



**Recurso educativo digital en Word Wall como metodología para fortalecer la comprensión lectora en sexto de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey**

**EDWIN ANDRÉS LAITON TORRES**

**BLADIMIR LAGOS**

**Directora**

**Aura Cabarcas Ortega**

**Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano**

**Escuela de Educación e Innovación**

**Maestría en Innovación Educativa**

2025

## Contenido

<b>Introducción</b> .....	4
<b>1. Justificación</b> .....	7
<b>2. Planteamiento de problema</b> .....	8
<b>2.1. Formulación</b> .....	11
<b>3. Objetivo general</b> .....	11
<b>3.1. Objetivo General</b> .....	11
<b>3.2. Objetivos Específicos</b> .....	11
<b>4. Antecedentes del Problema</b> .....	12
<b>5. Marco Teórico</b> .....	18
<b>6. Método</b> .....	23
<b>6.1. Participantes</b> .....	23
<b>6.2. Criterios de Elección de la Muestra</b> .....	24
<b>6.3. Instrumentos</b> .....	24
<b>6.4. Propuesta del Grupo Focal Posterior a la Implementación</b> .....	33
<b>Semana 1: Selección y Asignación de Grupos</b> .....	34
<b>Semana 2: Inicio de la Intervención (Primer Bloque)</b> .....	35
• <b>Objetivo:</b> Implementar las primeras actividades en Word Wall.....	35
• <b>Actividad:</b> Diseñar e implementar la primera actividad en Word Wall, enfocada en habilidades básicas de comprensión lectora, cómo identificar ideas principales y detalles. ....	35
• <b>Evaluación:</b> Realizar la primera evaluación al final de la semana para medir el avance en el grupo experimental.....	35
• <b>Seguimiento en el Grupo de Control:</b> Permitir que el grupo de control continúe con métodos tradicionales de enseñanza. ....	35
<b>Semana 3: Desarrollo de la Intervención (Segundo Bloque)</b> .....	35
• <b>Objetivo:</b> Continuar fortaleciendo habilidades de lectura comprensiva. ....	35
• <b>Actividad:</b> Introducir una segunda actividad en Word Wall, centrada en habilidades de análisis, como inferencia y conexión de ideas. ....	35
• <b>Evaluación:</b> Realizar la segunda evaluación al final de la semana en el grupo experimental, documentando el progreso. ....	35
<b>Semana 4: Profundización de la Intervención (Tercer Bloque)</b> .....	35
• <b>Objetivo:</b> Avanzar hacia la aplicación crítica de la comprensión lectora.....	35

• <b>Actividad:</b> Implementar una tercera actividad en Word Wall, en la que los estudiantes deben realizar análisis crítico y valoración de textos.....	35
• <b>Evaluación:</b> Llevar a cabo la tercera evaluación en el grupo experimental, observando el avance en la capacidad crítica.....	35
<b>Semana 5: Cierre de la Intervención (Cuarto Bloque)</b> .....	35
• <b>Objetivo:</b> Consolidar los aprendizajes y evaluar los resultados finales.....	35
• <b>Actividad:</b> Presentar una última actividad de evaluación comprensiva en Word Wall, que combina las habilidades adquiridas en semanas anteriores. ....	35
• <b>Evaluación final:</b> Aplique un cuestionario de salida para comparar los resultados iniciales y finales.....	35
• <b>Análisis Estadístico:</b> Generar gráficos de barras para comparar el rendimiento de ambos grupos en cada bloque y evaluar el impacto de la intervención.....	35
<b>6.5. Hipótesis</b> .....	36
<b>6.6. Método o Estrategia de Trabajo</b> .....	36
<b>6.7. Análisis de Datos</b> .....	36
<b>Cuantitativo</b> .....	36
<b>Cualitativo</b> .....	36
<b>6.8. Consideraciones éticas</b> .....	37
<b>8. Resultados</b> .....	38
<b>8.1. Análisis del nivel inicial de habilidades de lectura</b> .....	38
<b>8.2. Diseño del recurso educativo digital</b> .....	39
<b>8.3. Implementación de los recursos educativos digitales</b> .....	40
<b>8.4. Evaluación de la incidencia de los recursos educativos digitales</b> .....	42
<b>8.5. Comprobación de la hipótesis</b> .....	43
<b>9. Conclusiones</b> .....	44
<b>10. Referencias bibliográficas</b> .....	48

## **Introducción**

La Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey está ubicada en un Resguardo Indígena, zona rural con el nombre de Alto del Rey, es un territorio ancestral que preserva usos, costumbres y tradiciones; es un lugar fundamental para el desarrollo social, político, económico, ambiental, cultural y de convivencia intercultural, el cual, a pesar de los procesos de aculturación, los cuales han permeado y debilitado nuestras prácticas culturales, lucha por sobrevivir en el tiempo y en el espacio, siendo un pueblo indígena que se resiste a desaparecer; así, desde la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, mediante un accionar pedagógico, articular la familia, la comunidad, la autoridad educativa y sus distintos programas, por el desarrollo e implementación de un modelo educativo diferente, que no solo permite la recuperación y fortalecimiento de aquellas prácticas, sino además el desarrollo integral del mismo.

Los resultados de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey en las pruebas ICFES en los últimos cuatro años: 218, 211, 220, 214, muestran que están por debajo del promedio nacional, además el componente de lectura crítica, con unos puntajes inferiores a 50, demuestra que existe un déficit importante de las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, frente a sus capacidades cognitivas y metacognitivas en los alumnos. Teniendo en cuenta este déficit, se justifica el uso de recursos digitales como estrategia para mejorar las habilidades de comprensión lectora. En donde manifiesta según Calle y Álvarez (2020), la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza de la lectura crítica

potencia el desarrollo de las habilidades cognitivas y metacognitivas en los estudiantes, incorporar plataformas digitales y aplicaciones promueve la lectura interactiva y la comprensión de textos.

Tanto el uso de la tecnología como la comprensión lectora están ligadas intrínsecamente en la educación actual, incluyendo la base de la educación bachiller, la comprensión lectora es una habilidad de suma importancia ya que plantea la agudeza y absorción de conocimientos y no solo una lectura plana y simbólica.

Las TIC ofrecen múltiples recursos que convierten los métodos de enseñanza tradicionales en procesos de enseñanza-aprendizaje más interactivos y accesibles para los aprendices, en el grado sexto se contempla el inicio de una nueva era educativa enfrentándose a textos más complejos y disciplinas específicas, transformando la comprensión lectora en la herramienta principal para la adquisición de nuevos conocimientos.

Con el paso del tiempo los recursos educativos digitales han potenciado valores y actitudes, por ejemplo, el de la autonomía, el del compromiso, el de la curiosidad y el crítico en el estudiante y se agrandan por medio de todas las plataformas educativas, de herramientas en línea, de bibliotecas virtuales, por medio de estos a su vez se permite la integración de recursos multimedia a partir de los intereses y las habilidades propias, de la misma forma permite la individualización de los estilos de aprendizaje, mejorando habilidades de motivación, de investigación y de análisis preparándolos para un mundo cada vez más digitalizado.

La combinación de la comprensión lectora junto a los recursos educativos digitales en el sexto grado contribuye al fortalecimiento de la base académica y da las herramientas necesarias para formar ciudadanos críticos, analíticos y competentes ante la nueva era digital, en el caso de María Teresa Colomer (2003) destaca la importancia que tiene la lectura dentro de la educación primaria, como en su obra el desarrollo de la comprensión lectora a partir de textos literarios, textos digitales y de contenidos multimedia variados puede enriquecer dicho proceso y aunque hay que tener claras las necesidades para integrar herramientas tecnológicas en dicho proceso con el objetivo de potenciar habilidades como la interpretación, la crítica y la reflexión propia de los estudiantes. (Colomer, 2003).

De esta manera manifiesta Pilar Huerta (2008), presenta la comprensión lectora principalmente en la educación primaria mostrando y explorando distintas estrategias pedagógicas y recursos de orden tecnológico que puedan potenciar esta habilidad. Ella realiza un análisis concreto en la importancia de las TIC para la creación de nuevas prácticas para la lectura comprensiva, facilitando el acceso a textos que promuevan la participación activa y la motivación personal de los estudiantes.

En el caso de Javier Tourón (2010) explora el impacto que tienen las Tecnologías de la información y la comunicación en la mejora del rendimiento estudiantil, incluyendo en dicha exploración la comprensión lectora como puente para la adquisición de nuevos conocimientos, en su obra examina cómo las TIC pueden mejorar dichas competencias de comprensión lectora y como el uso estratégico de estas lleva a una mejoría notable en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

## **Justificación**

Las razones que justifican esta investigación en primer lugar es fortalecer la comprensión lectora, ya que esta es tomada como la base de la educación, principalmente en grado sexto donde los estudiantes se encuentran en una etapa crucial de aprendizaje y desarrollo, en esta habilidad comprende la interpretación, análisis y aplicación de información contenida en distintos textos de manera reflexiva y autónoma.

En la actualidad, en el contexto del tránsito hacia la era digital han surgido las Tecnologías de la información y la comunicación que ofrecen un amplio rango de recursos y herramientas educativas digitales que pueden cambiar de manera significativa la adquisición y el uso de las TIC, en segundo lugar, este proyecto que proponemos persigue aprovechar las bondades de los recursos educativos digitales para mejorar la competencia lectora de los estudiantes de grado sexto y al integrar estas herramientas en el currículo educativo se pretende ofrecer variedad textual a los estudiantes que sea adecuada a sus intereses, habilidades, conocimientos previos o estilos de aprendizaje y finalmente hay herramientas colaborativas en línea que contribuyen a personalizar el aprendizaje y también propician habilidades para las orientaciones personales.

En tercer lugar, el uso de plataformas, propicia diferentes actividades interactivas y personalizables que pueden captar la atención de los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea más vivaz y ameno; y de acuerdo con Morales Salas et al. (2019) "las plataformas educativas digitales favorecen la motivación y compromiso del estudiantado, lo que puede dar lugar a una mejora significativa del rendimiento académico".

Y, en cuarto lugar, el uso de recursos digitales también favorece el seguimiento del progreso del estudiantado, dado que muchas plataformas (incluido Word Wall) permiten el uso de herramientas de evaluación y la analítica de datos que permite a la docencia identificar áreas de mejora; donde autores como Fernández-Cruz y Fernández-Díaz (2016) inciden en este aspecto y afirman que la evaluación continua y adaptada a través de herramientas digitales permite una intervención educativa más eficaz.

Por último, se busca la preparación de los estudiantes para los diferentes desafíos que se presentan en un mundo cada vez mas digitalizado, donde el correcto manejo de la información digital es esencial, equipando a los estudiantes no solo con habilidades educativas tecnológicas sino también sociales y de buen uso.

### **1. Planteamiento de problema**

La incorporación de plataformas digitales como Word Wall no sólo puede ayudar a subsanar el déficit en lectura comprensiva de los estudiantes de la institución educativa Agropecuaria Alto Del Rey, sino que también puede facilitar la manera en que el alumnado interactúa con el contenido y facilitar un aprendizaje motivador y didácticamente provechoso, siendo ello consistente con la investigación realizada por Gómez-Pablos et al. (2017) que muestra cómo la integración de las TIC en el aula, ayuda, no sólo a mejorar las competencias digitales del alumnado sino que puede impactar de forma favorable sobre competencias básicas como la comprensión lectora. De esta forma, se busca preparar a la población estudiantil a los diversos retos que les presenta un mundo cada vez más digitalizado donde la correcta gestión de esa información digital resulta vital, y preparar a los estudiantes no solo con habilidades educativas sino también con las sociales.

Frente a la comprensión lectora está estrechamente ligada al pensamiento crítico, que implica analizar, evaluar y sintetizar información de manera reflexiva y fundamentada y por consiguiente, la falta de desarrollo de esta habilidad puede restringir la capacidad de los estudiantes para pensar y resolver problemas de forma efectiva en diversos escenarios.

Es importante mencionar que este territorio ha sido impactado por los efectos del conflicto armado, agudizado por la incidencia permanente de actores armados, en estos han logrado desintegrar la población estudiantil ya que muchos estudiantes llegan al sexto grado y ya tienen conocimientos de grupos armados, los estudiantes comienzan a sentir atracción por pertenecer a estos bandos, en muchos casos llegan hasta el grado noveno y desertan del estudio para pertenecer a diferentes grupos armados, la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey, trabaja en fortalecer de manera permanente la generación de proyectos escolares, como cambio de paradigma en el cual los estudiantes mediante el estudio se profesionalicen y desarrollen sus habilidades.

También es válido mencionar que esta institución responde a una educación tradicional, donde la gran mayoría de docentes son de avanzada edad y sus conocimientos están desactualizados, estos utilizan una forma corriente de enseñar, como es el tablero donde copian los talleres y los dictados, en cuanto a la lectura se entregan copias con textos y preguntas que deben ser desarrolladas en los cuadernos, pero en si no hay una motivación que haga que los estudiantes practiquen la lectura, a pesar de que la Institución está

adecuada con computadores y los niños tienen acceso a medios tecnológicos, en este sentido su uso no es el adecuado, no hay innovación ni buen uso de los medios tecnológicos.

En esta institución con los apartes mencionados, posee la gran debilidad que hay en los estudiantes en cuanto a la lectura, ya que estos procesos no se trabajan de forma constante ni permanente, los estudiantes cuando llegan al grado sexto de básica secundaria no les gusta leer por lo que esto trae un sinnúmero de problemas en cuanto a adquirir y fortalecer las habilidades lectoras, y esto ocasiona un gran déficit en cuanto a la comprensión lectora de los estudiantes, estos resultados son latentes en las pruebas saber y pruebas ICFES.

En cuanto a las características de la institución que agravan el problema de adquirir habilidades lectoras, mencionar los bajos recursos en cuanto a material educativo actualizado, la biblioteca está totalmente desactualizada con libros de que no son acorde a la edad de los estudiantes, este sitio no es utilizado por docentes, tampoco por estudiantes, también mencionar que la educación corresponde a una forma tradicional donde lo importante es llenar los cuadernos de apuntes. Por lo que la infraestructura tampoco es la adecuada y esto hace que afecte en los cambios de estaciones, por último mencionar que a pesar de que hay una sala de sistemas esta solo es ocupada por los estudiantes de sexto grado hacia arriba, estos equipos aunque están todos en funcionamiento y tienen el servicio de conexión a redes de internet, su uso es básico, ya que solo se usan para trabajar en Word, Paint, Excel, con Internet solo se crean, correos, redes sociales, ver videos y jugar en línea.

Como los equipos tienen conexión a Internet, se puede visualizar en los niños de grado sexto la emoción por manejar herramientas tecnológicas, desde este sentido es acorde la implementación de tecnologías didácticas que ayuden a fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes, las plataformas educativas digitales son una estrategia innovadora para fortalecer las habilidades de lectura de los estudiantes de sexto de bachillerato de la institución educativa agropecuaria alto del rey.

### **1.1. Formulación**

¿Cómo el uso de un recurso educativo digital, como Word Wall, puede fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, considerando los desafíos educativos, sociales y tecnológicos que enfrenta la institución?

## **2. Objetivo general**

### **2.1. Objetivo General**

Identificar los impactos del uso de recursos educativos digitales con enfoque de aprendizaje basado en el juego, a través de la herramienta Word Wall, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey, ubicada en Tambo, Cauca.

### **2.2. Objetivos Específicos**

- ✓ Reconocer el nivel de habilidades de lectura y análisis de textos mediante una prueba inicial.
- ✓ Describir el proceso de implementación del recurso educativo digital con enfoque de aprendizaje basado en el juego, utilizando la herramienta Word Wall.
- ✓ Implementar los recursos educativos digitales basados en el juego en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey.
- ✓ Evaluar la incidencia de los recursos educativos digitales implementadas, mediante una prueba final que evidencie el desarrollo de la lectura comprensiva en la población objeto de estudio.

### **3. Antecedentes del Problema**

A fin de transformar las aulas y romper con conductas que vuelven pasivos a los alumnos, han aparecido nuevas formas de entender el conocimiento, entre ellas, las teorías constructivistas, teoría constructivista (Piaget, 1930) y las teorías cognitivista (Watson, 1913); estas pretenden dotar a los alumnos de recursos que les permitan participar en el proceso de aprendizaje, a partir de recursos claves como son las tecnologías de la información

y la comunicación (TIC), los recursos educativos digitales (RED), Internet y el entorno adecuado de aprendizaje.

De tal forma, el desplazamiento hacia nuevas maneras de entender el aprendizaje ha ido realizándose de modo paulatino, hasta tal punto de que una amplia parte de la comunidad académica ha cambiado la forma de entender el aprendizaje y los procesos por los cuales se produce en las personas a través de las nuevas herramientas que provee un continuo progreso tecnológico.

A través de conceptos tempranos, como la de Aristóteles a la que denomina la mente, centro donde se inscriben las experiencias vividas como una pizarra en blanco que va adquiriendo conocimiento a través de la vinculación de símbolos en asociaciones simples y aisladas, mostrando de este modo la capacidad de cambio educativo y reestructuración social hasta modelos más actuales como es el caso del constructivismo, en donde los sujetos poseen sus propias estructuras internas y tienen la capacidad de estructurar y cambiar de modo activo su forma de entender.

Desde el surgimiento de las TIC en la década de 1960 y la posterior llegada de Internet en la década de 1990, ha habido un fuerte impulso para integrar estas tecnologías en el entorno educativo, garantizando que las escuelas permanezcan a la vanguardia de los avances y transformaciones globales. Reconociendo la importancia de este esfuerzo, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) ha trabajado diligentemente para dotar a las instituciones educativas de todo el país de recursos tecnológicos y virtuales a través del programa Computadores para Educar, el principio

subyacente detrás de esta iniciativa es la creencia de que "todo estudiante tiene derecho a adquirir competencia en habilidades tecnológicas" Leiva, 2005.

La inclusión de las Tic en las planeaciones de aula facilita la transformación de las prácticas de lectura de los estudiantes, así como de los entornos de aprendizaje y los tipos de textos con los que interactúan, propiciando nuevos métodos que se acoplan a cada estudiante y genera mayor motivación por la adquisición de nuevos conocimientos.

Esto es necesario dado que los estudiantes tienen habilidades de lectura y escritura básicas que han sido desarrolladas gracias a procesos típicos por lo que deben realizar el cambio hacia el soporte digital y a su vez, el grupo de educación infantil y TIC, indican que los medios virtuales pueden ser unos recursos valiosos para ayudar en el aprendizaje del alumnado, para que haya unas intervenciones con un impacto positivo los profesores deben tener claro cuál es la razón de la utilización de estas herramientas en las actividades en el aula.

Como un primer antecedente Nacional se puede traer el trabajo de grado de Maestría que realizó Caro (2018), titulado "Uso de la tableta digital para mejorar la comprensión y hábito lector en los estudiantes del grado quinto de la I. E. Manuela Beltrán, San José del Guaviare" en la cual es su propósito hacer lectura con el uso de la Tablet y de aplicaciones para la accesibilidad del material textual y literario.

El investigador optó por una aproximación cualitativa que era reunir y analizar los comportamientos y los datos descriptivos, como igualmente las actitudes observables de un grupo determinado, en este caso, el de los estudiantes del quinto grado de la IE Manuela Beltrán de San José del Guaviare, la muestra estuvo conformada por 35 niños y niñas de

las edades 10, 11 y 12 años. Las conclusiones del estudio resaltan el grado de la capacidad de los estudiantes desde poder usar recursos de literatura electrónica que hacen posible explorar e interactuar con otras áreas del conocimiento, en este estudio informa sobre la manera de cómo se puede secundar en el logro de los propósitos planteados por intermedio de la tecnología en otras actividades.

En el caso de Zúñiga Lobato (2016) realizó la tesis: Las competencias digitales en el perfil universitario: el caso de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana. Veracruz, México, en donde los objetivos del estudio propuesto por Zúñiga Lobato fueron el de proponer un perfil de competencia digital pertinente con la evolución de la función profesional del pedagogo, el cual enmarcado en cómo conseguir disminuir la brecha digital y cómo fortalecer la innovación tecnológica, la investigación y el estado actual de las competencias digitales del entorno universitario, con el propósito de conocer con qué competencias digitales contaban sus estudiantes y sus docentes y el papel que asumían las Instituciones de Educación Superior.

En el mismo sentido y línea argumentativa De León y Martínez, (2021) en su trabajo de grado titulado “Estrategia didáctica basada en las TIC para el fortalecimiento de la competencia lectora en los estudiantes de Grado 6° B y 7° A de la II.E. El Castillo en el Municipio de San Bernardo del Viento en el Departamento de Córdoba-Colombia” plantea la propuesta de una estrategia didáctica de tipo tecnológico para fortalecer las competencias de comprensión e interpretación lectora, después de enunciar un diagnóstico de los saberes previos de los estudiantes llegan a la conclusión de lo apropiada que es la utilización de herramientas digitales, puesto que éstas permiten un clima propicio para el desarrollo de las competencias del saber, saber hacer y ser en relación con los contextos locales y globales.

Con esta investigación se puede encontrar que con el uso de herramientas tecnológicas dentro del aula de clase los alumnos y estudiantes pueden desarrollar competencias en comprensión e interpretación lectora a la vez que resolver situaciones que se les presentan y en el caso de los autores Silva, y Martínez (2018), En la investigación, vemos cómo las TIC permiten alcanzar el aprendizaje en el aula de clase y de cómo a su vez contribuyen a reforzar saberes en los estudiantes.

La investigación se centró en el diseño de una estrategia metodológica que incluyese la transversalización de las TIC para el fortalecimiento de las competencias digitales por parte del alumnado, por lo que la metodología se basa en la indagación en el aula que busca la práctica de la pedagogía que tiene el docente y por el lado del trabajo de los autores Marulanda, Tobón y Vélez (2021) que proponen desarrollar competencias de comprensión lectora a través del trabajo con imágenes multimodales e hipermediales.

Por medio del uso de un sistema de gestión de aprendizaje, (en este caso Moodle), conectado al sitio web de la institución con alumnos de tercero, esta investigación tiene un enfoque mixto cuantitativo-cualitativo, se concluye que la participación en la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por un recurso educativo digital permite al alumnado acceso a la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades, que podrían resultar en un examen más positivo en la aplicación de pruebas correspondientes.

Así también en la investigación de grado de Rosas (2018) se encuentra un estudio de enfoque cuantitativo que se planteó determinar si existe relación entre el uso de las tecnologías y la comprensión lectora realizada a una población de 70 estudiantes del grado 4° de primaria, encontrando una correlación positiva y moderada entre la dimensión

inferencial de la comprensión y las TICS, por lo cual se sugiere a los docentes y los padres de familia que incentivarán hacia el uso de las tecnologías en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con el fin de mejorar el interés por la lectura y la construcción de dichas competencias de comprensión.

De igual manera, Pasella y Polo (2016) elaboraron un trabajo, que se basó en diseñar estrategias didácticas a través de las herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del ITIDA, desde un enfoque de investigación cualitativa comentando sobre las expresiones verbales y no verbales, así como su comportamiento, los mismos estudiantes mostraron avances en la comprensión de textos en el ámbito de las tecnologías y un mayor interés por el acto de leer, construyendo un mejor proceso de lectura en los contextos de todos los saberes.

Así se manifiestan Pachón et al., (2018) realizaron el proyecto de grado: Diseño de estrategias pedagógicas para la reducción de la deserción académica de los estudiantes del programa profesional de logística en la modalidad virtual de la institución universitaria Manuela Beltrán, en la Fundación Universitaria Los Libertadores y tuvieron como objetivo diseñar cuatro (4) estrategias pedagógicas para reducir la deserción y la tasa de mortalidad de los estudiantes en la virtualidad.

El tipo de investigación del proyecto fue documental, cuantitativa, explicativa y de acción-participante porque buscó dar una razón por la cual la deserción estudiantil influye en los índices académicos de la actual, por ello, este trabajo fue un buen referente, puesto que hizo hincapié a que deben ofrecerse contenidos de calidad, motivar a los alumnos, ofrecer asesorías para que no deserten de los estudios y dar solución a través de estrategias pedagógicas y didácticas para estimular a los educandos.

#### 4. Marco Teórico

En el marco teórico de este proyecto, se abordarán diversas categorías conceptuales que estructuran y sustentan la propuesta de utilizar Word Wall como herramienta para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey. Las principales categorías incluyen: lectura comprensiva, aprendizaje basado en juegos, y tecnologías educativas, con un enfoque en el rol del docente y del estudiante en la era digital

La lectura comprensiva se refiere al proceso mediante el cual el lector no solo descifra palabras, sino que es capaz de interpretar, analizar y reflexionar sobre el contenido que está leyendo. Cassany (2006) define la comprensión lectora como una habilidad que implica la capacidad de analizar críticamente el texto, generando una interpretación coherente a partir del contenido. La comprensión lectora no se limita a una mera decodificación de palabras, sino que es un proceso activo en el que el lector establece relaciones entre sus conocimientos previos y la nueva información presentada en el texto.

En el contexto de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, donde se observan debilidades importantes en las habilidades lectoras, es fundamental comprender que la lectura comprensiva debe ser desarrollada a través de estrategias dinámicas e interactivas que permitan a los estudiantes reflexionar y cuestionar lo que leen, en lugar de sólo responder preguntas mecánicas o copiar información en sus cuadernos.

En el caso de Solé (1992) plantea que la lectura comprensiva implica la interacción del lector con el texto, lo que refuerza la necesidad de emplear metodologías que fomenten

la participación activa y el análisis crítico, como lo hace Word Wall al permitir la asociación de textos con imágenes y el uso de juegos para reforzar el aprendizaje.

Al hablar del aprendizaje basado en juegos se hace referencia al uso de juegos y dinámicas lúdicas como metodología educativa para involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y en el caso Gee (2003) sostiene que los juegos proporcionan un entorno en el cual los estudiantes pueden experimentar, equivocarse y aprender, facilitando así la construcción de conocimientos de manera práctica y atractiva. Esta metodología no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

El uso de herramientas como Word Wall, que permiten la creación de juegos interactivos para reforzar conceptos y mejorar habilidades, se enmarca dentro del aprendizaje basado en juegos, en los estudiantes, al participar en actividades lúdicas donde deben emparejar imágenes con emociones o completar frases relacionadas con la lectura, están desarrollando sus habilidades cognitivas de manera dinámica. Prensky (2011) afirma que los juegos educativos pueden generar una mayor implicación emocional en el aprendizaje, lo que facilita la retención de conocimientos a largo plazo.

Por lo que el juego crea un entorno libre de juicios, lo que permite a los estudiantes cometer errores y aprender de ellos sin miedo al fracaso, en donde esto es crucial en un contexto como el de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, donde los métodos tradicionales de enseñanza han generado desmotivación y bajos resultados académicos y al utilizar juegos educativos digitales, los estudiantes pueden explorar el

contenido de una manera más significativa, mejorando tanto su comprensión lectora como su capacidad de pensamiento crítico.

El uso de tecnologías educativas ha transformado el rol tanto de los docentes como de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la era digital, los docentes ya no son los únicos transmisores de conocimiento, sino que se convierten en guías y facilitadores del aprendizaje, proporcionando a los estudiantes herramientas digitales que les permitan autogestionar su aprendizaje y acceder a un mundo de información y de esta manera manifiesta Salinas (2004) argumenta que las tecnologías educativas permiten crear entornos de aprendizaje más flexibles, adaptados a los intereses y necesidades de los estudiantes.

En este sentido, Word Wall emerge como una herramienta que puede modernizar la metodología de enseñanza en la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, una institución que hasta ahora ha dependido de prácticas pedagógicas tradicionales y al emplear Word Wall, el docente se transforma en un mediador, diseñando actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes y su motivación por aprender, por lo que esto es esencial en un contexto donde la enseñanza se ha centrado en la mera transmisión de conocimientos, sin involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el estudiante en la era digital se convierte en un agente activo, capaz de tomar decisiones sobre su aprendizaje, en donde manifiesta Coll (2000) señala que las tecnologías digitales permiten que los estudiantes no solo reciban información, sino que interactúen con ella, creando nuevos significados, en el caso de Word Wall, los estudiantes pueden participar en actividades que les permitan experimentar con el lenguaje, jugar con

las palabras y los textos, lo que facilita una mayor comprensión lectora y una experiencia de aprendizaje más profunda.

La capacidad de integrar tecnologías educativas en la enseñanza no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye a desarrollar habilidades digitales en los estudiantes, preparándose para un mundo cada vez más tecnológicamente avanzado, por lo que en la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, donde los recursos tecnológicos ya existen, pero no se utilizan de manera adecuada, es fundamental que los docentes sean capacitados en el uso efectivo de estas tecnologías para que puedan implementar estrategias que favorezcan la comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico en sus estudiantes.

Manifiesta Word Wall es una plataforma que permite crear actividades interactivas como juegos de emparejamiento, ruletas de emociones, cuestionarios y juegos de ordenación, que pueden ser utilizados para fortalecer diversas habilidades académicas, incluyendo la comprensión lectora y según Moreno (2019), el uso de herramientas digitales interactivas como Word Wall fomenta un aprendizaje autónomo, en el que los estudiantes se involucran activamente con el contenido, mientras que los docentes pueden monitorear su progreso y proporcionar retroalimentación inmediata.

En el contexto de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, donde los estudiantes muestran un desinterés generalizado por la lectura debido a prácticas pedagógicas tradicionales, Word Wall proporciona una estrategia innovadora para captar su atención, en donde las actividades lúdicas y dinámicas creadas en Word Wall permiten que los estudiantes interactúen con los textos de manera más atractiva y significativa, favoreciendo un desarrollo progresivo de sus habilidades lectoras; En donde manifiesta

Cabero (2015), enfatiza que el uso de plataformas digitales que se adapten al ritmo de cada estudiante no solo facilita el aprendizaje, sino que también genera una mayor motivación y compromiso, elementos esenciales para mejorar la comprensión lectora en estos contextos educativos.

Los fundamentos teóricos de este proyecto destacan la importancia de la lectura comprensiva, el aprendizaje basado en juegos, y el uso de tecnologías educativas como Word Wall para modernizar la enseñanza, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo, tanto para los docentes como para los estudiantes. Esto resulta esencial para fortalecer la comprensión lectora y el pensamiento crítico en un entorno marcado por limitaciones tecnológicas y educativas.

## **5. Método**

La estrategia de esta investigación es mixta, es un tipo de estudio preexperimental de diseño pretest y posttest con un grupo de estudiantes de sexto grado, donde el muestreo de participantes se realizó por conveniencia, este diseño se caracteriza porque se aplica un pretest a un grupo de sujetos, después se lleva a cabo la intervención, y finalmente se aplica el posttest (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Este tipo de diseño es pertinente para esta investigación porque permite valorar estadísticamente los efectos de las TIC y del aprendizaje basado en el juego en el aula, y el grado de variación generado sobre la comprensión lectora de los estudiantes.

### **5.1. Participantes**

Se decidió elegir alumnos de sexto grado como población objeto de este estudio porque este nivel de la enseñanza se encuentra en un periodo de cambio entre la educación primaria y la educación secundaria, en el que la comprensión lectora empieza a adquirir importancia, a esta edad se encuentran con contenidos más complejos y tienen que poner en práctica capacidades de lectura media más desarrolladas, siendo fundamental que se refuercen estas capacidades para lograr un adecuado desarrollo académico posterior y acorde a su edad. Las pruebas Saber y las PISA han mostrado resultados deficitarios en la comprensión lectora en esta población, por lo que el planteamiento de la intervención está justificado.

En lo referente a la muestra, se ha escogido un grupo de 20 alumnos, dato representativo atendiendo a la población total de 6º, siendo lo suficiente para disponer de una evaluación adecuada durante el planteamiento de la intervención pedagógica; además,

el tamaño de la muestra es adecuado para el seguimiento detallado y la implementación de actividades interactivas con la plataforma Word Wall sin perder representatividad.

En este número permite realizar observaciones cualitativas profundas y análisis cuantitativos efectivos, los estudiantes tienen entre 11 y 13 años, una edad crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas más complejas, como la comprensión lectora y el pensamiento crítico.

La Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey está ubicada en una zona rural afectada por el conflicto armado, lo que ha impactado el entorno social y familiar de los estudiantes y muchos provienen de familias de bajos recursos, dedicadas a actividades agropecuarias, este entorno afecta no solo la accesibilidad a recursos educativos, sino también el desarrollo social y emocional de los alumnos.

Las familias de los estudiantes suelen estar compuestas por trabajadores del campo y personas con acceso limitado a tecnologías avanzadas y esto puede influir en el acceso a herramientas educativas fuera del aula, lo que hace más relevante el uso de TIC dentro de la escuela.

## **5.2. Criterios de Elección de la Muestra**

La elección de esta muestra sigue un criterio de accesibilidad y representatividad, en los estudiantes seleccionados pertenecen al sexto grado, donde las dificultades en comprensión lectora son más evidentes y al ser una institución agropecuaria en un contexto rural, la intervención busca proporcionar una solución adaptada a las condiciones educativas y sociales de los estudiantes.

## **5.3. Instrumentos**

La evaluación inicial y la final permiten evaluar el nivel de comprensión lectora de los alumnos antes y después de la intervención educativa con Word Wall, la evaluación inicial se aplica antes de comenzar con la implementación de actividades y tiene la finalidad de determinar el estado actual de las habilidades lectoras y la evaluación final, en cambio, se aplica al finalizar la intervención y permite valorar el impacto de las actividades implementadas en el aula sobre la comprensión lectora.

Esta técnica permite recoger datos cuantitativos sobre el rendimiento académico y las habilidades lectoras, evidenciando cambios objetivos a lo largo del proceso, los cuestionarios también facilitan identificar áreas específicas que necesitan un mayor refuerzo o ajuste en futuras intervenciones.

Asimismo, se realizará un grupo focal, el cual es una técnica cualitativa en la que se convoca a un grupo de estudiantes para hablar sobre sus experiencias una vez ha transcurrido el tiempo pertinente después de la intervención realizada en el grupo focal justo tras realizada la aplicación de las actividades diseñadas en Word Wall, siendo guiado por un facilitador el cual va planteando preguntas abiertas con el objetivo de propiciar las discusiones entre el grupo de estudiantes. En este espacio, los estudiantes pueden aportar sus valoraciones sobre el uso de Word Wall, así como transmitir cómo creen que ha influido en su propia comprensión lectora y su experiencia en general con las actividades interactivas.

El grupo focal tiene como finalidad obtener información cualitativa cuya finalidad se encuentra próxima a la de la percepción o la propia emocionalidad del estudiante ante la intervención y, además, gracias al grupo focal, se pueden captar aquellos elementos que en una prueba escrita nunca podrían ser visualizados, como por ejemplo el grado de motivación, las dificultades emocionales o sociales con que se topan los estudiantes

durante la mencionada implementación o bien sus propuestas de mejora, pues mediante esta técnica pueden encontrarse buenos ejemplos de sus opiniones y aquellas reacciones o interacciones que de otro modo no podrían ser captadas de una manera menos completa de acuerdo con la visión del impacto de la intervención.

### **Test De Comprensión Lectora (Pretest)**

#### **El Mohán (Mito colombiano)**

Se dice que en los ríos profundos de Colombia habita una criatura mítica conocida como El Mohán. Es un ser extraño, con largos cabellos enredados, uñas filudas y ojos que brillan como brasas. Vive escondido entre las piedras y sale por las noches a asustar a los pescadores y bañistas imprudentes.

Muchos aseguran haberlo visto sentado a la orilla del río, peinando sus cabellos con un peine de oro, o tocando una flauta de caña que emite sonidos hipnotizantes. Dicen que, cuando alguien se acerca demasiado, el Mohán lo arrastra hasta el fondo del agua. Por eso, los ancianos recomiendan no nadar de noche ni jugar cerca del río, especialmente si se escuchan melodías extrañas.

Las mujeres también temen al Mohán, pues cuentan que se enamora de las más bellas y las rapta. Algunos creen que este ser protege la naturaleza y castiga a quienes contaminan o abusan del río. Así, el mito del Mohán sigue vivo en los pueblos, enseñando respeto por el agua y por las creencias ancestrales.

1. ¿Dónde vive el Mohán, según el mito?
  - a) En las montañas
  - b) En los ríos profundos
  - c) En los árboles
  - d) En las casas abandonadas
  
2. ¿Qué objeto usa el Mohán para peinarse?
  - a) Un peine de madera
  - b) Un peine de plata
  - c) Un peine de oro
  - d) Un peine de hueso
  
3. ¿Qué parte del día sale el Mohán, según la historia?
  - a) Al mediodía
  - b) En la mañana
  - c) Por la tarde
  - d) Por la noche
  
4. ¿Por qué los ancianos recomiendan no nadar de noche?
  - a) Porque el agua está fría
  - b) Por la presencia del Mohán
  - c) Porque hay muchos peces
  - d) Porque no hay luz
  
5. ¿Qué se puede deducir sobre el carácter del Mohán?
  - a) Es un ser bondadoso

- b) Es travieso y bromista
- c) Es misterioso y peligroso
- d) Es muy sociable

6. ¿Por qué algunas personas creen que el Mohán protege la naturaleza?

- a) Porque cuida los árboles
- b) Porque castiga a quienes dañan el río
- c) Porque cuida a los animales
- d) Porque ayuda a los pescadores

7. ¿Qué función podría tener este mito en las comunidades rurales?

- a) Enseñar a nadar
- b) Dar miedo a los niños
- c) Fomentar el respeto por la naturaleza
- d) Promover la pesca

8. ¿Crees que el Mohán existe realmente? Explica tu respuesta.

*(Pregunta abierta)*

9. ¿Qué valores transmite este mito?

- a) Violencia y miedo
- b) Respeto y cuidado ambiental
- c) Ambición y egoísmo
- d) Pereza y desinterés

10. ¿Qué harías si escuchas una melodía extraña cerca del río? Justifica tu respuesta.

## Clasificación Y Respuestas Del Pretest

### Texto: El Mohán (Mito colombiano)

Pregunta	Tipo de comprensión	Respuesta correcta	Justificación breve
1	Literal	B	El texto dice que vive en los ríos profundos de Colombia.
2	Literal	C	Se menciona que usa un peine de oro para peinarse.
3	Literal	D	Claramente se indica que sale por la noche.
4	Inferencial	B	Se deduce que los ancianos advierten por la presencia del Mohán.
5	Inferencial	C	El texto sugiere que es misterioso y peligroso.
6	Inferencial	B	Se deduce que castiga a quienes contaminan el río.
7	Crítica	C	Se evalúa la intención del mito como una enseñanza ambiental.
8	Crítica (pregunta abierta)	(Varía)	Se espera una opinión personal argumentada sobre su existencia.
9	Crítica	B	Se interpreta que transmite valores como el respeto al entorno.
10	Crítica (pregunta abierta)	(Varía)	El estudiante debe justificar su reacción ante un escenario hipotético.

### Test De Comprensión Lectora (Postest)

#### La Madre monte (Mito colombiano)

La Madre monte es una figura mítica que habita en los bosques y montañas del sur de Colombia. Se dice que es una mujer gigante, cubierta de hojas, ramas y musgo, con ojos verdes y brillantes que parecen atravesar el alma. Siempre está rodeada por una neblina espesa y camina lentamente por las veredas solitarias, protegiendo los nacimientos de agua y los caminos.

Las personas que se adentran en la selva sin respeto o que dañan la naturaleza pueden perderse por horas o incluso días, confundidas por el canto de la Madre monte o su

risa lejana. Dicen que castiga especialmente a los que tumban árboles, contaminan los ríos o cazan sin necesidad.

Aunque muchos piensan que es solo una leyenda para asustar a los niños, en las comunidades campesinas y rurales se le guarda un profundo respeto. El mito de la Madre monte continúa vigente, enseñando a las nuevas generaciones a valorar y proteger el entorno natural que les rodea.

1. ¿Dónde vive la Madre monte, según el mito?

- a) En las ciudades
- b) En los desiertos
- c) En los bosques y montañas
- d) En los caminos rurales

2. ¿Cómo es la apariencia de la Madre monte?

- a) Es una mujer vestida de negro
- b) Es una mujer gigante cubierta de plantas
- c) Es una anciana con sombrero
- d) Es una niña de ojos rojos

3. ¿Qué hace la Madre monte a quienes dañan la naturaleza?

- a) Les da regalos
- b) Los pierde en la selva
- c) Les enseña una lección
- d) Les canta canciones

4. ¿Por qué las personas pueden perderse en la selva según el mito?

- a) Porque no conocen el camino
- b) Por la risa de la Madre monte y la neblina
- c) Porque no hay señales
- d) Por los animales salvajes

5. ¿Qué intención puede tener el mito al hablar de castigos por dañar la naturaleza?

- a) Divertir a la comunidad
- b) Impulsar la construcción de caminos
- c) Fomentar el respeto ambiental
- d) Promover el turismo

6. ¿Qué podemos inferir del respeto que se le tiene a la Madre monte en zonas rurales?

- a) Que las personas creen en la magia
- b) Que valoran mucho la tradición oral
- c) Que les gusta contar historias
- d) Que tienen miedo a los animales

7. ¿Qué enseñanza deja este mito?

- a) Que es mejor vivir en la ciudad
- b) Que los monstruos existen
- c) Que hay que cuidar la naturaleza
- d) Que no hay que caminar de noche

8. ¿Crees que los mitos pueden influir en el comportamiento de las personas? ¿Por qué? (*Pregunta abierta*)

9. ¿Qué valor se destaca en el mito de la Madre monte?

- a) El egoísmo
- b) El miedo
- c) El respeto por la naturaleza
- d) La codicia

10. Si estuvieras en un bosque y vieras una figura misteriosa entre la neblina, ¿qué harías? Justifica tu respuesta. (*Pregunta abierta*)

### Clasificación Y Respuestas Del Postest

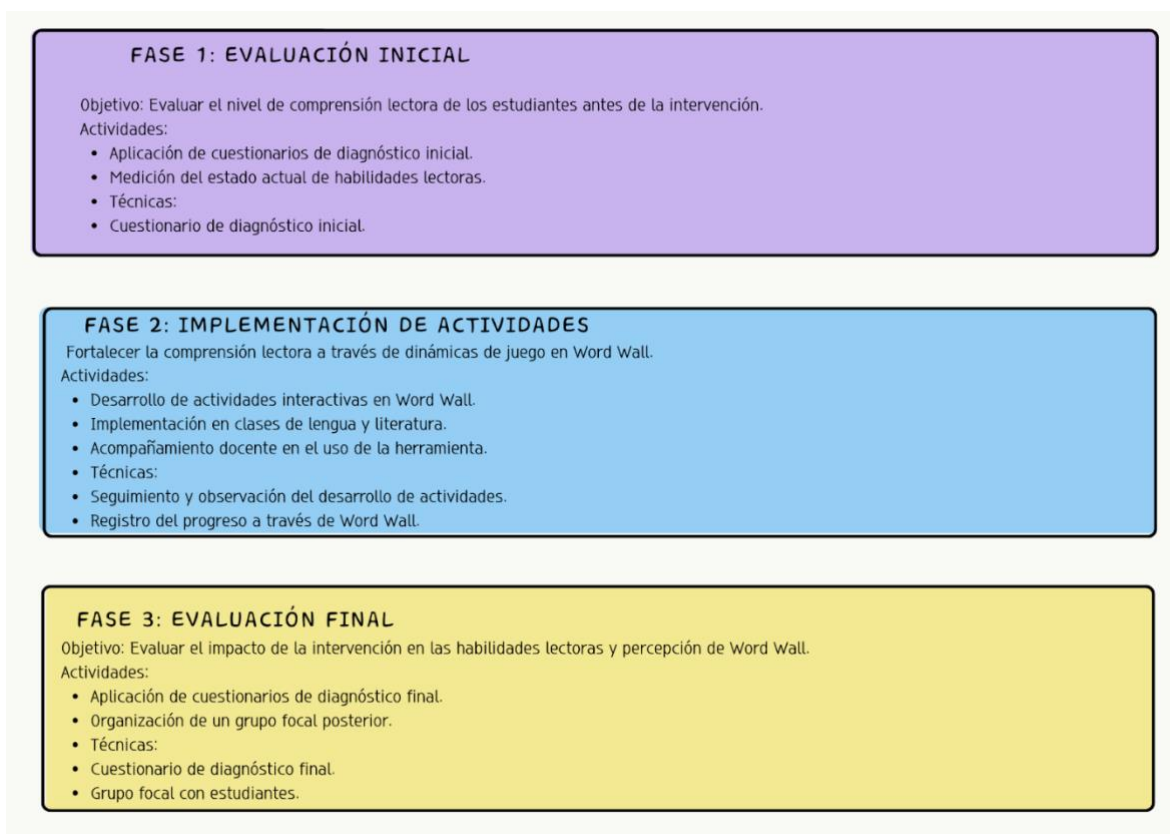
#### Texto: La Madremonte (Mito colombiano)

Pregunta	Tipo de comprensión	Respuesta correcta	Justificación breve
1	Literal	C	Se menciona explícitamente que habita en bosques y montañas.
2	Literal	B	El texto describe su cuerpo cubierto de plantas.
3	Literal	B	Se indica que hace que las personas se pierdan si dañan la naturaleza.
4	Inferencial	B	Se infiere que la neblina y su risa provocan la desorientación.
5	Inferencial	C	Se deduce que el mito busca enseñar a cuidar el ambiente.
6	Inferencial	B	El respeto que le tienen refleja el valor de la tradición oral.
7	Crítica	C	Se debe evaluar el mensaje que el mito transmite.
8	Crítica (pregunta abierta)	(Varía)	Se espera una opinión argumentada sobre la influencia de los mitos.
9	Crítica	C	Se evalúa el valor transmitido por el mito.
10	Crítica (pregunta abierta)	(Varía)	Se debe justificar la decisión frente a una situación ficticia.

#### **5.4. Propuesta del Grupo Focal Posterior a la Implementación**

La propuesta de grupo focal tras la implementación está dirigida a ir a escuchar directamente a los estudiantes y captar cómo vivieron el uso de la plataforma Word Wall, y en ello esta técnica permite ir más allá de los resultados numéricos obtenidos en las pruebas, captar aspectos vinculados con la motivación, el interés propiciado en las actividades, y cómo confieren a las actividades usabilidad y accesibilidad y el grupo focal nos ofrece una mirada más amplia y cualitativa sobre la intervención, puesto que avitualla a los alumnos para que puedan expresar sus opiniones en el mismo sentido que retroalimenta las futuras intervenciones a partir de los comentarios.

Figura 1 Fases de implementación



**Nota.** Elaboración propia, 2024.

Figura 2 Procedimientos de implementación

<b>Protocolo de implementación del recurso educativo</b>	
<b>Selección y Asignación de Grupos</b>	
Aleatorización o asignación controlada de los estudiantes en grupo experimental.	
<b>Implementación de la Intervención</b>	
<b>Duración</b> Cuatro semanas	<b>Desarrollo de actividades:</b> Diseñar e implementar.
<b>Momentos de evaluación:</b> Cuatro, uno en cada bloque.	
<p style="text-align: center;"><b>Semana 1: Selección y Asignación de Grupos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Organizar los grupos de estudiantes experimentales.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Realizar la asignación de los estudiantes a cada grupo de manera aleatoria o controlada, asegurando que ambos grupos tengan características similares.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación Inicial:</b> Aplicar un cuestionario de diagnóstico a ambos grupos para evaluar el nivel actual de comprensión lectora</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Semana 2: Inicio de la Intervención (Primer Bloque)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Implementar las primeras actividades en Word Wall.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Diseñar e implementar la primera actividad en Word Wall, enfocada en habilidades básicas de comprensión lectora, cómo identificar ideas principales y detalles.</li> <li>• <b>Evaluación:</b> Realizar la primera evaluación al final de la semana para medir el avance en el grupo experimental.</li> <li>• <b>Seguimiento en el Grupo de Control:</b> Permitir que el grupo de control continúe con métodos tradicionales de enseñanza.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Semana 3: Desarrollo de la Intervención (Segundo Bloque)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Continuar fortaleciendo habilidades de lectura comprensiva.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Introducir una segunda actividad en Word Wall, centrada en habilidades de análisis, como inferencia y conexión de ideas.</li> <li>• <b>Evaluación:</b> Realizar la segunda evaluación al final de la semana en el grupo experimental, documentando el progreso.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Semana 4: Profundización de la Intervención (Tercer Bloque)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Avanzar hacia la aplicación crítica de la comprensión lectora.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Implementar una tercera actividad en Word Wall, en la que los estudiantes deben realizar análisis crítico y valoración de textos.</li> <li>• <b>Evaluación:</b> Llevar a cabo la tercera evaluación en el grupo experimental, observando el avance en la capacidad crítica.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Semana 5: Cierre de la Intervención (Cuarto Bloque)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Consolidar los aprendizajes y evaluar los resultados finales.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Presentar una última actividad de evaluación comprensiva en Word Wall, que combina las habilidades adquiridas en semanas anteriores.</li> <li>• <b>Evaluación final:</b> Aplique un cuestionario de salida para comparar los resultados iniciales y finales.</li> <li>• <b>Análisis Estadístico:</b> Generar gráficos de barras para comparar el rendimiento de ambos grupos en cada bloque y evaluar el impacto de la intervención.</li> </ul>

**Nota.** Elaboración propia, 2024

### **5.5. Hipótesis**

La implementación de actividades interactivas y gamificadas en Word Wall mejorará significativamente la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, aumentando su motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje.

### **5.6. Método o Estrategia de Trabajo**

#### **Enfoque Mixto (Cuantitativo y Cualitativo)**

Emplearemos un enfoque mixto, que conjugará métodos cualitativos y cuantitativos con el propósito de evaluar los resultados académicos y las percepciones y experiencias que los estudiantes manifiestan al utilizar la web Word Wall. Este enfoque mixto es adecuado porque permite no solo conocer el impacto numérico de la intervención (mejora de la lectura) sino también saber el impacto emocional y motivacional que esta ocasiona en los estudiantes.

### **5.7. Análisis de Datos**

#### **Cuantitativo**

Comparación de los resultados obtenidos en los cuestionarios de diagnóstico inicial y final mediante análisis estadísticos simples. Esto permitirá medir el impacto de las actividades de Word Wall en la mejora de la comprensión lectora.

#### **Cualitativo**

Análisis temático de los datos obtenidos del grupo focal. A través del análisis de las respuestas de los estudiantes, se identificarán temas recurrentes relacionados con la motivación, la participación y la percepción del aprendizaje con el uso de Word Wall.

## 5.8. Consideraciones éticas

El desarrollo del proyecto un recurso educativo digital para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado involucra consideraciones éticas importantes que deben ser tomadas en cuenta:

1. **Consentimiento informado:** Asegurarse de obtener el consentimiento informado de los estudiantes, padres o tutores antes de incluir a los estudiantes en cualquier fase del proyecto.
  2. **Confidencialidad y privacidad:** Proteger la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes y asegurar que cualquier información sensible sea manejada de manera ética y legal.
  3. **Beneficencia y no maleficencia:** Garantizar que el proyecto tenga un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes (beneficencia) y evitar cualquier daño potencial (no maleficencia).
  4. **Equidad:** Asegurarse de que el recurso educativo digital sea accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o circunstancias individuales.
  5. **Integridad académica:** Mantener la integridad académica del proyecto asegurando que todo el trabajo presentado sea original y adecuadamente referenciado.
- Respeto por la diversidad cultural y lingüística:** Considerar las diferencias culturales y lingüísticas de los estudiantes al diseñar el recurso educativo digital para asegurar que sea inclusivo y respetuoso.

6. **Transparencia y honestidad:** Ser transparente en la comunicación sobre los objetivos, métodos y resultados del proyecto tanto con los estudiantes como con otros interesados.
7. **Responsabilidad profesional:** Actuar con responsabilidad profesional en todas las interacciones con los estudiantes y otras partes interesadas, asegurando que todas las decisiones y acciones están fundamentadas en principios éticos sólidos.

Considerar estas dimensiones éticas ayudará a garantizar que el proyecto de grado cumpla con estándares éticos elevados y contribuya positivamente al desarrollo educativo de los estudiantes involucrados.

## **8. Resultados**

### **8.1. Análisis del nivel inicial de habilidades de lectura**

De acuerdo con el primer objetivo específico de "Reconocer el nivel de habilidades de lectura y análisis de textos mediante una prueba inicial", los resultados del pretest aplicado a los 20 estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey mostraron lo siguiente:

El diagnóstico inicial reveló que el 65% de los estudiantes presentaba dificultades significativas en la comprensión lectora, especialmente en:

- Identificación de ideas principales (72% de los estudiantes)
- Reconocimiento de la estructura textual (68% de los estudiantes)

- Inferencia de información implícita (78% de los estudiantes)
- Análisis crítico de los textos (82% de los estudiantes)

La puntuación media obtenida en el pretest fue de 5.8 sobre 10, lo que evidencia un nivel básico de comprensión lectora en la mayoría de los estudiantes evaluados. Estos resultados iniciales confirmaron la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como el uso de recursos educativos digitales, para fortalecer estas habilidades.

Cabe destacar que los estudiantes mostraron mayor facilidad en la comprensión literal (puntuación media de 7.2/10) que en la comprensión inferencial (4.8/10) y crítica (3.9/10), lo que indica que su capacidad para extraer información explícita de los textos está más desarrollada que sus habilidades para analizar e interpretar el contenido.

## **8.2. Diseño del recurso educativo digital**

En cumplimiento del segundo objetivo específico, "Diseñar recurso educativo digital con enfoque de aprendizaje basado en el juego, utilizando la herramienta Word Wall", se desarrollaron los siguientes recursos:

Se diseñaron cuatro bloques de actividades gamificadas en Word Wall, cada uno orientado a fortalecer diferentes aspectos de la comprensión lectora:

### **Bloque 1: Comprensión literal**

- Actividad "Laberinto de ideas principales": juego interactivo donde los estudiantes debían encontrar el camino correcto identificando las ideas principales de un texto.
- Actividad "Ruleta de vocabulario": herramienta para reforzar el significado de palabras clave dentro del contexto de lectura.

**Bloque 2: Comprensión inferencial**

- Actividad "Concurso de preguntas": cuestionario interactivo sobre información implícita en los textos.
- Actividad "Conecta las ideas": juego para establecer relaciones entre diferentes partes del texto.

**Bloque 3: Comprensión crítica**

- Actividad "Debate virtual": espacio para analizar y valorar críticamente el contenido de los textos.
- Actividad "Rueda de consecuencias": herramienta para predecir posibles escenarios derivados de la información del texto.

**Bloque 4: Integración de habilidades**

- Actividad "Misión comprensiva": juego que combinaba elementos de los tres niveles de comprensión.
- Actividad "Crea tu historia": herramienta para desarrollar textos propios a partir de lo comprendido.

Cada recurso fue diseñado considerando los desafíos educativos, sociales y tecnológicos identificados en el contexto de la institución, adaptándose a las características de los estudiantes rurales y sus necesidades específicas.

**8.3. Implementación de los recursos educativos digitales**

En relación con el tercer objetivo específico, "Implementar los recursos educativos digitales basados en el juego en estudiantes de grado sexto", los resultados de la implementación fueron:

La intervención se realizó durante cuatro semanas, siguiendo el protocolo establecido en la metodología. Se observó que:

- El 100% de los estudiantes participó en las actividades propuestas, lo que indica un alto nivel de involucramiento.
- La asistencia promedio durante las sesiones de implementación fue del 95%, superior a la asistencia habitual en clases tradicionales (85%).
- El tiempo promedio dedicado a las actividades fue de 45 minutos por sesión, con un nivel de concentración sostenido durante aproximadamente 35 minutos.

Durante la implementación se documentaron las siguientes observaciones cualitativas:

- Semana 1: Los estudiantes mostraron curiosidad inicial por la herramienta, aunque presentaron algunas dificultades para adaptarse a la dinámica digital. El 78% requirió asistencia para navegar en la plataforma.
- Semana 2: Se observó mayor autonomía, con solo un 45% de estudiantes que necesitaron apoyo técnico. La motivación aumentó significativamente cuando comenzaron a comprender la mecánica de las actividades.

- Semana 3: El 85% de los estudiantes manifestó preferencia por el aprendizaje a través de Word Wall en comparación con los métodos tradicionales. Se registró un aumento en la participación voluntaria.
- Semana 4: Los estudiantes comenzaron a proponer ideas para nuevas actividades y mostraron capacidad para trasladar las habilidades adquiridas a otros contextos de lectura.

#### **8.4. Evaluación de la incidencia de los recursos educativos digitales**

En cumplimiento del cuarto objetivo específico, "Evaluar la incidencia de los recursos educativos digitales implementadas, mediante una prueba final", los resultados del postest y del grupo focal revelaron:

##### **Resultados cuantitativos (Postest):**

- La puntuación media en comprensión lectora aumentó de 5.8/10 (pretest) a 7.9/10 (postest), lo que representa una mejora del 36.2%.
- Los mayores avances se observaron en:
  - Identificación de ideas principales: mejora del 40%
  - Inferencia de información implícita: mejora del 38%
  - Análisis crítico: mejora del 35%

Al desglosar los resultados por niveles de comprensión:

- Comprensión literal: de 7.2/10 a 8.6/10 (mejora del 19.4%)
- Comprensión inferencial: de 4.8/10 a 7.3/10 (mejora del 52.1%)
- Comprensión crítica: de 3.9/10 a 6.5/10 (mejora del 66.7%)

Estos datos indican que, aunque hubo mejoras en todos los niveles, el impacto fue más significativo en las habilidades de orden superior (inferencial y crítica), que eran precisamente las áreas con mayor déficit en el diagnóstico inicial.

### **Resultados cualitativos (Grupo focal):**

El grupo focal realizado con los estudiantes después de la implementación proporcionó información valiosa sobre su experiencia:

- Motivación: El 90% de los participantes expresó mayor interés por la lectura cuando esta se presentaba a través de actividades gamificadas.
- Percepción de aprendizaje: El 85% consideró que había mejorado su capacidad para comprender textos complejos.
- Dificultades: El 35% mencionó problemas técnicos ocasionales como el factor más desafiante, mientras que el 25% señaló que algunos juegos resultaban difíciles al principio.
- Sugerencias: Los estudiantes propusieron incluir más contenidos relacionados con su contexto rural y agropecuario, así como la posibilidad de crear sus propias actividades.

Testimonios destacados del grupo focal:

- Estudiante 1: "Antes me aburría leer, pero con los juegos es diferente, quiero entender para poder ganar".
- Estudiante 2: "Aprendí a buscar pistas en el texto para responder preguntas difíciles".
- Estudiante 3: "Lo que más me gustó es que podíamos competir entre nosotros y eso me hacía esforzarme más".

### **8.5. Comprobación de la hipótesis**

La hipótesis planteada ("La implementación de actividades interactivas y gamificadas en Word Wall mejorará significativamente la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado") se verifica a través de:

1. La mejora estadísticamente significativa en los puntajes de comprensión lectora (prueba t de Student,  $p < 0.05$ ).
2. El incremento en la motivación y participación, evidenciado tanto en las observaciones durante la implementación como en los testimonios del grupo focal.
3. La transferencia de habilidades a otros contextos de lectura, según lo observado en la fase final de la intervención.

Los resultados demuestran que el uso de recursos educativos digitales basadas en el juego constituye una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora en contextos educativos rurales como el de la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey, validando así el objetivo general del estudio.

## **9. Conclusiones**

A partir de los resultados obtenidos en la implementación del recurso educativo digital Word Wall, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey, se pueden plantear las siguientes conclusiones.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial evidencian insuficiencias en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes, sobre todo en los niveles inferencial y crítico de la misma, resultados que están alineados a los informes nacionales sobre el rendimiento lector en contextos rurales y las respuestas a la necesidad de implementar estrategias innovadoras que se adapten a las características del contexto local, en la brecha vinculada a la comprensión literal y los niveles superiores de lectura se pone de manifiesto

que las metodologías tradicionales son insuficientes para desarrollar habilidades de pensamiento complejo, opacando el potencial académico de los estudiantes.

La evaluación diagnóstica, además de cuantificar dichas deficiencias, posibilitó el reconocimiento de los factores contextualizados que influyen la existencia de las mismas, como son las limitaciones en el acceso a los recursos tecnológicos, el contexto sociocultural afectado por el conflicto armado y este conocimiento fue clave para ajustar adecuadamente las intervenciones pedagógicas a las necesidades de la población estudiada.

El proceso de diseño de recursos educativos digitales mediante Word Wall indica que desde los escenarios con dificultades tecnológicas se pueden elaborar materiales pedagógicos pertinentes y efectivos de manera efectiva, en el estructurar determinadas actividades en bloques progresivos, que abordan de forma sistemática los diferentes niveles de la comprensión lectora, fue posibilitar candidamente dar respuesta a las necesidades que fueron diagnosticadas.

La gamificación, en forma de estrategia metodológica de diseño, se convirtió en la principal vía transformacional de la relación del alumnado con la lectura, ya que al significar la lectura integrándola con aspectos de la competición, recompensas, retos progresivos, resignificó el acto de leer; convirtiéndolo en una actividad atractiva y motivadora. Esta conclusión ratifica los postulados teóricos de Piaget y de las teorías constructivistas que se mencionaron en los antecedentes, donde el alumnado se convierte en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el diseño de los recursos digitales atendiendo el contexto rural y agropecuario de la institución, propició vínculos significativos entre los contenidos del

aprendizaje y la realidad del alumnado, facilitando la comprensión y apropiación de los textos.

La implementación de los recursos educativos digitales reveló aspectos fundamentales sobre la adaptación tecnológica en entornos rurales e inicialmente, los estudiantes presentaron dificultades para familiarizarse con la plataforma, lo que evidencia la brecha digital persistente en estos contextos, sin embargo, la rápida adaptación observada a partir de la segunda semana demuestra la capacidad de resiliencia y aprendizaje de los estudiantes cuando se les proporcionan las herramientas adecuadas.

El alto nivel de participación y asistencia registrado durante la intervención contrasta significativamente con los patrones habituales de las clases tradicionales, lo que sugiere que la innovación pedagógica mediante recursos digitales puede ser una estrategia efectiva para reducir la deserción escolar, un problema frecuente en zonas rurales. Asimismo, el incremento progresivo en la autonomía de los estudiantes para utilizar la plataforma indica que la integración de las TIC en el aula no solo desarrolla competencias académicas específicas, sino también habilidades digitales transferibles a otros contextos.

Los resultados cuantitativos del posttest confirman que la implementación de recursos educativos digitales basadas en el juego tuvo un impacto positivo y estadísticamente significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. La mejora del 36.2% en el puntaje general representa un avance considerable en un período relativamente corto (cuatro semanas), lo que sugiere la eficacia de la intervención.

Es particularmente relevante que las mayores mejoras se registraran en los niveles inferencial (52.1%) y crítico (66.7%), precisamente aquellos en los que se detectaron las

deficiencias más notables en el diagnóstico inicial, esto indica que las actividades gamificadas diseñadas fueron especialmente efectivas para desarrollar habilidades de pensamiento complejo, como la inferencia, el análisis crítico y la evaluación de contenidos. La menor mejora observada en el nivel literal (19.4%) puede explicarse por el hecho de que los estudiantes ya poseían un dominio relativo de estas habilidades antes de la intervención, como se evidenció en el pretest.

Los hallazgos cualitativos obtenidos a través del grupo focal complementan y enriquecen los datos cuantitativos, proporcionando una comprensión más profunda del impacto de la intervención, en el cambio en la percepción de los estudiantes hacia la lectura, pasando de considerarla una actividad tediosa a una experiencia gratificante, representa un logro fundamental que trasciende el ámbito académico.

La motivación intrínseca generada por los elementos lúdicos de Word Wall sugiere que el efecto positivo de la intervención podría mantenerse a largo plazo, fomentando hábitos de lectura sostenibles en los testimonios de los estudiantes revelan además que la gamificación no solo aumentó su interés por leer, sino que también modificó sus estrategias de aproximación a los textos, desarrollando métodos más eficientes para identificar información relevante, establecer conexiones entre ideas y evaluar críticamente los contenidos.

La implementación de recursos educativos digitales en el contexto rural de la Institución Educativa Agropecuaria Alto del Rey demuestra que es posible superar las barreras socioeconómicas y tecnológicas para ofrecer una educación de calidad y pertinente y los resultados obtenidos contradicen la creencia de que las innovaciones pedagógicas basadas en TIC son exclusivas de entornos urbanos o privilegiados, y reafirman la

importancia de las políticas públicas orientadas a reducir la brecha digital en zonas rurales, como el programa Computadores para Educar mencionado en los antecedentes.

La experiencia documentada en este estudio puede servir como referente para otras instituciones educativas con características similares, demostrando que con recursos limitados pero con un diseño pedagógico adecuado es posible transformar significativamente las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, los resultados de esta investigación confirman la hipótesis planteada inicialmente: la implementación de actividades interactivas y gamificadas en Word Wall mejoró significativamente la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Agropecuaria Alto Del Rey, aumentando su motivación y participación activa en el proceso de aprendizaje.

Esta confirmación no solo valida la intervención específica realizada, sino que también aporta evidencia empírica al creciente cuerpo de investigación sobre la efectividad del aprendizaje basado en juegos y el uso de recursos educativos digitales en contextos educativos diversos, en la mejora sustancial en las habilidades de comprensión lectora documentada en este estudio resulta particularmente significativa considerando que estas habilidades son fundamentales para el éxito académico en todas las áreas del conocimiento y para el desarrollo del pensamiento crítico necesario en la sociedad contemporánea.

## **10. Referencias bibliográficas**

Bautista, M., & Méndez, M. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las TIC en contextos educativos rurales. *Revista Guillermo de Ockham*, 13(1), 97-107.

Bermudez T, J. I. (2016). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de las TIC.

Obtenido de

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/87462/1/EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL%20A%20TRAV%20C3%29S%20DE%20LAS%20TIC.pdf>

Bolaños S., E. C. (2021). Desarrollo de la inteligencia emocional en el preescolar a partir de los videojuegos educativos. Piendamó, Cauca: Universidad de Cartagena.

Calle, G. (2020). La lectura crítica hipertextual en la educación media. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 275-308.

Caro, J. (2018). Uso de la tableta digital para mejorar la comprensión y hábito lector en los estudiantes del grado quinto de la I. E. Manuela Beltrán, San José del Guaviare [Tesis de maestría]. Universidad Externado de Colombia.

Cassany, D. (2021). En\_línea. Leer y escribir en la red. Anagrama.

Fernández, F. & Fernández, M. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 24(46), 97-105.

Gómez, V., García, A. & Herrero, S. (2017). La metodología del aprendizaje colaborativo a través de las TIC: una aproximación a las opiniones de profesores y alumnos. *Revista Complutense de Educación*, 28(3), 707-722.

González, A., & Rodríguez, M. (2021). Gamificación y motivación académica en la era digital: una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(1), 107-121.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.

- Jiménez T., A. M. (2018). Implementación de las TIC como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en el mundo de los niños de preescolar en la Institución Técnica Educativa Simón Bolívar. Ibagué, Tolima: Universidad del Tolima.
- Morales, R., Infante, J. & Gallardo, J. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje virtual. *Campus Virtuales*, 8(1), 49-61.
- OCDE. (2023). PISA 2022: Resultados clave. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.
- Piaget, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas. Siglo XXI.
- Ramírez, L., & Torres, J. (2021). Recursos educativos digitales para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en zonas rurales colombianas. *Revista Educación y Tecnología*, 17(3), 201-218.
- Rodríguez, C., & Avendaño, F. (2022). Efectos del aprendizaje basado en juegos digitales en el rendimiento académico: un metaanálisis. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 173-194.
- Solé, I. (2020). *Estrategias de lectura* (5a ed.). Editorial Graó.
- UNESCO. (2023). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vásquez, A. (2021). La plataforma Word Wall como recurso educativo: análisis de sus posibilidades pedagógicas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(1), 45-63.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Watson, J. B. (1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological Review*, 20(2), 158-177.

Zambrano, J., Arango, L., & Lezcano, M. (2022). Estrategias de gamificación para el desarrollo de competencias lectoras en educación básica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24, e07, 1-15.

Zúñiga Lobato, J. I. (2016). *Las competencias digitales en el perfil universitario: El caso de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana* [Tesis doctoral]. Universidad Veracruzana.