. Cuando leer ¿Entiendes con facilidad lo que expresa el texto?

- A. Si
- B. No

P5. Selecciona el medio por el cual te gusta leer

- A. Celular
- B. Computador
- C. Libros
- D. Otros: _____



P6. ¿Cuentas en casa con herramientas como libros u otros medios que te permita leer en tu tiempo libre?

- A. Si
- B. No

P7. ¿Tus padres te motivan para leer en casa?

- A. Si
- B. No

P8. ¿Cuándo haces lecturas de tipo narrativo como (Cuento, mitos y leyendas) recreas en tu mente lo que dice en el texto?

- A. Si
- B. No

P9. Describe tu espacio ideal para realizar lecturas

P10. Califica de 1 a 10 la importancia que para ti tiene la lectura

¡Gracias!



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo de la investigación: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Objetivo del juicio de expertos: Lograr la validación del instrumento de manera que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente para el desarrollo de la investigación.

Objetivo de la prueba: Indagar sobre los hábitos de lectura que tiene los estudiantes

Instrucciones: De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda. Por favor marque con una X la opción que usted considere que describe mejor la relación entre la pregunta planteada y la categoría que se detalla en la parte superior de cada tabla.

Categoría	Indicador	Escala de medición del criterio
-----------	-----------	------------------------------------



Suficiencia Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

Dicotómica:

Sí, No.

Claridad El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

Dicotómica:

Sí, No.

Coherencia El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Dicotómica:

Sí, No.

Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Tipo Likert:

1: Muy poca

2: Poca

3: Bastante

4: Mucha



	P9												
	P10												

¿Hay alguna dimensión que hace parte del constructor y no fue evaluada? ¿Cuál? _____

REDI-UMECIT



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Título de la Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

Investigador: Jhon Jairo Romaña.

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Dirigida a: Este trabajo investigativo tiene como población de estudio los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, que presentan bajos promedios académicos en el área de lengua castellana. El instituto es una entidad educativa de carácter oficial y mixta que ofrece sus servicios educativos a los niveles de preescolar, básica y media técnica, de una forma dinámica, participativa y actualizada, que busca la formación integral y da respuesta a la diversidad, además su dimensión técnica y tecnológica de la comunidad que la conforma y su entorno, basado en los valores de responsabilidad, honestidad, pertenencia, justicia, solidaridad y respeto por sí mismo por los demás y por el medio ambiente.

Estimado Estudiante

Este cuestionario es de carácter anónimo y su propósito es indagar los conocimientos que tienen sobre la resolución de problemas. Tus respuestas son confidenciales y serán de uso exclusivo para el desarrollo de la investigación.



Tu opinión y sinceridad son fundamentales en el éxito y compromiso del presente trabajo de investigación.

Importante: Todas las preguntas son de carácter obligatorio.

P1. ¿Te gusta leer cuentos u otros textos por internet?

- A. Si
- B. No

P2. ¿Te gustan ver videos donde se cuentan historias?

- A. Si
- B. No

P3. ¿te gustaría realizar juegos de lectura interactivos en clases?

- A. Si
- B. No

P4. ¿Cómo comprendes mejor una historia?

- A. Leyendo
- B. Viendo videos

P5. ¿Cuándo utilizas internet, cual es la actividad que más te gusta hacer?

P6. ¿De las siguientes herramientas cuál te gustaría para realizar actividades de lectura?

- A. Computador
- B. Celular
- C. Tablet
- D. Libros



P7. ¿Utilizas con facilidad diferentes herramientas tecnológicas?

- A. Si
- B. No

P8. ¿Tienes en casa herramientas tecnológicas que te permitan hacer tareas?

- A. Si
- B. No

P9. ¿Crees que el uso de tecnología te ayude a leer con más frecuencia?

- A. Si
- B. No

P10. ¿Tus padres están pendientes de ti cuando utilizas internet?

- A. Si
- B. No

P11. ¿Te gustaría utilizar en clases de lengua castellana herramientas tecnológicas para hacer lecturas?

- A. Si
- B. No

¡Gracias!

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo de la investigación: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.



Objetivo del juicio de expertos: Lograr la validación del instrumento de manera que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente para el desarrollo de la investigación.

Objetivo de la prueba: Indagar sobre los hábitos de lectura que tiene los estudiantes

Instrucciones: De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda. Por favor marque con una X la opción que usted considere que describe mejor la relación entre la pregunta planteada y la categoría que se detalla en la parte superior de cada tabla.

Categoría	Indicador	Escala de medición del criterio
Suficiencia	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	<u>Dicotómica:</u> Sí, No.



Tipo Likert:

Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

1: Muy poca

2: Poca

3: Bastante

4: Mucha



Dimensión	Ítem	Suficiencia		Claridad		Coherencia		Relevancia				Observaciones
		Si	No	Si	No	Si	No	Muy Poca	Poca	Bastante	Mucho	
Estrategias de lectura y herramientas digitales	P1											
	P2											
	P3											
	P4											
	P5											
	P6											
	P7											
	P8											
	P9											
	P10											

¿Hay alguna dimensión que hace parte del constructor y no fue evaluada? ¿Cuál? _____



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Título de la Investigación: La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.

Investigador: Jhon Jairo Romaña.

Objetivo general: Propiciar hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde mediante el diseño de una ludoteca digital.

Dirigida a: Este trabajo investigativo tiene como población de estudio los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monteverde de Turbo Antioquia, que presentan bajos promedios académicos en el área de lengua castellana. El instituto es una entidad educativa de carácter oficial y mixta que ofrece sus servicios educativos a los niveles de preescolar, básica y media técnica, de una forma dinámica, participativa y actualizada, que busca la formación integral y da respuesta a la diversidad, además su dimensión técnica y tecnológica de la comunidad que la conforma y su entorno, basado en los valores de responsabilidad, honestidad, pertenencia, justicia, solidaridad y respeto por sí mismo por los demás y por el medio ambiente.

Estimado Estudiante

Esta prueba de conocimientos es de carácter anónimo y su propósito es indagar los conocimientos que tienen sobre la resolución de problemas. Tus respuestas son confidenciales y serán de uso exclusivo para el desarrollo de la investigación.

Tu opinión y sinceridad son fundamentales en el éxito y compromiso del presente trabajo de investigación.

Importante: Todas las preguntas son de carácter obligatorio.



Fecha: _____

INDICACIONES GENERALES:

- **Lectura de los textos en silencio. (El tiempo a su consideración). El alumno puede y debe de releer los textos.**
- **Entregar la hoja de la evaluación de comprensión lectora.**

DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL GRUPO:

Considerar la pertinencia de realizar **la lectura en silencio** de los textos, un día anterior. Simplemente un acercamiento a la lectura de los mismos, sin analizar, ni cuestionar.

SE ANEXAN LAS LECTURAS DE LA ANTOLOGÍA

Institución Educativa Monteverde

EVALUACIÓN NIVELES DE LECTURA

Código de alumno: _____4° (El código se anexa con las iniciales de su nombre)

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: Las abejas

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 82

1.- Subraya la idea principal del texto:

a.- Las otras abejas saben que deben volar en círculos cada vez más grandes hasta dar con el campo de flores que las exploradoras les señalaron.

b.- Hay varios tipos de abejas: las mieleras, las obreras, los zánganos y la abeja reina. Cada una de ellas tiene su tarea en cada panal.



c.- Para recoger el néctar de las flores, las abejas también usan la trompa, pero no la guardan en el abdomen sino en un recipiente que tienen en el estómago.

d.- En cada panal viven entre 40,000 y 50,000 abejas.

2.- Subraya la opción en la que se describe el trabajo de la abeja reina:

a.- produce la miel

b.- recolecta la resina

c.- pone los huevos

d.- explora para buscar néctar

3.-Escribe un argumento que señale la importancia de respetar la vida de las abejas.

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: *El zonzo*

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 102

1.- Subraya la opción que describe la idea principal del texto:

a.-La historia cuenta la vida de una madre que tenía un hijo que era muy flojo y bueno para nada.

b.- La historia narra las experiencias de la vida de un muchacho que era muy flojo, bueno para nada y zonzo.

c.- La historia habla de los padrecitos de la parroquia del pueblo, en el que vivía un muchacho muy flojo y bueno para nada.



d.- La historia describe a los habitantes de un pueblito y su gente.

2.- De acuerdo al texto, subraya quién le compró el encaje al muchacho:

- a.- un marchante
- b.- el padrecito
- c.- el santo d.- nadie

5.- Escribe una razón por la que los niños no deben ser tan flojos:

INSTRUCCIONES: Lee con atención el texto y después contesta:

TEXTO: *Dedos de luna*

FUENTE: Antología Leamos mejor día a día. Cuarto grado. Pág. 218

1.- Subraya la opción que describe la idea principal del texto:

- a.- El texto cuenta la historia de Toño, que recuerda el taller donde trabajaba su abuelito.
- b.-El texto narra la historia de Toño, que está triste porque su abuelito murió.
- c.- El texto describe cómo son las máscaras que hacía el abuelito de Toño.
- d.- El texto explica cómo olvidar al abuelo que murió.

2.- De acuerdo al texto, subraya a quién le llamaban “Dedos de luna”:

- a.- a Toño
- b.- a la mamá de Toño
- c.- al abuelito de Toño
- d.- a nadie



5.- Escribe cómo podría Toño aceptar la muerte de su abuelito.

Las abejas

Hay varios tipos de abejas, pero sólo las que se llaman melíferas producen uno de los alimentos naturales más sabrosos: la miel. Para ello deben chupar el néctar de las flores, además de preparar los panales donde viven y almacenan miel.

Las abejas recolectan la resina que está en la corteza de algunos árboles; la chupan con la trompa y la guardan en ocho bolsitas que forman parte de su abdomen.

Cuando las bolsitas están llenas llevan la resina a su boca y la mastican hasta que cuaja y se forma la cera. Con ésta van levantando pequeñas celdas hexagonales, una tras otra. Así como poco a poco construyen el panal.

Para recoger el néctar de las flores, las abejas también usan la trompa, pero no la guardan en el abdomen sino en un recipiente que tienen en el estómago. Cuando regresan al panal, ponen el néctar en celdas de cera, donde se va espesando hasta convertirse en miel. Entonces las abejas cierran las celdas herméticamente con cera, y así la miel no se contamina.

En cada panal viven entre 40,000 y 50,000 abejas. Las que producen la miel son las obreras y constituyen la población más grande del panal. Junto con ellas viven los zánganos y la abeja reina.

La abeja reina es más grande que las otras y sólo ella puede poner huevos, para lo cual también usa las celdas del panal. Únicamente puede vivir una reina en cada panal. Cuando nace otra debe irse junto con su grupo de abejas a formar un panal nuevo.

Los zánganos no producen cera ni miel; su único trabajo consiste en fertilizar a la abeja reina. Por cada 100 obreras hay de cinco a 10 zánganos. Si la población de zánganos rebasa ese límite, las obreras los echan del panal o los dejan morir de hambre.



Otra de las tareas de las abejas obreras es buscar y avisar a sus compañeras si hay algún campo florido de donde puedan extraer néctar.

Cuando lo encuentran, regresan al panal, vuelan en círculos y arrojan parte del néctar que chuparon, así las otras abejas saben que deben volar en círculos cada vez más grandes hasta dar con el campo de flores que las exploradoras les señalaron.

“Las abejas”, en español. Cuarto grado. Lecturas
México, SEP, 2008

El zonzo

A veces cuando la mamá nos ordena realizar algún mandado, nos da flojera y hacemos las cosas tan de mala gana que todo sale mal.

Este era un muchacho muy flojo que vivía durmiendo o subido en el **tapanco** meneando las piernas. Su pobre madre, aburrída de que su hijo era tan bueno para nada, pensó en mandarlo a la iglesia a ver si los santos lo componían. Así que lo mandó a misa; el muchacho fue y pasó en la parroquia toda la mañana.

Viendo su madre que no aparecía, se entusiasmó pensando que a lo mejor había encontrado algo que llamara su atención en la vida y que quizá le gustaría aprender para padrecito.

En esas estaba, cuando vio llegar al muchacho tan cansado como se había ido, y, al preguntarle qué tanto había estado haciendo en la parroquia, el muchacho sólo pudo decirle:

__Pues allí tienes que el padrecito salió buscando algo; lo buscaba en la mesita, entre las servilletas y hasta en las hojas de los libros y de cuando en cuando volteaba y nos decía:” No lo encuentro, no lo encuentro”. Y así siguió, hasta que se puso de rodillas y se fue, yo creo que aburrido de no hallar nada. Después salió otro y después otro y cada uno distinto, pero ninguno encontró lo que había perdido.

La mamá se dio cuenta de que su hijo no estaba llamado para el sacerdocio, y decidió habilitarle un cajoncito de hilos, agujas, botones, encajes de bolillo y listones de colores. Le colgó el cajón en el cuello y lo mandó a la ciudad.



El muchacho se fue muy contento a la ciudad. La recorrió toda y por más que pregonaba y pregonaba “¡¡Encaje de bolillo!!, ¡¡Encaje de bolillo!!”, no le compraron y, como el muy zonzo de todo se cansaba, se cansó también de andar en la ciudad y pensó mejor recorrer caminos, quizá allí encontraría **marchante**.

En el camino encontró un nicho donde estaba un santo con su **cepo** para las limosnas. Y como estaba muy despoblado y el aire soplaba muy fuerte, le meneaba al santo la cabeza. Al ver esto el Zonzo, le dijo al santo:

— ¿Quieres comprarme el encaje?

Y como el aire le daba en la cara parecía decir sí. El muchacho alborotado comenzó a sacar encajes y le enseñaba uno tras otro, y entusiasmado de haber encontrado tan buen comprador se los dejó todos.

Pascuala Corona, “*El zonzo*”, en *El pozo de los ratones y otros cuentos al calor del fogón*.

México,

SEP-FCE,2003

tapanco-azotea

marchante-vendedor-cliente

cepo-alcancía para limosna



Dedos de Luna



Una noche, días después, apareció en el cielo una media luna. Un tecolote cantaba al silencio. Y don Gregorio murió. Toño no podía creer que su abuelo se hubiera ido. Sentía dentro de él una soledad que nunca antes había conocido. Don Gregorio siempre había estado allí, como el aire o las nubes del cielo.

Un día, sin saber por qué, Toño caminó con desgano hacia el taller, donde habían pasado tanto tiempo riendo y trabajando. El olor a pintura y madera lo saludó y las lágrimas llenaron sus ojos, aunque no se dio cuenta. Pensó en los dedos de luna, largos y delgados. ¡Cómo le hubiera gustado acariciarlos en ese momento, tocar esos dedos de luna!

Vio las máscaras en la pared. Miradas fijas, vacías, insolentes.



El odio. Las odiaba a todas. Quería olvidarlo todo, olvidar las máscaras y el dolor de su corazón. “¡Olvidar, olvidar, olvidar!” gritaba para sus adentros.

Y con golpes feroces arremetió contra las máscaras, enchucando algunas y quebrando otras.

A través de sus lágrimas, la máscara del anciano lo miraba con malicia. Toño la tiró al suelo. La cara quedó herida, con la barba rota. Después de todo quedó tranquilo, muy tranquilo, menos el latido de su propio corazón.

__Yo también lo quería __susurró alguien en silencio.

Toño volteó lentamente. Era su madre.

__No te enojés, hijo __le dijo en voz baja.

__Es que ... no lo puedo evitar __balbuceaba el muchacho__. No es justo. Teníamos tanto que hacer juntos. Me iba a enseñar...

__Nunca estamos preparados para perder lo que queremos __lo interrumpió su mamá tiernamente__. ¿No fue una alegría tener un abuelo como el tuyo, un hombre cariñoso y tierno que hizo cosas bellas? ¿No fue un gusto aprender de él?, ¿ver el mundo a través de su bondad?

Toño se quedó mudo.

__No te enojés por lo que no puedes cambiar __dijo la madre__. Tu abuelo se ha ido, pero tenemos recuerdos de él. Mira las bellas máscaras que nos dejó.

Tony Johnston, "*Dedos de Luna*", en la vendedora de nubes y otros Cuentos.

México, SEP-Conafe, 1987



CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, Jarrison Nicolás Caicedo González titular de la cedula de identidad número No. _____, a través de la presente certifico que realice el juicio de experto al presente instrumento diseñado por Jhon Jairo Romaña, titular de la cedula de identidad número No. _____, para la investigación referente al trabajo de grado titulado “La ludoteca digital como generadora de hábitos de lectura en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Monte Verde.”, requisito fundamental para optar al título de Magíster en Didáctica de las TIC en la UMECIT.

Dada en Turbo Antioquia, a los 5 días del mes de marzo del Año 2021.

Atentamente,

Nombre experto evaluador

Firma

Identificación

INFORMACIÓN ADICIONAL DEL EVALUADOR



Nombre completo:

Cédula:

Cargo actual:

Formación académica:

Experiencia profesional:

FIRMA: _____