

Herramienta digital Genially como alternativa de refuerzo al proceso lectoescritor grado quinto,
Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal - San Pablo Nariño

Presentado por

Gloria Anunciación Bolaños Pabón

Código: 00000125406

Doris Cecilia Córdoba Muñoz

Código: 00000126255

Luz Graciela Granja Moreno

Código: 00000125559

Especialización en Innovación Docente Mediada por Tic

Dirección Posgrados

Universidad ECCI

San Juan de Pasto

2023

Herramienta digital Genially como alternativa de refuerzo al proceso lectoescritor grado quinto,
Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal - San Pablo Nariño

Presentado por:

Gloria Anunciación Bolaños Pabón

Código: 00000125406

Doris Cecilia Córdoba Muñoz

Código: 00000126255

Luz Graciela Granja Moreno

Código: 00000125559

Asesor:

Ing. Gonzalo Eduardo Yepes Calderón

Especialización en Innovación Docente Mediada por Tic

Dirección Posgrados

Universidad ECCI

San Juan de Pasto

2023

Contenido

1. Título.....	11
2. Problema de investigación	12
2.1 Descripción del Problema	12
2.2 Formulación del Problema	14
3. Objetivos	15
3.1 Objetivo general	15
3.2 Objetivos Específicos	15
4. Justificación y Delimitación	16
4.1 Justificación.....	16
4.2. Delimitación.....	17
4.2.1 Delimitación espacial	17
4.2.2 Delimitación conceptual.....	17
4.3 Limitaciones	18
5. Marcos de referencia.....	20
5.1 Estado del arte	20
5.2 Marco teórico	23
5.2.1 Las TIC son un entorno cambiante y en evolución	23
5.2.2 El impacto de las TIC en la educación	25
5.2.3 Software educativo.	26
5.2.4 Genially, una herramienta para el trabajo creativo.....	27
5.3 Marco legal.....	28

6. Marco metodológico de la investigación.....	31
6.1 Análisis de la información.....	37
6.2 Propuesta de solución.....	46
7. Resultados y/o Propuesta de solución.....	50
8. Análisis financiero	53
9. Conclusiones y recomendaciones	54
Bibliografía	56
Anexos	59

Lista de tablas

Tabla 2. Instrumentos de recolección de información	35
Tabla 3. Presupuesto	53

Lista de gráficos

Gráfico 1. ¿Tienes internet en tu casa?	37
Gráfico 2. ¿En tu hogar disponen de un computador o un celular con internet?	38
Gráfico 3. ¿Sabes descargar información, videos, música, programas de internet?	39
Gráfico 4. ¿Crees que el uso de la tecnología es importante para tu educación?	39
Gráfico 5. ¿Qué tan hábil eres para manejar la tecnología?	40
Gráfico 6. ¿Estás registrado en alguna red social?	41
Gráfico 7. ¿Cuánto tiempo dedicas a las actividades extracurriculares en un dispositivo tecnológico?	41
Gráfico 8. ¿Sabes cómo obtener recursos de Internet (lecturas, videos, programas, materiales, etc.) y guardarlos de forma adecuada?	42
Gráfico 9. ¿Cree que es necesario que tus profesores utilicen herramientas digitales para utilizarlas en tus clases?	42
Gráfico 10. ¿Cuánto crees que se puede reforzar los procesos de lectoescritura con el computador o con el celular?	43
Gráfico 11. ¿Estarías dispuesto/a realizar el proceso de mejoramiento de la lectoescritura por medio de herramientas digitales?	44
Gráfico 12. ¿En algún momento has utilizado alguna herramienta digital para mejorar la lectura y la escritura?	44
Gráfico 13. ¿Te gustaría que los materiales utilizados en clase de lengua castellana sean diseñados en el computador o en el celular?	45

Lista de anexos

Anexos 1. Matriz de análisis documental	59
Anexos 2. Diario de campo.....	60
Anexos 3. Entrevista semiestructurada a docentes	60
Anexos 4. Entrevista estructurada a estudiantes	63
Anexos 5. Encuesta a estudiantes	65
Anexos 6. Formato de diario de campo	67

Resumen

La herramienta digital Genially, se propone como una estrategia metodológica innovadora que incluye la participación activa de los estudiantes, con el fin de fortalecer el proceso de lectoescritura a través de recursos educativos, una parte importante que permite utilizar herramientas tecnológicas encaminadas a mejorar la lectoescritura y la creatividad a través del uso pedagógico y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ofrece la oportunidad de explorar aplicaciones interactivas utilizando Internet, de las cuales utilizar aplicaciones web que incluyan una base conceptual apoyada en recursos didácticos de aprendizaje y evaluaciones tipo test para comprender los temas, utilizar juegos didácticos y al mismo tiempo comprobar el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en sucesivas etapas.

El objetivo básico es aplicar el conocimiento en el contexto de la propia generación, utilizando habilidades y destrezas en la vida cotidiana. Desde este punto de vista, el objetivo principal es desarrollar materiales didácticos sobre las aplicaciones tecnológicas existentes, de forma convincente, motivando en un entorno real con mayor facilidad y al mismo tiempo utilizando herramientas tecnológicas que permitan diseñar, manipular y desarrollar la materia.

Palabras claves: Lectoescritura, tecnología en la educación, aplicaciones educativas, Genially, metodológica innovadora

Abstract

The Genially digital tool is proposed as an innovative methodological strategy that includes the active participation of students, in order to strengthen the literacy process through educational resources, an important part that allows the use of technological tools aimed at improving literacy and creativity through the pedagogical use and the use of information and communication technologies (ICT), offers the opportunity to explore interactive applications using the Internet, of which to use web applications that include a conceptual base supported by didactic learning resources and test-type evaluations to understand the topics, use educational games and at the same time check the level of learning reached by the students in successive stages.

The basic objective is to apply knowledge in the context of one's own generation, using abilities and skills in everyday life. From this point of view, the main objective is to develop didactic materials on existing technological applications, in a convincing way, motivating in a real environment with greater ease and at the same time using technological tools that allow designing, manipulating and developing the subject.

Keywords: Literacy, technology in education, educational applications, Genially, innovative methodology

Introducción

El proyecto nace de la necesidad de implementar una estrategia de enfoque creativo que brinde un refuerzo significativo en el proceso de lectoescritura, tema fundamental en las siguientes lecciones y en la cotidianidad de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, existe la necesidad de implementar una herramienta tecnológica que permita a los docentes de español potenciar el proceso de lectoescritura académica, investigando las razones por las cuales los estudiantes no se interesaron en asimilar este proceso, se concluyó que era necesario introducir herramientas tecnológicas a través de internet, que incluyan una base conceptual, apoyo a las actividades de ocio y finalmente pruebas de tipo evaluación, comprensión utilizada en el entorno, situaciones auténticas diseñadas para desarrollar habilidades como la capacidad de reconocer, comprender, expresar, generar y explicar conceptos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita, capacidad de comprender conceptos básicos a través del juego de forma secuencial, etc., etapas que le permitan lograr sistemáticamente una comprensión del tema.

El objetivo del proyecto es evaluar la utilidad y aplicación de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las habilidades lectoras y escritas, logrando una asimilación significativa en la comprensión, expresión y explicación oral y escrita de conceptos, hechos y opiniones de los estudiantes de quinto grado, que utiliza y desarrolla las TIC como una estrategia innovadora que incluye la adquisición, producción, almacenamiento, procesamiento, comunicación, registro y presentación de información en forma de sonido, video, datos y contenido; desarrollar tecnologías que faciliten el ambiente de aprendizaje del proceso de lectura y escritura.

1. Título

Herramienta digital Genially como alternativa de refuerzo al proceso lectoescritor grado quinto, Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal - San Pablo Nariño

2. Problema de investigación

2.1 Descripción del Problema

La lectura y la escritura son parte de las habilidades de comunicación que tienen un impacto crítico en el aprendizaje y el rendimiento académico, perspectiva que se presenta y describe las dificultades que enfrentan los estudiantes del 5° grado y cómo esto se relaciona con su rendimiento académico en la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, toda la comunidad educativa ha identificado un problema preocupante, como lo es la dificultad que tienen los estudiantes de quinto grado para lograr un aprendizaje efectivo y significativo en el proceso de lectura y escritura equivalente a la materia de español, como lo demuestra el puntaje total en la prueba Saber 2021, donde el puntaje total promedio en lectura crítica fue de 219, muy por debajo del estándar nacional de 250 sobre 500, puntaje que ya es alarmante a nivel nacional, ya que es el principal indicador de la calidad de la educación en el país.

Siendo evidente que los estudiantes no mostraron ningún interés por la materia porque les resultaba difícil, y era notoria la falta de responsabilidad y motivación para realizar los seminarios individuales y grupales, tanto en el desarrollo de la materia como en el proceso de aprendizaje actividades que se hacen muchas veces solo para sacar una nota satisfactoria y no para entender y comprender a profundidad el tema que se está estudiando. Estas evaluaciones fueron realizadas por el investigador responsable del diseño e implementación del trabajo descrito anteriormente.

Se puede apreciar que no solo en quinto grado, sino en toda la institución educativa, los métodos pedagógicos que utilizan los docentes son tradicionales, y con muy pocos recursos educativos y tecnologías para el proceso de aprendizaje, aprendiendo sin tener en cuenta la flexibilidad que ofrecen otras aplicaciones y sin implementar estrategias convincentes para

fomentar el interés en el autoaprendizaje y el compromiso con lo que se está aprendiendo, convencidos de que este recurso tecnológico puede fortalecer el proceso de lectura y escritura utilizando herramientas digitales. Si este problema aún existe, el bajo rendimiento no solo monitoreará el área de Castellano, sino que también afectará un grado más alto, ya que la falta de comprensión es la base para entender los conceptos y los temas durante la asimilación y la distribución del conocimiento. Además, no solo quedará obsoleto el proceso académico de quinto grado, sino que toda la institución quedará sumida en los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje sin adoptar una postura digital, ni implementar un enfoque consistente con el uso de la tecnología como fuente accesible y motivadora de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes.

Realizando conversaciones con profesores que llevan muchos años de labor docente en la institución, confirman que el problema del bajo rendimiento de los estudiantes muchas veces no se debe a la falta de conocimiento, sino a la falta de comprensión lectora al analizar literatura sobre un tema o texto narrativo. Por otro lado, existe una clara falta de ayudas didácticas para que los estudiantes mejoren su escritura, ya que la mayoría de los niños cometen errores ortográficos cuando escriben.

Los estudiantes de quinto grado no estarán motivados en el desarrollo del proceso de lectura y escritura si continúan utilizando los mismos métodos de enseñanza, sin conectar nuevas estrategias que se centren en el uso de las TIC para promover el significado y la aplicación del conocimiento, y la apatía, la falta de la conciencia y el bajo nivel académico seguirán impidiendo la autoconstrucción de los principales conceptos de progreso en el proceso, al tiempo que les impide avanzar en los conocimientos básicos adquiridos en la vida cotidiana, lo que también lo

demuestran las pruebas Saber e ICFES, este proceso de rutina se desarrolló entre estudiantes de bajo rendimiento.

2.2 Formulación del Problema

¿Cómo la implementación de contenidos digitales en la herramienta Genially permitirá el refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Implementar la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal

3.2 Objetivos Específicos

Determinar las necesidades pedagógicas del proceso de lectoescritura en el grado quinto de primaria.

Reconocer las características, funcionalidades y potencialidades de la herramienta Genially para ser utilizadas en la alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura

Desarrollar la estrategia utilizando características, funcionalidades y potencialidades de la herramienta Genially

4. Justificación y Delimitación

4.1 Justificación

El proyecto se justificó porque ayuda a atender las conocidas deficiencias académicas que presentan los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, como la dificultad para alcanzar sus metas, para adquirir un hábil e importante progreso en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, cuyas preguntas están diseñadas para resolver el tema, implementando actividades divertidas sobre herramientas técnicas como aplicación pedagógica para fortalecer el proceso de lectura y escritura según el área de Lengua Castellana, y una asimilación significativa de la capacidad para identificar, comprender, expresar, crear y explicar conceptos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita. La puesta en marcha del proyecto ofrece desarrollar interesantes actividades sobre la plataforma tecnológica Genially, que permite hacer los programas más interesantes, accesibles, sencillos, innovadores; expresar nuevas ideas pedagógicas en las que se fundamenta la labor docente como contexto de integración tecnológica, es decir, integración del currículo de las TIC para permitir que profesores y estudiantes participen colectivamente.

El proceso lectoescritor requiere explorar nuevas formas de ser lúdico, dinámico y creativo, y permite una absorción sustancial del contenido, una de estas herramientas es Genially, que favorece el desarrollo de nuevas habilidades y la comprensión de temas que requieren el análisis e interpretación de la información, papel fundamental de las TIC en el aula, factor importante para favorecer la adquisición de conocimientos, y la adquisición de competencias a través del desarrollo de recursos digitales de aprendizaje, fortaleciendo así la competencia lectora de los estudiantes. Asimismo, el desarrollo de este proyecto es de gran importancia, pues es imperativo implementar

recomendaciones y aplicar métodos pedagógicos en la práctica docente, que permitan a los estudiantes interactuar con la tecnología, estar motivados para aprender y, en el caso específico, adquirir importantes conocimientos orales y escritos, y adquirir habilidades para reconocer, comprender, expresar, crear e interpretar formalmente conceptos, hechos y opiniones que sirvan de base para la comprensión de otros temas pertinentes al plan de clase, utilizando y explorando recursos didácticos que fortalezcan su conocimiento y su comprensión.

4.2. Delimitación

Este proyecto se centra en el análisis de los procesos relacionados con la innovación y las políticas educativas, se percibe el rol del docente como sujeto político, mediador y facilitador en ambientes de aprendizaje dinámicos e innovadores que respondan a las necesidades educativas de los estudiantes en el contexto dado.

4.2.1 Delimitación espacial. Este proyecto se desarrollará en el grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo Nariño.

4.2.2 Delimitación conceptual. La implementación de las herramientas técnicas de Genially incluye una serie de actividades como imágenes, infografías, presentaciones, microsites, catálogos, mapas, etc., a las que se pueden dotar de efectos interactivos y animaciones, cuyo principal objetivo es garantizar el correcto desarrollo, la capacidad de identificar, comprender, expresar, crear y explicar conceptos, hechos e ideas, tanto oral como por escrito, a través del aprendizaje gamificado siendo de gran interés para los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades y estándares a un nivel superior.

La implementación de Genially conecta objetos de aprendizaje con un conjunto de recursos digitales divertidos que apoyan la lectura y mejoran la escritura, con una finalidad educativa que consta de componentes intrínsecos como: contenidos lúdicos, gamificación, contextualización de las actividades de aprendizaje y elementos de evaluación. Además, los objetos de aprendizaje tienen estructuras de información externa (metadatos) que facilitan su almacenamiento, identificación y recuperación, y pueden representarse en Internet o localmente para proporcionar un aprendizaje significativo que se puede aplicar en situaciones de la vida real en un entorno mundial.

4.3 Limitaciones

En primer lugar, el conocimiento limitado de los investigadores en temas relacionados con la implementación de sistemas informáticos y la falta de conocimiento para manejar adecuadamente los lenguajes de programación que apoyen la herramienta para desarrollar su potencial, en consecuencia, habrá apoyo de personas ajenas al proyecto, como profesores de otras instituciones educativas, para crear roles de programación apropiados, para planificar y desarrollar estrategias, para fortalecer el proceso de lectoescritura, para usar características, funciones, etc.

Por otro lado, el equipamiento técnico de la institución es deficiente, se cuenta con solo 15 computadores con parámetros técnicos promedio, el salón de cómputo consume mucho tráfico y existen ciertas restricciones en la instalación y/o apertura de páginas de Internet. El proyecto y/o los investigadores de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, no pretenden obtener una licencia exclusiva o un plan de pago de las herramientas técnicas de Genially debido a los recursos económicos limitados y el uso de una versión "gratuita" o un plan gratuito, que hasta

el momento es suficiente para desarrollar e implementar todas las actividades necesarias para mejorar la competencia lectora de los estudiantes.

5. Marcos de referencia

5.1 Estado del arte

En la implementación de herramientas tecnológicas en la educación, surgió de la práctica pedagógica en un trabajo colectivo en tres instituciones educativas, luego de identificar la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje utilizando las TIC, desarrollando herramientas tecnológicas para apoyar la práctica de aprendizaje. Este caso particular de análisis, construcción y resolución de problemas relacionados con proceso de aprendizaje, propone dotar a los estudiantes de una herramienta desde una perspectiva dinámica y participativa utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). (Simanca, et, al, 2017)

La experiencia consta de desarrollo curricular y modelos de aprendizaje basados en el constructivismo, así como referentes técnicos sobre la importancia del uso y aplicación de las TIC en la educación, esta estrategia intenta comprender los triángulos a través de su clasificación, elementos y aplicaciones de manera educativa utilizando el software educativo “El mundo de los triángulos”. Haciendo uso de este software educativo Genially, los estudiantes de séptimo grado pudieron aumentar su motivación y niveles de atención, creando un mayor deseo de aprender nuevos conocimientos.

En el trabajo presentado por Mendoza, (2019) sobre la elección de la segunda designación profesional de tecnologías de la información y la comunicación, se propone determinar el uso de los medios tecnológicos en los estudios de los estudiantes de la Facultad de Administración. Universidad Nacional de Ica San Luis Gonzaga, año lectivo 2016-2017 en este, el mundo globalizado y competitivo actual exige el uso constante de herramientas tecnológicas que permitan un mayor desarrollo y procesamiento de la información, por lo que los jóvenes de hoy utilizan con

mayor frecuencia las tecnologías de la información y la comunicación en su vida cotidiana. Por lo tanto, este estudio ayudará a informar en qué medida el uso de herramientas tecnológicas en la sociedad afecta la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Administración de la Universidad Nacional de Ica San Luis Gonzaga, para que los docentes puedan mejorar su forma de enseñar y aprender, usar herramientas tecnológicas, capacitarse en diferentes programas según el campo al que pertenezcan y enseñar a los estudiantes con mayor fluidez usando video, audio y más.

Asimismo, al promover la integración y el uso de aplicaciones de herramientas tecnológicas en todas las asignaturas y seminarios, el componente didáctico de las instrucciones brinda una nueva forma de enseñar, como también, un aprendizaje de calidad. Así, conocer el uso de herramientas tecnológicas incide directamente en los estudios de los estudiantes de la Facultad de Administración San Luis Gonzaga de la Universidad Nacional de Ica; dando como resultado la toma de conciencia de la realidad de continuar con la implementación y uso oportuno de estos nuevos instrumentos en todos los aspectos.

Sobre la implementación de software educativo para mejorar la atención sostenida de los estudiantes de preescolar en las instituciones educativas de Tierralta, departamento de Córdoba, se propuso analizar el impacto de implementar una estrategia para incrementar la atención sostenida de los estudiantes de preescolar utilizando software educativo Genially, donde se realizaron diversos talleres con el programa como apoyo al aprendizaje, este brindó la oportunidad de fortalecer el proceso de aprendizaje a partir de un modelo innovador identificado como HUELLITASMAVI, que significa Huellitas María y Viviana, las autoras de este estudio, en el mencionado programa se realizan diversas actividades encaminadas a fortalecer la atención sostenida de los niños y niñas de preescolar. (Cabarcas, et, al, 2020)

Por otro lado, la tesis doctoral titulada Implementación de software educativo basado en el modelo aprender con Genially, elaborado para mejorar los logros de aprendizaje de estudiantes de tercero de primaria en la asignatura de matemáticas en la Institución Educativa Jesús Divino Maestro, el autor sugirió formular una pregunta sobre cómo mejorar la capacidad de los estudiantes de tercer grado de primaria para resolver problemas matemáticos cuantitativos; formular la hipótesis de que la implementación de un software educativo basado en el modelo de “aprender haciendo” mejoraría la pregunta planteada. (Cárdenas, 2021)

Para ello, los principales objetivos son fortalecer la capacidad de los estudiantes de tercer grado para resolver problemas matemáticos cuantitativos, así como aumentar la proporción de estudiantes que actúan y piensan matemáticamente en situaciones cuantitativas, aumentar la proporción de estudiantes que convierten cantidades en números correctamente, aumentar el porcentaje de estudiantes que comunican correctamente su comprensión de los números y las operaciones, aumentar el porcentaje de estudiantes que utilizan correctamente las estrategias y procedimientos de evaluación y cálculo, y aumentar el porcentaje de estudiantes que razonan declaraciones sobre relaciones y operaciones numéricas.

Finalmente, en la Pontificia Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, se da inicio al proyecto PEOCE e implementaron la plataforma Genially con el objetivo de mejorar la formación integral de los estudiantes de séptimo grado general en su proceso de aprendizaje. Las recomendaciones sugeridas incluyen alentar a los estudiantes a usar herramientas digitales, en este caso usando Genially para el grupo experimental y comparándolo con un grupo de control para mostrar si su uso promueve el aprendizaje y cómo. (Ponce, et, al, 2021)

En las tres etapas del curso, a saber, anticipación, formación y consolidación del conocimiento, se ha desarrollado un plan estratégico con sus propias competencias e indicadores

de evaluación, en el que los recursos utilizados se dividen en dos grupos: el grupo de control de recursos tradicionales y el grupo experimental, grupo de recursos innovadores.

El plan de estudios se desarrolló según lo previsto para dos grupos de cursos regulares, y en el caso del grupo experimental, se utilizó la plataforma Genially y sus contenidos como un recurso innovador para experimentar cómo la plataforma facilita el proceso de aprendizaje. Uno de los objetivos del experimento era observar el comportamiento de cada estudiante en ambos grupos, lo que contribuyó a un análisis exhaustivo de las ventajas de utilizar la plataforma Genially en el proceso de aprendizaje. A partir de las observaciones de cada estudiante se compararon los dos grupos, el grupo experimental se mostró más involucrado y motivado en el desarrollo de la clase, ya que la plataforma Genially utilizaba presentaciones atractivas, imágenes interactivas, juegos, etc., mientras el grupo control no aumentó la participación de los estudiantes y se convirtió en una lección aburrida para ellos.

A través de este estudio, se concluyó que la plataforma Genially y su contenido interactivo mejoraron el comportamiento de los estudiantes, incluida la motivación y el rendimiento, ya que los estudiantes indicaron que el uso de la herramienta y la variedad de contenido que proporcionaba era atractivo y ayudaba a los estudiantes a mostrar más interés en la lección.

5.2 Marco teórico

5.2.1 Las TIC son un entorno cambiante y en evolución. El desarrollo de la tecnología y su impacto en la vida de las personas es innegable, las tecnologías de la información y la comunicación actualmente median en diversas actividades humanas, como la familia, la educación, las empresas, las universidades, el comercio, los servicios de salud y el mercado

laboral, las TIC han cambiado y desarrollado el entorno porque crea nuevas relaciones sociales, en cuyo caso cobra importancia adaptarse al mundo de la información para seguir siendo parte de su constante transformación. (Burnner, 2000)

Las TIC están emergiendo en el campo de la educación a medida que la enseñanza y el aprendizaje adquieren un nuevo significado en los cursos virtuales, las plataformas virtuales y el software educativo, ya que ayudan a romper varios paradigmas tradicionales entre los docentes y los entornos de aprendizaje que solo están asociados con las instituciones educativas tradicionales, así, el uso de las nuevas tecnologías permite que tanto estudiantes como docentes participen de nuevos escenarios de aprendizaje.

Uno de los aportes de las TIC en el campo de la educación es el uso de nuevas herramientas tecnológicas en el aprendizaje, que acercan el proceso educativo a los participantes, rompiendo algunas barreras de la educación tradicional, como el tiempo, el espacio, el alcance y los medios con la tecnología, el espacio ya no se limita a lugares específicos como las aulas, y las barreras horarias ya no son un problema, ya que las TIC permiten a los participantes ser flexibles con su tiempo, abriendo nuevas oportunidades para controlar su desarrollo educativo. (Lucero, et, al, 2004)

La tecnología permite que más personas aprendan en términos de alcance o población involucrada en el proceso, ahora se debe tomar en cuenta la brecha tecnológica entre los países con más acceso a la tecnología y los países con menos acceso, lo que conduce a un uso desigual y desproporcionado, sin embargo, los países que tienen un acceso más fácil a estas tecnologías disfrutan de los beneficios de la tecnología. (Lara, 2003)

Finalmente, uno de los beneficios que aporta la tecnología a la educación son herramientas como Internet, cursos virtuales, blogs, etc., que pueden actuar como mediadores y facilitadores en

el logro de los objetivos educativos, estudiantes y docentes se encuentran en su proceso de enseñanza-aprendizaje, así, los cambios provocados por el uso de las TIC crean la necesidad de aprovechar diferentes estrategias en el proceso de aprendizaje, tales como: la mejora continua del conocimiento, el manejo de la información y los roles de docentes y estudiantes, que crean la necesidad de un enfoque diferente de la educación. Estas tecnologías están cambiando el papel tradicional de los docentes, ya que los docentes deben adoptar un nuevo enfoque en su trabajo debido a la apertura que brindan estas tecnologías. Ahora es necesario desarrollar nuevas habilidades en sus materias para aumentar el uso de nuevos entornos de aprendizaje.

Los nuevos docentes deben tener en cuenta el entorno tecnológico en constante cambio en el que se desenvuelven, por lo que es necesario que tengan una amplia aceptación y disposición al cambio constante, y también que reconozcan que, en este nuevo entorno, los docentes deben ser tolerantes con las diferentes culturas y sus cambios mutuos. (González, et, al 2012)

5.2.2 El impacto de las TIC en la educación. El impacto extremo de las tecnologías de la información en el sector educativo debe asegurar el desarrollo de prácticas educativas tradicionales, “porque la inclusión de tecnología, sin tener en cuenta la innovación pedagógica, no permite alcanzar resultados que incidan positivamente en la calidad de la educación”. (BID, 2012)

El uso de las tecnologías de la comunicación y la innovación en la educación se ha convertido en un proceso que va más allá del uso de herramientas tecnológicas y ahora habla de medios tecnológicos de reconstrucción pedagógica y de construcción y fortalecimiento de aprendizajes significativos. Además, podemos mostrar que la conexión tecnológica tiene como objetivo mejorar la calidad de la educación y revolucionar la forma en que se imparte.

Recoger, interpretar y gestionar información, como bien define Granados (2015), “utilizar las TIC significa romper con los medios tradicionales, pizarras, bolígrafos, etc.,” y brindar espacio para el desempeño de funciones docentes, de capacitación y, en su caso, de actualización de sus métodos de acuerdo a los requerimientos vigentes. Por lo tanto, los docentes del siglo XXI enfrentan un gran desafío para reinventarse y volverse capaces de desarrollar las habilidades necesarias para que los jóvenes tengan planes más ambiciosos y mayores expectativas para lograr una alfabetización digital y tecnológica cada vez mayor. Además, los docentes deben asegurarse de que las TIC sean herramientas que posibiliten un aprendizaje significativo y se tenga que evitar que estas herramientas sigan siendo solo espacios para enviar y acceder a la información.

Para ello, los docentes deben construir sus roles, organizar las formas en que los estudiantes aprenden habilidades cognitivas y tratar de aplicarlas en diferentes contextos, y los estudiantes deben participar como agentes pedagógicos guiados por los docentes sobre el uso de diferentes herramientas para construir su conocimiento, siendo importante saber que para que la tecnología tenga el impacto deseado en la educación, esta debe ser inclusiva, local y capaz de evolucionar en el tiempo y adaptarse a nuevos escenarios, garantizando la colaboración, espacios de trabajo, intercambio de experiencias importantes, y crear un espacio de debate que permita confrontar diferentes puntos de vista y analizar puntos de vista individuales sobre temas específicos para estructurar y reforzar el aprendizaje. (UNESCO, 2008)

5.2.3 Software educativo. Es importante complementar el análisis identificando la relación entre pedagogía, TIC y software educativo como elementos esenciales de la transformación del proceso de aprendizaje, en otras palabras, se hace referencia al software educativo como “un programa informático destinado a la educación, que es un conjunto de instrucciones y

procedimientos que le indican a la computadora qué hacer con los datos de entrada” Cabeza (2017). En general, cada programa especifica cómo obtener datos de salida a partir de datos de entrada, en este caso sería el ingreso de datos que tiene el docente para impartir en el aula de acuerdo al plan de estudios de la materia que imparte, para luego dirigirlo a un programa de computación que se encargará de dar las pautas y lograr los resultados deseados.

De manera similar, se define el software educativo como “cualquier programa informático diseñado para apoyar tareas de aprendizaje autónomo que también contribuyan al desarrollo de habilidades cognitivas” Rodríguez (2015). Este software puede combinar juegos, instrucciones de alta calidad, historias electrónicas, gráficos, música, efectos de sonido y animación, usar el poder del aprendizaje interactivo y usar personajes que los niños ya conocen, tiempo que los niños pasan frente a las computadoras, y actividades para desarrollar habilidades básicas. (Castañeda, et, al, 2018, p. 13)

5.2.4 Genially, una herramienta para el trabajo creativo. Genially es una herramienta de creación de contenidos diseñada para transformar la experiencia educativa, además de las clásicas presentaciones, juegos e imágenes interactivas, también puedes diseñar libros interactivos, estos libros ayudan a conectar, enseñar e involucrar a los estudiantes. Es una plataforma que se adapta a la mayoría de los estilos de aprendizaje y aumenta la motivación de aprendizaje, la autonomía y la participación de los estudiantes, es una herramienta basada en la web que facilita el trabajo de los profesores debido a su sencilla interfaz. La versión gratuita de Genially permite la creación ilimitada y la recepción de visualizaciones ilimitadas, Genially ayuda a reducir el número de conferencias.

Gracias a la opción de ordenación jerárquica, los estudiantes pueden encontrar toda la información teórica y descubrirla de forma natural e intuitiva, al igual que otras plataformas en línea, Genially funciona con un simple arrastrar y soltar, pero permite la interacción y la animación. Los interesados pueden registrarse fácilmente utilizando otras redes sociales, cualquiera puede crear contenido interesante sin un amplio conocimiento de diseño o programación, ya que el potencial de la aplicación radica en cuatro pilares principales:

Interactividad: Permite la exploración jerárquica de la información para acceder a documentos y enlaces, donde los maestros se esfuerzan por crear contenido que cobra vida en el aula, como por ejemplo contar historias, todo en esta herramienta ayuda a crear un entorno de aprendizaje que se asemeja a la vida real.

Animación: los estudiantes se enfocan en los conceptos que realmente importan porque la información se presenta en capas. Los efectos visuales enriquecen el currículo y transforman el contenido estático en obras animadas.

Gamificación: Los estudiantes pueden ser los protagonistas de su propio aprendizaje gracias a juegos que aumentan la motivación, mejoran la concentración y facilitan la resolución de problemas. Las actividades que se muestran en Genially brindan la oportunidad de complementar y ampliar los contenidos teóricos y enriquecer las explicaciones con creaciones grupales.

5.3 Marco legal

La Carta Magna de 1991, cuyos artículos 20 y 67 consagran el derecho a la comunicación, la información, la educación y los servicios básicos de las TIC, promoverá el derecho de todos los colombianos al acceso a las tecnologías básicas de la información y la comunicación, con fundamento en las disposiciones anteriores de la legislación nacional.

Ley No. 115. Artículo 20 de la Ley General de Educación. Promover la educación general mediante la adquisición crítica y creativa de los conocimientos de las ciencias, la tecnología, las artes y las humanidades y su vinculación con la vida social y su naturaleza. Apoyar el uso de la tecnología en un contexto educativo para adquirir conocimientos y desarrollar competencias, habilidades, dimensiones y procesos. (Congreso de Colombia, 1991)

Decreto del Ministerio de Educación Nacional del 3 de agosto de 1994, Artículo 35. El desarrollo de la disciplina debe usar estrategias y métodos de enseñanza activos y experienciales, que incluyen exposición, observación, experimentación, práctica, laboratorios, seminarios, eventos educativos. Este decreto se cumplió ya que se diseñó el estudio que el taller organizó estratégicamente como parte de la informática educativa ya que utiliza el software como herramienta de apoyo al proceso de atención. (Ministerio de Educación Nacional, 1994)

Resolución 2343 de 1996. En cuanto a los indicadores de desempeño curricular - como medio de verificación, evaluación, autorregulación y control de los resultados del proceso educativo, a partir de los cuales las escuelas pueden publicar y reformular los resultados esperados, teniendo en cuenta las peculiaridades de sus programas educativos. Cualquier campo del conocimiento, incluida la tecnología. A través del diseño estratégico de software educativo, se desarrollan métricas de curso apropiadas para demostrar el aprendizaje. (Ministerio de Educación Nacional, 1996)

Ley N° 1341 de 2009. Prioridades y uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Todos los agentes de gobierno y las TIC en su conjunto deben trabajar en conjunto dentro de sus responsabilidades para priorizar el acceso y uso de la tecnología para los estudiantes de manera no discriminatoria en términos de conectividad, educación y contenido. Esta disciplina

cobra vida en este proyecto al priorizar el uso de la tecnología como eje en el desarrollo del proceso educativo de los niños y niñas de quinto grado. (Congreso de Colombia, 2009).

Se recomienda a los colombianos informarse y utilizar las TIC de manera eficaz y eficiente para promover la inclusión social y la competitividad, el programa fortalece el uso efectivo de la tecnología para que en el futuro los niños no sean socialmente marginados y además sean competitivos frente a los continuos cambios tecnológicos que actualmente se están produciendo en todas las sociedades.

6. Marco metodológico de la investigación.

Paradigma. Este estudio examina el paradigma cualitativo que se enfoca en comprender o explicar el comportamiento de los estudiantes de quinto grado en relación con sus déficits de lectura y escritura. Los datos de este estudio no pueden ser medidos estadísticamente y deben ser interpretados subjetivamente, ya que se trata de comprender cómo los estudiantes perciben el proceso de lectura con mayor significado, determinando así las estrategias didácticas pedagógicas a utilizar y reflexionando sobre la importancia de utilizar herramientas tecnológicas. Excelente como estrategia pedagógica para crear, explicar, comprender y expresar conceptos en español para estudiantes de quinto grado.

Tipo de estudio. El tipo de investigación para este proyecto es investigación acción porque involucra investigar problemas sociales específicos identificados por niños de quinto grado en áreas de Castellano, como las dificultades que tienen los estudiantes en el proceso de lectura y escritura comprometiendo así los resultados en su rendimiento académico.

Según el modelo de investigación de acción de Kurt Lewin, esta investigación implica los siguientes pasos:

1. Definir claramente el problema
2. Aclarar el plan de acción
3. Evaluación para verificar y determinar la efectividad de las acciones tomadas
4. Análisis de resultados

El resultado esperado de este estudio es la implementación de una estrategia que utilice las características, funcionalidad y potencialidades de la herramienta Genially como alternativa para fortalecer el proceso de alfabetización, de modo que sus resultados estén encaminados a la

implementación, transformación y mejoramiento de las prácticas académicas, creando una cultura de apropiación de las TIC en el aula de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal (Levin, 2005)

Este estudio es innovador porque busca proporcionar y desarrollar sistemáticamente las habilidades necesarias con la ayuda de herramientas digitales para que la lectura pueda ser utilizada como un medio para adquirir aprendizajes y conocimientos. Por lo tanto, el proyecto está delimitado por los límites de la investigación institucional, la aplicación de las TIC en la gestión de la organización y se guía por la sublínea Innovación educativa, ya que la investigación se centra en el análisis de la innovación relacionada con procesos y políticas educativas, por ejemplo, la herramienta digital Genially como una alternativa para fortalecer el proceso de lectoescritura en el quinto grado.

Población y muestra

Población. Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo, atiende desde pre-kínder hasta undécimo grado, otorga el título de bachiller en tecnología, cuenta con 28 docentes y 1.389 estudiantes.

Muestra. La muestra hace referencia al grupo investigador compuesto por tres (3) docentes, quienes utilizarán diferentes métodos de recopilación de información y 14 niños y niñas de quinto grado.

Materiales

Material didáctico: teléfonos móviles, vídeos, DVD, memorias USB, documentales, libros.

Materiales digitales: proyectores de video, pantallas de proyección, procesadores de texto, tomas de corriente, servicio de internet de banda ancha, cámaras de teléfonos móviles, cámaras de video, televisores, tabletas y computadoras portátiles.

Materiales en línea: sitios web, software educativo.

Materiales físicos: Equipos físicos en laboratorios de computación, aulas, instituciones educativas.

Material humano: administradores (poder para la ejecución de proyectos), profesores de tecnología e informática (renovación y mantenimiento de equipos), consultores para la creación de actividades interactivas, profesores a cargo de proyectos.

Instrumentos de colección. Los métodos (técnicas) utilizados en el estudio fueron:

Análisis de documentos

Participación en la observación

Entrevista

Análisis de documentos. Los investigadores eligieron este método para la recopilación de información porque es una forma de investigación técnica con un conjunto inteligente de actividades destinadas a recrear, describir y representar los documentos examinados de forma unificada y sistemática. En este espacio, los investigadores analizan y sintetizan las descripciones bibliográficas de las fuentes bibliográficas, además de la clasificación por categoría de análisis, tipo de documento y elaboración de informes.

Observación participante. Esta es una técnica en la que los investigadores de este proyecto comparten sus vivencias, y cotidianidad con docentes y estudiantes de 5° de primaria para acceder de forma directa a todo lo que los sujetos tienen sobre su realidad, es decir, determinar el nivel de

destrezas y conocimientos del área de castellano en el proceso de lectoescritura. También ayuda a identificar desafíos, identificar necesidades de instrucción para el proceso de lectoescritura basado en la herramienta tecnológica Genially.

Entrevista. En el presente estudio es necesario obtener información de forma rápida y precisa sobre las preferencias, necesidades y comportamiento de los entrevistados, por lo que se utiliza este método sencillo, fácil y efectivo.

En la actualidad se suele utilizar una encuesta para describir un método de obtención de información de una muestra de personas, en este caso los docentes y estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo, de manera que la información se recopile mediante procedimientos estandarizados, con preguntas diseñadas para obtener un perfil general de la población.

Tabla 1. Instrumentos de recolección de información

Método	Instrumento	Validación	Anexo
Análisis documental	Matriz de análisis documental	Por experto	Anexo No I
Observación participante	Diario de campo	Por conveniencia	Anexo No II
Entrevista	Formato de Entrevista estructurada a docentes	Por experto	Anexo No IV
	Formato de entrevista semi estructurada a estudiantes	Por experto	Anexo V

Fuente: Las autoras

Matriz de análisis documental. La primera herramienta utilizada es una matriz de recolección y análisis documental para la compilación técnica de documentos relacionados con las categorías de análisis identificadas: introducción de herramientas tecnológicas en entornos educativos, introducción de herramientas digitales como alternativas a los procesos de alfabetización, fortalecimiento de procesos de alfabetización y alternativas a procesos educativos. en relación con la lectoescritura de quinto grado (Anexo 1).

La matriz permite determinar el nivel más reciente del proyecto, identificar el contexto del estudio e identifica información relevante para crear un sistema de informes del proyecto. Con base en lo anterior, se hacen las siguientes clasificaciones:

1 artículo de revista sobre la implementación de herramientas tecnológicas de aprendizaje

Artículos de investigación sobre el uso de medios tecnológicos que inciden directamente en el proceso de aprendizaje.

1 monografía sobre la implantación de las herramientas digitales Genially en las instituciones educativas como alternativa de enriquecimiento de las distintas materias.

1 artículo en revista sobre la implantación de herramientas digitales Genially en entornos educativos.

1 monografía sobre el fortalecimiento de los procesos de alfabetización temprana para el logro académico.

1 monografía sobre el fortalecimiento del proceso de lectoescritura en el 5to grado

Diario de campo. Se implementó durante la fase de diagnóstico y permitió el registro de todos los datos recolectados en el campo. Con esta herramienta, los investigadores pudieron registrar sus observaciones y pensamientos de manera manejable, ya que la grabación les permitió recopilar pistas sobre cómo funcionaba el sistema social de los niños de quinto grado.

Por otro lado, ayuda al investigador a comprender el entorno físico y social del sistema educativo en la parte hispanohablante de la institución educativa, donde describe el quién, qué, por qué, dónde, cuándo y cómo estar, respondida como parte de esa pregunta o proceso de investigación.

Realizar entrevistas estructuradas con los estudiantes. Se enfoca en la precisión de diferentes respuestas entre niños y niñas, lo que permite la recolección de datos altamente estructurados. Cada estudiante entrevistado tenía respuestas diferentes a la misma pregunta para que las respuestas pudieran ser analizadas centralmente. Mediante esta herramienta, los investigadores obtienen información que puede ser utilizada para analizar las preguntas de investigación de manera holística, formular preguntas precisas y obtener resultados confiables (Anexo 2).

Entrevistas semiestructuradas con profesores. Los investigadores utilizaron la herramienta porque permitía un margen de maniobra considerable para entrevistar a maestros de quinto grado

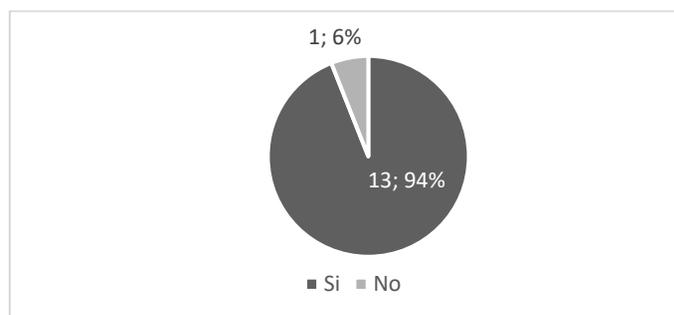
además de mantener la estructura básica de las entrevistas. También hay cierta flexibilidad, ya que es una conversación guiada entre el investigador y el profesor, por lo que puede seguir cualquier idea o utilizar toda la entrevista de forma creativa, con esta herramienta, se pueden recopilar datos cualitativos fiables. (Anexo 3)

6.1 Análisis de la información

Encuesta a estudiantes

Objetivo: Obtener información relacionada por el gusto que los estudiantes del grado quinto tienen al trabajar con herramientas digitales y tecnológicas

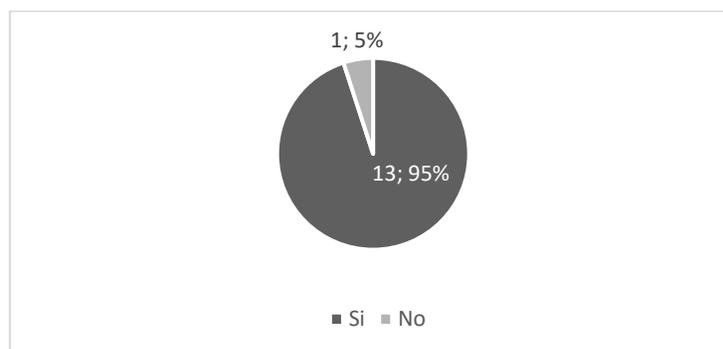
Gráfico 1. *¿Tienes internet en tu casa?*



Fuente: Las autoras

Con base en los resultados de la encuesta, se puede afirmar que el 94% de los estudiantes, o 14 de ellos, tienen internet en casa, solo un estudiante encuestado no contaba con este servicio, y esto se debió a que la familia se mudó a la escuela el día de la encuesta. Esto indica que la mayoría de los estudiantes cuentan con servicios de Internet para apoyar sus actividades personales y académicas fuera de las instituciones educativas.

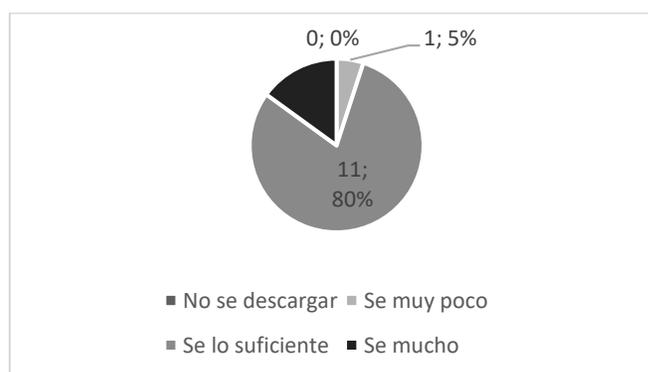
Gráfico 2. ¿En tu hogar disponen de un computador o un celular con internet?



Fuente: Las autoras

Los resultados mostraron que el 95% de los estudiantes tenían una computadora o teléfono móvil con conexión a internet para actividades personales y académicas; solo 1 estudiante indicó que no cuenta con ningún dispositivo tecnológico conectado a Internet. Lo anterior respalda la afirmación de que la mayoría de los estudiantes posee al menos un dispositivo que puede realizar tareas digitales.

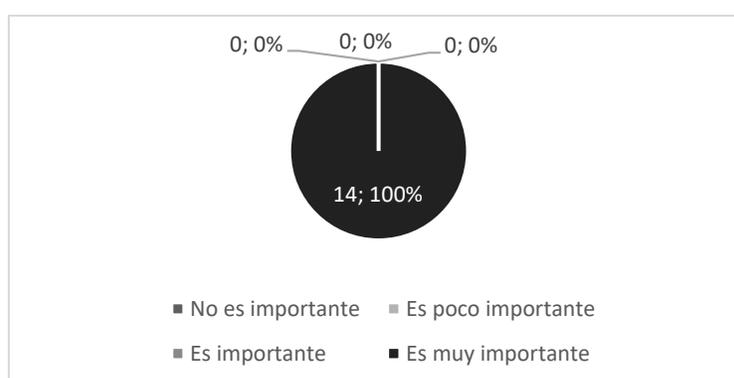
Gráfico 3. *¿Sabes descargar información, videos, música, programas de internet?*



Fuente: Las autoras

Según la encuesta, el 80% de los encuestados, es decir, 11 estudiantes, saben descargar información, videos, música y programas de Internet, lo que indica la alta funcionalidad de los equipos y medios técnicos que poseen los estudiantes. Por tanto, si se utilizan recursos digitales para mejorar el proceso de lectoescritura de los estudiantes de quinto grado, su adaptación será sencilla y eficaz.

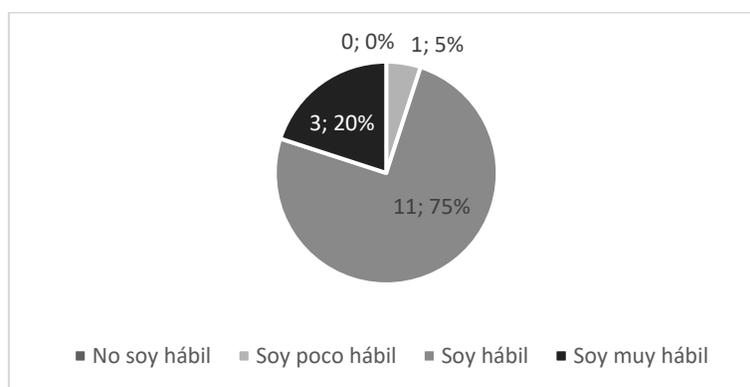
Gráfico 4. *¿Crees que el uso de la tecnología es importante para tu educación?*



Fuente: Las autoras

La encuesta mostró que el 100% de los estudiantes respondieron que es muy importante utilizar la tecnología para la enseñanza. Esto justifica los pasos dados para mejorar el proceso de alfabetización mediante el uso de dispositivos tecnológicos.

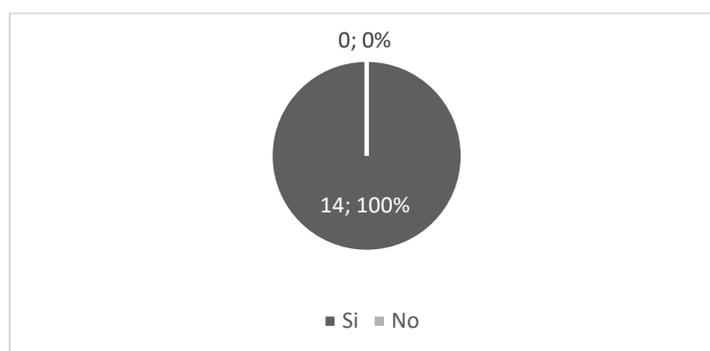
Gráfico 5. *¿Qué tan hábil eres para manejar la tecnología?*



Fuente: Las autoras

Los resultados mostraron que 11 estudiantes o el 75% eran aptos o tenían habilidades tecnológicas, apoyando la hipótesis de que el proceso de lectoescritura se ve reforzado por los dispositivos tecnológicos y que serán más fáciles de entender en relación directa con sus habilidades digitales por estudiante.

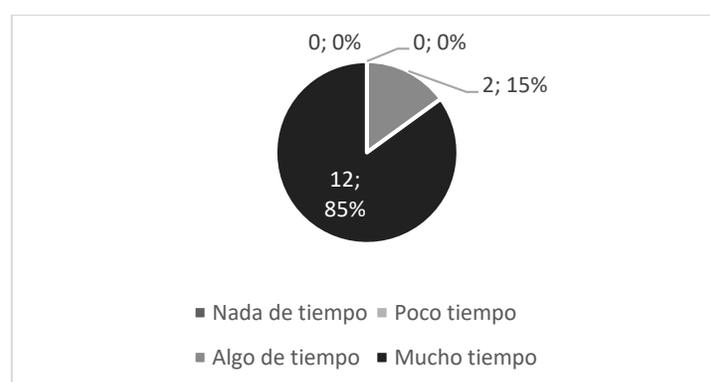
Gráfico 6. *¿Estás registrado en alguna red social?*



Fuente: Las autoras

Actualmente, registrarse en una o varias redes sociales no es un lujo, sino una necesidad, por eso, los resultados del estudio mostraron que el 100% de los estudiantes, o 14, estaban registrados en al menos una red social.

Gráfico 7. *¿Cuánto tiempo dedicas a las actividades extracurriculares en un dispositivo tecnológico?*



Fuente: Las autoras

En base a la pregunta cuánto tiempo dedicas a los dispositivos tecnológicos durante el tiempo libre, 12 encuestados respondieron que dedican mucho tiempo y 2 estudiantes respondieron que dedican algo de tiempo. Deja un 0% de respuesta, nada y muy poco tiempo. Esto sugiere que,

si los estudiantes dedican mucho tiempo a actividades extracurriculares relacionadas con la tecnología, parte del tiempo que dedican a mejorar sus habilidades de lectura seguirá inmerso en el mundo digital.

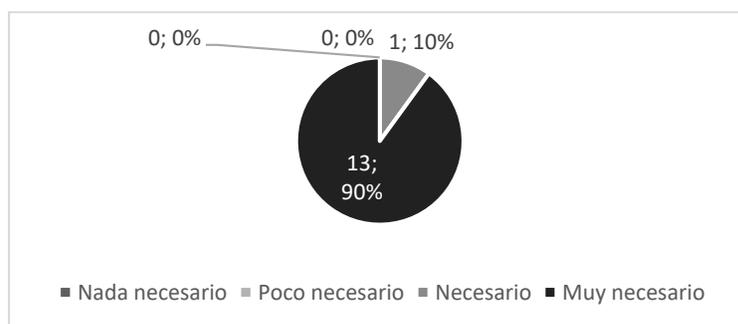
Gráfico 8. *¿Sabes cómo obtener recursos de Internet (lecturas, videos, programas, materiales, etc.) y guardarlos de forma adecuada?*



Fuente: Las autoras

Según los resultados de la encuesta, el 100% de los encuestados sabía, es decir, 14 estudiantes, cómo pueden acceder a la funcionalidad de los recursos de Internet (lecturas, videos, programas, materiales, etc.). Por tanto, si se utilizan recursos digitales para mejorar el proceso de lectoescritura de los estudiantes de quinto grado, su adaptación será sencilla y eficaz.

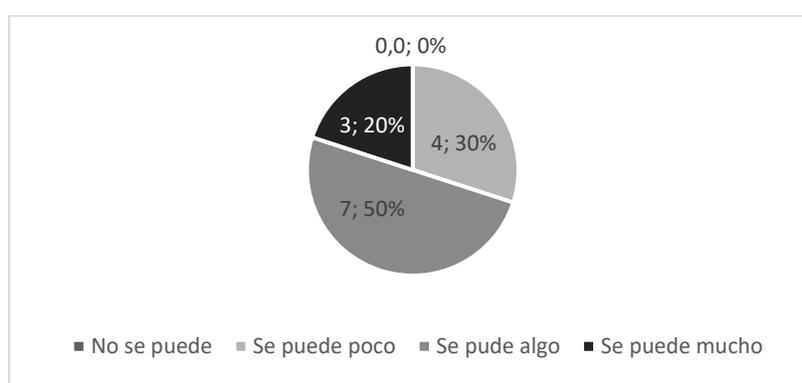
Gráfico 9. *¿Cree que es necesario que tus profesores utilicen herramientas digitales para utilizarlas en tus clases?*



Fuente: Las autoras

Según la encuesta, 14 estudiantes, correspondientes al 100% de los encuestados, creen que es muy necesario que los docentes utilicen herramientas digitales en el aula. Esto demuestra que la tecnología forma parte de la vida cotidiana de los estudiantes y que existe la necesidad y urgencia de implementar estrategias no solo en el proceso de lectoescritura, sino también en todos los demás ámbitos para apoyar el proceso educativo con dispositivos tecnológicos.

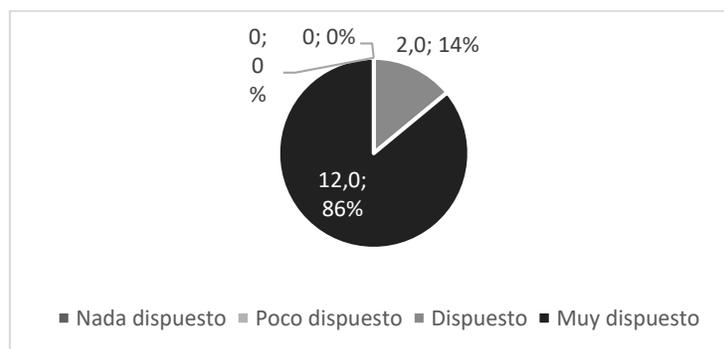
Gráfico 10. *¿Cuánto crees que se puede reforzar los procesos de lectoescritura con el computador o con el celular?*



Fuente: Las autoras

Según la encuesta, el 30 % y el 50 % de los estudiantes, respectivamente, creían que había algo que podían y podían hacer para mejorar el proceso de alfabetización usando una computadora o un teléfono móvil, solo 3 estudiantes (correspondientes al 20%) estaban conscientes del impacto de la tecnología en el proceso académico, especialmente mejorando las habilidades de lectura en el quinto grado.

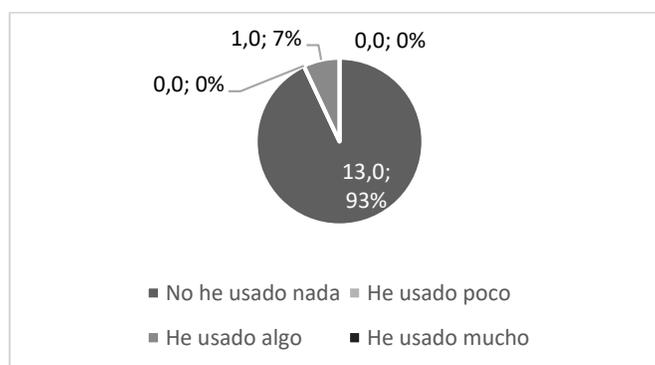
Gráfico 11. ¿Estarías dispuesto/a realizar el proceso de mejoramiento de la lectoescritura por medio de herramientas digitales?



Fuente: Las autoras

La encuesta muestra que el 86% de los encuestados, es decir, 12 estudiantes, están listos para usar herramientas digitales para mejorar las habilidades de lectura. Este es un gran avance porque evita la resistencia a los cambios de paradigma educativo e implementa y ejecuta de manera efectiva un programa que mejora la lectura y escritura a través de herramientas tecnológicas.

Gráfico 12. ¿En algún momento has utilizado alguna herramienta digital para mejorar la lectura y la escritura?



Fuente: Las autoras

El proceso educativo actual de toda institución educativa debe basarse en recomendaciones en la implementación de herramientas digitales y/o tecnológicas (al menos parcialmente).

Lamentablemente, esta afirmación no aplica para la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, debido a que el proceso técnico no se encuentra implementado actualmente en el plan de estudios. Por las razones anteriores, el 93% de los encuestados, es decir 13 estudiantes, no han utilizado herramientas digitales para mejorar el proceso de lectura y escritura.

Gráfico 13. *¿Te gustaría que los materiales utilizados en clase de lengua castellana sean diseñados en el computador o en el celular?*



Fuente: Las autoras

En base a los resultados de una encuesta sobre la pregunta de si le gustaría tener el diseño de material utilizado en las lecciones de español en su computadora o teléfono móvil, el 100% de los estudiantes respondieron que les gustaría mucho. Con base en los resultados anteriores, es seguro asumir que las estrategias para mejorar el proceso de lectura y escritura utilizando herramientas tecnológicas serán bienvenidas por los estudiantes que se adaptan y se adaptan de manera efectiva a los procesos tecnológicos porque son nativos digitales.

6.2 Propuesta de solución

Respondiendo al objetivo de introducir las herramientas digitales como una alternativa para fortalecer el proceso de alfabetización en el quinto grado de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal, se elaboró una propuesta pedagógica basada en un modelo pedagógico constructivista basado en un enfoque de aprendizaje significativo.

Una premisa central del constructivismo es que los individuos construyen el conocimiento a través de la interacción con el entorno en el que se desarrolla. Estas interacciones deben ser proporcionadas de acuerdo al desarrollo cognitivo de los estudiantes, para que obtengan cambios en la estructura previa de los conocimientos adquiridos, creen un desequilibrio y así adquieran nuevos conocimientos. Así, el aprendizaje significativo enfatiza ideas previamente adquiridas en contextos cotidianos y escolares y se programa frente a estas estructuras para que existan interacciones que produzcan cambios cognitivos.

Las siguientes sugerencias didácticas están diseñadas para reforzar las habilidades de alfabetización a través de actividades de la vida cotidiana y las relaciones con conceptos previos y conexiones con nuevos aprendizajes, lo que resulta en interacciones positivas, motivadoras y desafiantes a través de los juegos Genially. A continuación, se proporciona información básica sobre la propuesta en el orden descrito en el formato de planificación del aula de la institución.

Actividad en Genially - Marcación del texto y lectura ante un auditorio: uno de los pasos para aprender a leer bien consiste en:

- Marcar un texto, con diferentes signos, para entrenarse en la entonación.

- Poner en práctica algunas reglas para combinar la lectura de un texto, mientras se dirige la mirada al público y se dialoga visualmente con él.

Con respecto al paso 2, es decir, la marcación del texto, la plataforma Genially, enseña los siguientes signos a los estudiantes, con los cuales se indican los cambios de tono (secuencias tonales), los cuales se corresponden con los signos de puntuación.

- Aumentar la secuencia tonal (î): se debe hacer cuando aparece una coma (,), dos puntos (:), signos de admiración (!) o signos de interrogación (?).
- Disminuir la secuencia tonal (î): cuando se presenta un punto y coma (;), un punto seguido o punto aparte (.) y puntos suspensivos (...)
- Sostener la secuencia tonal (è): cuando se lee una oración sin ningún signo de puntuación o cuando el texto tiene rayas (—) o paréntesis ()

Los estudiantes deberán ampliar esta actividad consultando el texto "La Importancia de la Actividad Física" que aparece en la ventana de Genially, mientras lee la primera oración en voz alta, revise la secuencia de notas, incluidas las flechas correspondientes.

A continuación, la plataforma proporciona un texto breve (noticia, cuento, discurso dramático) en el que los estudiantes pueden practicar secuencias de tonos de marcado. Esto les ayudará a ganar confianza al leer en público. Cuando automatizan esta habilidad, no necesitan flechas. Es importante que los niños subrayen las palabras o frases clave que merecen un énfasis verbal antes de leer el texto en voz alta, para que el oyente no pierda de vista el tema y desarrolle la memoria a corto plazo. El docente en cuestión podría volver al texto "La importancia de la actividad física" y hablar con los estudiantes para identificar palabras o frases clave que deberían

leerse un poco más alto. Resalte, p. las siguientes palabras: actividad física, dos tipos, espontáneo, movimiento, gasto de energía.

Importancia del ejercicio físico. En cuanto a la actividad física, en lo que a la actividad física se refiere, el trabajo muscular requerido para la misma es el factor más variable en el consumo energético diario y se puede dividir en dos tipos: actividad física espontánea por movimientos forzados y actividad física por movimientos, deportiva, y otras actividades diarias. Según la intensidad y la duración, y según el nivel de entrenamiento individual, esta actividad física reflejará un mayor o menor gasto energético. ¿Entiendes ahora es la importancia de la actividad física?

Ficha de autoevaluación

ASPECTOS	Correcta	Incorrecta
¿Estoy pronunciando las palabras correctamente?		
¿Es aceptable mi redacción?		
¿Mi velocidad de lectura es buena, ni demasiado rápida ni demasiado lenta?		
¿Estoy leyendo el texto lo suficientemente alto para que otros lo escuchen?		
¿Hago una pausa y respiro profundo cuando sea apropiado para respirar mejor?		
¿Al leer en voz alta, implemento la entonación requerida por el texto?		
Cuando leo en voz alta, miro al oyente en lugar de concentrarme en él.		

¿Leo el pasaje en silencio antes de leerlo en voz alta, lo entiendo?

¿Y marcar el orden de las notas con una flecha?

¿Subrayo y resalto palabras o frases clave en el texto?

¿Para que los espectadores no pierdan la noción de las palabras?

Si cometo un error, ¿realizaré automáticamente las correcciones necesarias?

Fuente: Las autoras

7. Resultados y/o Propuesta de solución

De acuerdo con el primer objetivo, identificar las necesidades pedagógicas del proceso de lectura y escritura en el quinto grado de primaria, se puede establecer que las deficiencias más significativas en el proceso de lectura y escritura son: estudiantes, fracasos de aprendizaje y habilidades, ya sea por falta de conocimiento o no aplicadas en la práctica, métodos de enseñanza tradicionales, los maestros carecen de habilidades para enseñar, los padres no están interesados en que aprendan, los niños son lectores regulares.

De acuerdo con el segundo objetivo, para dar cuenta de las propiedades, funciones y potencialidades de las herramientas Genially, que pueden utilizarse como un método alternativo para mejorar el proceso de alfabetización, los investigadores continúan seleccionando módulos o materiales interactivos que coincidan con el tema, la actividad y el programa para ser procesados, y del mismo modo, diseñar y crear para estas herramientas interactivas interesantes recursos educativos que se presentarán en Genially.

Para determinar los resultados del tercer objetivo, que es desarrollar una estrategia utilizando las características, funciones y potencialidades de la herramienta Genially, se decidió desarrollar una actividad divertida e interactiva que se subirá todas las instrucciones a la plataforma Genially y se redactará de acuerdo con el plan de estudios de la institución que imparte el grado quinto, por lo tanto, las materias y procedimientos cumplen con los requisitos del Ministerio de Educación y Cultura. En relación a todo lo anterior, y utilizando herramientas tecnológicas que puedan potenciar el proceso de lectoescritura de los niños de quinto grado, se busca que la curiosidad domine esta dinámica; la creatividad, la experimentación y la exploración, ya que son

el proceso de enseñanza y aprendizaje para el éxito, un elemento importante para hacer, especialmente en español.

Discusión

El presente estudio se realizó en la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo Nariño, desde el punto de vista pedagógico, la investigación proporciona una guía pedagógica para un plan de estudios que enseña a los estudiantes cómo desarrollar y fortalecer el proceso de alfabetización con los estudiantes, un proceso pedagógico que no solo mejora el rendimiento académico en el área de lengua castellana, sino que cristaliza conocimientos y complementa estrategias que motivan a diversos actores educativos a actuar para comprender mejor el proceso y la autoría. Asimismo, el proceso de investigación y ejecución basado en la estrategia, utilizando las herramientas técnicas de Genially, integra una serie de procesos metodológicos, posibilitando todo el proceso de diseño y desarrollo del plan de investigación.

El proyecto de investigación, por lo tanto, tiene un impacto desde el punto de vista pedagógico, porque al demostrar las deficiencias en el proceso de alfabetización, incluido el proceso educativo, el software puede cambiar la actitud de los docentes y especialmente de los estudiantes.

Rodríguez afirma: “dicho software (como Genially) puede combinar juegos, instrucciones de alta calidad, historias electrónicas, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, utilizando el poder del aprendizaje interactivo y ya utilizando personajes de niños y niñas” (Rodríguez, 2015).

Por ello, las herramientas tecnológicas como Genially son parte de la tecnología que los docentes necesitan para estar en constante actualización en su uso, y dadas las innovaciones, los docentes no solo necesitan adaptarse a su uso, sino también entender el propósito de enseñar y

disertar; debe integrarse en el plan de estudios para que todos los recursos educativos se utilicen a nivel institucional. Asimismo, se define dicho software educativo como “cualquier programa informático diseñado para apoyar tareas educativas autónomas que también contribuyan al desarrollo de habilidades cognitivas”. (Chávez, et, al, 2004)

Teniendo en cuenta lo anterior y presentando los resultados de esta investigación, se puede concluir que, si bien los estudiantes no tienen una base sólida en el uso de herramientas tecnológicas, su conocimiento se basa en navegar por las redes sociales y reconocer algunas herramientas y funcionalidades de ofimática, actividades que sean suficientes para marcar la diferencia y puedan mejorar la enseñanza y el aprendizaje en lectoescritura utilizando Genially para diseñar y desarrollar experiencias más significativas.

Con la tecnología, el espacio ya no se limita a lugares específicos como las aulas, y las barreras horarias ya no son un problema, ya que las TIC permiten a los participantes ser flexibles con su tiempo, abriendo nuevas oportunidades para controlar su desarrollo educativo tratando de dar solución a uno de los problemas que enfrentan los estudiantes en la escuela relacionado con el proceso de lectura y escritura, adquirir destrezas y habilidades que orienten a los estudiantes en el aprendizaje del proceso lector de acuerdo a la edad y nivel de grado, incrementando el conocimiento de las estrategias diseñadas para fortalecer y desarrollar la actividad lectora en los estudiantes. (Lucero, et, al, 2004)

En conclusión, es posible fortalecer una de las competencias de los estudiantes, que es la esencia de las relaciones sociales, la lectura y la escritura, que a su vez es un apoyo para el desarrollo de otras competencias, como la ciudadanía comprometida, utilizando las herramientas tecnológicas de Genially que brindan oportunidades para potenciar la observación, la interpretación y profundizar en la comprensión y apreciación del género argumentativo.

8. Análisis financiero

Tabla 2. *Presupuesto*

RECURSO	CANT.	A CARGO DE	VALOR
Gastos de papelería Papel, esferos, marcadores, fotocopias	1	Investigadores	\$100.000
Gastos de transporte Desplazamientos a la capital	1	Investigadores	\$200.000
Imprevistos	1	Investigadores	\$100.000
Capacitación investigadores Sobre plataforma Genially	4 horas	Investigadores	\$0
Capacitación estudiantes Sobre plataforma Genially	4 horas	Investigadores	\$0
Licenciamiento software Versión gratuita	1	Investigadores	\$0
Alquiler salón múltiple Institución educativa	2 horas	Investigadores	\$200.000
Contratación ingeniero de sistemas Fase de programación	10 horas	Investigadores	\$150.000
Servicio internet	3 meses	Investigadores	\$270.000
TOTAL			\$1.020.000

Fuente: Las autoras

9. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Se puede implementar una estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado quienes, a través de la colaboración, aprenden a derivar y comprender dimensiones importantes de textos centrales a los conceptos de lectura. Con la ayuda de una prueba de diagnóstico, se puede determinar el nivel de lectura inicial de las habilidades de lectura de los estudiantes, y resulta que la mayoría de ellos pueden leer mecánicamente el contenido del texto basado en un modelo de lectura interactivo, el software Genially puede utilizarse para diseñar e implementar actividades dirigidas a mejorar la comprensión lectora que motiven a los estudiantes a aprender colaborativamente y analizar diferentes tipos de textos de una manera divertida.

El impacto de usar un modelo interactivo para fortalecer las habilidades de lectura de los estudiantes se puede evaluar mediante pruebas de evaluación de las actividades implementadas, cuyos resultados pueden confirmar la efectividad del modelo de aprendizaje en las que los estudiantes interactúan y aprenden un texto crítico y explicar la relación entre los diferentes conceptos de contenido.

Recomendaciones

En cuanto a la responsabilidad de las instituciones educativas, se propone crear una prueba diagnóstica al inicio de cada ciclo escolar para conocer el nivel de comprensión lectora de cada estudiante y, en base a estos resultados, asesorarlos en estrategias de aprendizaje para fortalecer la comprensión lectora del estudiante.

Se recomienda un curso de formación del profesorado para que cada docente pueda manejar las TIC y desarrollar sus propios recursos educativos digitales, motivando así a los estudiantes y divirtiéndose con la información, finalmente, al finalizar el año, se recomienda realizar una evaluación final para esclarecer la diferencia entre los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final, confirmando así la pertinencia del desarrollo y uso de los recursos educativos digitales.

Bibliografía

- BID (Banco Interamericano de Desarrollo). (2012). La experiencia de los mejores: Corea, Finlandia y Singapur. Tomado de <https://es.slideshare.net/teresa33ojedasanchez/laexperienciadelosmejorescoreaafinlandiaysingapur>.
- Burnner, J. (2000). Educación: Escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de información. [en línea], disponible en: http://mt.educarchile.cl/mt/jjbrunner/archives/2005/08/educacion_y_esc.html. Revisado: 17 de septiembre de 2022
- Cabarcas, M. y Narvárez, V. (2020). Implementación de un software educativo para el fortalecimiento de la atención sostenida en estudiantes de preescolar de la i.e. 19 de marzo de Tierralta - Córdoba. Trabajo de grado para obtener el título de licenciado en educación preescolar. Universidad Santo Tomas. Decanatura de división de educación abierta y a distancia. Facultad de educación. Montería.
- Cabezas, E. (2017). Diseño de un software educativo en el aprendizaje de sistemas digitales en operaciones binarias. Quito: Universidad Central de Ecuador
- Cárdenas, P. (2021). Implementación de estrategias tecnológicas en la educación Media en tiempo de pandemia. Ensayo presentado como requisito para optar al título de Especialización en alta gerencia. Universidad Militar Nueva Granada. Facultad de estudios a distancia especialización en alta Gerencia, Bogotá Colombia.
- Castañeda, J. M., & Huilca Mollohuanca, L. (2018). El impacto de la implementación del software educativo en la lecto escritura del preescolar en niños de 5 años de la Institución

Educativa Nicanor Rivera Cáceres del Distrito de Alto Selva Alegre.

[http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6585/EDScamejm.pdf?sequence=3
&isAllowed=y](http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6585/EDScamejm.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Congreso de Colombia (1991). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. Santafé de Bogotá.

Congreso de Colombia (2009). Ley 1341 de 2009. Se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC. Santafé de Bogotá

Chávez, M. E. G., & Valery, C. P. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. In Anales de la universidad metropolitana. Universidad Metropolitana. Tomado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4003616.pdf>.

Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. Sophia Educación.

González, G. & Salmón, G. (2012). Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea. Revista Electrónica de Investigación Educativa. Vol.7, N° 12. <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-cenich.html>.

Lara, L.; (2003). El Computador como Herramienta de Apoyo del Docente dentro del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Trabajo especial de grado titulado. Relación causal entre enseñanza y aprendizaje. Universidad de Oriente en el núcleo Nueva Esparta,

Lewin, K. (2005). Investigación Acción. Madrid: Popular Lima universidad Norbert Wiener.

Lucero, M. & Chiarani, M. (2004). La formación del profesorado y los ambientes de aprendizaje virtuales. Disponible en: www.ateneonline.net/datos/52_03_Lucero_Chieran.pdf,

Revisado: 24 de febrero 24 de 2018.

Mendoza, J. (2019). Aplicación de herramientas tecnológicas para La enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica, Facultad de educación. Programa de segunda especialidad profesional.

Ministerio de Educación Nacional, (1994). Decreto 1860 de 1994, Diario Oficial No 41.473, del 5 de agosto de 1994. Se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.

Ministerio de Educación Nacional, (1996). Resolución 2343 de junio 5 de 1996. Se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

Ponce, D. y Ochoa, S. (2021). Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. Año VI. Vol VI. N°4. Edición Especial: Educación III. Hecho el depósito de Ley: FA2016000010.

Fundación Koinonia (F.K). Santa Ana de Coro. Venezuela.

Rodríguez, E. (2015). Uso de software educativo y objetos virtuales de aprendizaje para motivar la formación en ciencias básicas. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

Simanca, F., Abuchar, A., Blanco, F. y Carreño, P. (2017). Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los triángulos. Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia

UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2020), “Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación”, Oficina de la UNESCO en La Habana [en línea]

<https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectos-covid-19>.

Educación. Revisado el 12 de septiembre de 2022.

Anexos

Anexos 1. Matriz de análisis documental

Título del proyecto		Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal					
Objetivo General		Implementar la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal					
Investigadores		Gloria Anunciación Bolaños Pabón, Doris Cecilia Córdoba Muñoz, Luz Graciela Granja Moreno					
Delimitación documental		Documentos académicos especializadas para construcción de antecedentes, marco teórico y mMarco metodológico					
		A: Antecedentes		MT: Marco teórico		MM: Marco metodológico	
Categoría de análisis	Tipo de documento	Breve descripción del documento	Bibliografía	A	MT	MM	Descripción del aporte
Inclusion	Artículo de revista	identificar la necesidad de potencializar los procesos de enseñanza aprendizaje aplicando las TIC mediante el desarrollo de herramientas tecnológicas como apoyo a la práctica docente	Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los triángulos. Fredys A. Simanca, Alexandra Abuchar Porras, Fabián Blanco Garrido, Pablo Carreño Hernández. Universidad Cooperativa de Colombia. Colombia. Universidad	X	X		Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los triángulos
	Artículo de investigación	El propósito del trabajo fue determinar la aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la institución Educativa San Luis Gonzaga	Trabajo de investigación de la facultad de Educación, Programa de segunda especialidad profesional, Universidad Nacional	X	X	X	La aplicación de las herramientas tecnológicas influyen directamente en la enseñanza - aprendizaje; realidad que conllevó a confirmar seguir implementando y aplicando en oda su dimensión estas nuevas herramientas oportunamente
	Artículo de investigación	Implementar herramientas tecnológicas para mejorar el proceso pedagógico en el C.E.D. Rural de Niñas Isla del Rosario.	Camargo-Romero, M., Ruiz-Martínez, E., Abello-Urueta, R., Hernández-Sarmiento, S., Arévalo-Reslen, N. y Ospino-Bustamante, O. (2018). Implementación de las herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica. Cultura. Educación y Sociedad 9(2), 159-167. DOI: http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.15	X		X	Con este proyecto se espera que haya un impacto en la comunidad del C.E.D. Rural de Niñas Isla Del Rosario Pueblo Viejo (Magdalena) para que incorpore herramientas tecnológicas que faciliten los procesos pedagógicos y estén a tono con los cambios de la nueva era.
	Artículo de investigación	Un desafío a la educación colombiana, dejando ver la necesidad de cobertura a nivel nacional y también evidenciando los retos que vienen para los docentes y estudiantes quienes deben capacitarse y fortalecer sus habilidades en el manejo de diferentes herramientas tecnológicas, y de esta manera poder garantizar procesos educativos de alta calidad	Ensayo presentado como requisito para optar al título de Especialización en Alta Gerencia. Universidad Militar Nueva Granada, Facultad de estudios a distancia, Bogotá Colombia 2021			X	A mediados de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela." (UNESCO, 2020) y todo se convirtió en trabajo virtual

Fuente: Los autores

Anexos 2. *Diario de campo*

Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo (Nariño)

Contexto de observación	Aulas de cases área Castellano
Técnica	Participar en la vigilancia
Objetivo(s) de investigación al cual se asocia	Determinar las necesidades de instrucción de alfabetización de los estudiantes de quinto grado y determinar los niveles de subvención para alfabetización en función de las habilidades adquiridas en grados anteriores y los niveles alcanzados en quinto grado. Estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo (Nariño)
A quien va dirigida	Estudiantes grado quinto
Propósito de la observación no participante	8 de agosto
Tipo de observación	
Determine si los estudiantes están usando alguna estrategia de lectura, como definir metas, esquematizar o buscar información de múltiples fuentes. Determina si los estudiantes pueden identificar elementos de texto narrativos, líricos, informativos, explicativos y descriptivos que permitan organizar la información y sirvan para fines comunicativos.	
Aspectos a observar en relación con las estrategias de lectura	Aulas de clases, asignatura castellano
	Participar en la vigilancia
	Determinar las necesidades presentadas en el tema de lectoescritura de los estudiantes de quinto grado en función de las habilidades adquiridas en grados anteriores y los niveles alcanzados en quinto grado.
Aspectos a observar en relación a identificar elementos propios de los textos	Revise y registre cómo los estudiantes usan el navegador de Internet y la plataforma Moodle

Fuente: Los autores

Anexos 3. *Entrevista semiestructurada a docentes*

Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo (Nariño)	
Contexto de aplicación	<p>Entrevistas a docentes que enseñan castellano en un aula de 5to grado, usando entrevistas estructuradas con preguntas de escala Likert, los maestros no solo pueden elegir entre "sí" o "no", sino también hacer elecciones específicas en una pregunta de encuesta basadas en "de acuerdo" o "en desacuerdo".</p> <p>Determinar si el maestro está de acuerdo con el alcance de las estrategias de lectura, como establecer metas, esquematizar o buscar información de una variedad de fuentes en el aula.</p> <p>Determinar si el docente está de acuerdo con los elementos textuales narrativos, líricos, informativos, explicativos y descriptivos identificados por los estudiantes que permiten organizar la información y sirven a fines comunicativos.</p> <p>Determinar la receptividad de los docentes al uso de herramientas digitales para enseñar algunas prácticas en un área de castellano.</p>
Método	Obtenga la información que necesita para realizar un análisis integral de sus preguntas de investigación, formulando preguntas precisas y produciendo resultados confiables.
Objetivo (s) de investigación al cual se asocia	Determinar las necesidades pedagógicas del proceso de lectoescritura en el grado quinto de primaria
A quien va dirigida	Docentes
Propósito de la entrevista	Determinar si el maestro está de acuerdo con el alcance de las estrategias de lectura, como establecer metas, esquematizar o buscar información de una variedad de fuentes en el aula.
Fecha de aplicación	Agosto 12 de 2022
Categoría(s) en relación a las cuales indagar	
Preguntas asociadas con las estrategias de lectura	¿Cree que los estudiantes tienen la capacidad de encontrar información en una variedad de fuentes?

¿Crees que los estudiantes usarán estrategias como el establecimiento de objetivos y el esquema?

Los estudiantes son capaces de reconocer elementos de un texto narrativo.

Los estudiantes son capaces de organizar la información y lograr objetivos comunicativos.

Los estudiantes saben cómo usar las reglas y convenciones ortográficas al escribir.

Los estudiantes adaptan sus composiciones a objetivos de comunicación específicos.

Los estudiantes marcan tildes con aguda, grave, esdrújula y sobreesdrújula

¿Crees que los estudiantes quieren aprender sobre temas de alfabetización de una manera más interesante?

Preguntas asociadas con la identificación de elementos propios de textos narrativos, líricos, informativos, expositivos y descriptivos	Las malas calificaciones de quinto grado son el resultado de que los estudiantes no están interesados en aprender
	Rendimiento deficiente en las escuelas debido a la falta de técnicas y enfoques innovadores y motivadores por parte de los docentes.
	¿Cree que los métodos de enseñanza autorizados afectan el rendimiento escolar en alfabetización?
	Las malas calificaciones escolares son el resultado de la falta de habilidades docentes de los maestros

Fuente: Los autores

Anexos 4. *Entrevista estructurada a estudiantes*

Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo (Nariño)	
Contexto de aplicación	Entrevistas a estudiantes de quinto grado en clase de español con profesores y compañeros. Las entrevistas realizadas por el investigador tienen un potencial considerable para sondear al estudiante, lo que permite un diálogo guiado entre el investigador y el estudiante, flexibilidad y confianza.
Método	<p>Determine los niveles de lectura y escritura de los estudiantes para el grado quinto e identifique oportunidades para estrategias de lectura, establecimiento de metas, esquematización o búsqueda de información de una variedad de fuentes en el salón de clases.</p> <p>Determinar si los estudiantes identifican los elementos del texto narrativo, lírico, informativo, explicativo y descriptivo que organizan la información y cumplen propósitos comunicativos.</p> <p>Determinar la receptividad de los estudiantes al uso de herramientas digitales para enseñar algunos ejercicios en el área de lengua española. estudiante de español en quinto grado</p>
Objetivo (s) de investigación al cual se asocia	Determinar las necesidades pedagógicas del proceso de lectoescritura en el grado quinto de primaria.
A quien va dirigida	Estudiantes grado quinto
Propósito de la entrevista	Entrevistas a estudiantes de quinto grado en clase de español con profesores y compañeros. Las entrevistas realizadas por el investigador tienen un potencial considerable para sondear al estudiante, lo que permite un diálogo guiado entre el investigador y el estudiante, flexibilidad y confianza.
Fecha de aplicación	Agosto 15 de 2022
Categoría(s) en relación a las cuales indagar	
Preguntas asociadas con las estrategias de lectura	<p>Te gusta leer porque</p> <p>¿Cuántos libros, revistas, cuentos u otros documentos ha leído recientemente? nómbralos</p> <p>Tus padres fomentan la educación en el hogar.</p> <p>Cuando lees, entiendes el mensaje que deja la lectura.</p>

Lee el texto de abajo y dime que mensaje quieres dejarnos

Lee las siguientes líneas y organízalas de acuerdo a cómo crees que deberían estar ordenadas.

Fuente: Los autores

No he usado nada He usado poco He usado algo He usado mucho

13. ¿Te gustaría que los materiales utilizados en clase de lengua castellana sean diseñados en el computador o en el celular?

No me gustaría Me gustaría poco Me es indiferente Me gustaría mucho

Anexos 6. *Formato de diario de campo*

Diario de campo

Implementación de la herramienta digital Genially

Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal

Lengua castellana

Fecha:

Lugar:

Nombre investigador:

EJE TEMÁTICO

DESCRIPCIÓN

ANÁLISIS

Determinar las necesidades pedagógicas del proceso de lectoescritura

Establecer el nivel de apropiación del proceso lectoescritor (acorde a las habilidades adquiridas en grados anteriores)

Establecer el nivel de apropiación del proceso lectoescritor alcanzado en el grado quinto.

Examinar y registrar el uso que le dan los estudiantes a las herramientas digitales

Establecer el nivel de apropiación en el manejo de la plataforma Moodle institucional

Observaciones

Fuente: Los autores