



**Entorno Virtual de Aprendizaje Basado en la Metodología Gamificada Breakout Edu para
la Dinamización de Herramientas Evaluativas de Lectura de Textos Multimodales**

David Sebastián Escudero Giraldo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación (FEDU)

Sede Principal

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá D.C.

2021

**Entorno Virtual de Aprendizaje Basado en la Metodología Gamificada Breakout Edu para
la Dinamización de Herramientas Evaluativas de Lectura de Textos Multimodales**

David Sebastián Escudero Giraldo

**Monografía de grado presentada como requisito para optar al título de Licenciado en
Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana**

Asesor(a):

Claudia Patricia Urbina Hernández

Título académico: Magister en Proyectos Educativos Mediados por TIC

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación (FEDU)

Sede Principal

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá D.C.

2021

Resumen Analítico Educativo (RAE)

1. Autor

David Sebastián Escudero Giraldo

2. Director del proyecto

Claudia Patricia Urbina Hernández

3. Título del proyecto

Entorno virtual de aprendizaje basado en la metodología de gamificación digital breakout edu para la dinamización de herramientas evaluativas de lectura de textos multimodales

4. Palabras Clave

Entornos virtuales de aprendizaje, gamificación digital, BreakOut Edu, textos multimodales, competencia lectora

5. Resumen del proyecto

La propuesta tiene la finalidad de indagar sobre la irrupción de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) en los procesos de formación lectora así como su práctica concebida a través de dispositivos y programas que son propios del contexto digital, a partir de ello, las mediaciones tecnológicas adquieren especial relevancia para la construcción de estrategias y habilidades pedagógicas con respecto a la enseñanza de la lectura, esto es a causa de que, en la actualidad, con la incorporación y apropiación de la tecnología se configura el perfil del lector actual ya que se despliegan nuevos lenguajes y medios expresivos que pueden favorecer la motivación y el interés para leer; más que nada, entendiendo que los soportes tradicionales de lectura están atravesando múltiples cambios por la adición de recursos como sonidos, voces e imágenes, lo cual crea la multimodalidad y los formatos de lectura digital.

Entonces, con la intención de trasladar a la práctica académica la diversidad de narrativas y metodologías activas que surgen en el ámbito de las NTIC, se ejecutó una propuesta de intervención basada en el diseño de un EVA con un sistema gamificado bajo las dinámicas de la metodología BreakOut Edu, esto con el propósito de dinamizar los procedimientos de evaluación del aprendizaje de la competencia lectora en uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I en UNIMINUTO, esto en aras de que, primero, se favorezca la motivación e

interés hacía la lectura y, seguidamente, que se incorporen nuevas teorías didácticas y estrategias tales como la gamificación y los entornos virtuales para la gestión del aprendizaje en el aula universitaria. Igualmente, mediante la exploración e interacción con las nuevas formas expresivas de la sociedad de la información, se generó un recurso disruptivo que estimulo la habilidad lectora a través de la incorporación de las mecánicas del videojuego en situaciones específicas de aprendizaje.

6. Grupo y línea de investigación en la que está inscrito

Ambientes de Aprendizaje y Didácticas Específicas.

7. Objetivo General

Construir una propuesta de intervención fundamentada en el uso de la gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y los textos multimodales que contribuya a la dinamización de las herramientas de evaluación de lectura, esto para el fortalecimiento del proceso lector de los estudiantes de uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I de UNIMINUTO.

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de Investigación

El fundamento central del problema de investigación es la necesidad de implementar procesos de alfabetización digital, mediática e informacional en el marco de la enseñanza de la lectura dado que, en la actualidad, las necesidades de formación de los educandos especialmente hablando del contexto de la educación superior están sustentadas en el reconocimiento de las herramientas digitales como recursos potencialmente beneficiosos para la creación de estrategias y espacios de aprendizaje ya que, en la actualidad, las tecnologías digitales en el ámbito educativo han quedado relegadas en una visión instrumentalizada. Igualmente, desde la lectura se reconoce que es un concepto que en el ejercicio académico aún sigue ligado a un ecosistema tradicional de textos continuos y físicos.

A su vez, producto de múltiples ejercicios de observación participante articulados con la implementación de un cuestionario diagnóstico sobre hábitos de aprendizaje y preferencias de consumo en entornos digitales a los estudiantes de la asignatura de CEPLEC I en UNIMINUTO, se demostró que en la actualidad existe un número importante de novedosos formatos de lectura que, a pesar de ser cotidianos y conocidos abiertamente por los

estudiantes para la gestión de diversas tareas, no son recursos que se tienen en cuenta para el desarrollo de prácticas académicas en la educación universitaria y por ende, esto desencadena actitudes de desinterés y desmotivación hacia el desarrollo de prácticas lectoras sólidas.

Desde los antecedentes, para estructurar de manera formal algunos trabajos de investigación directamente relacionados con el objeto de estudio, se exploraron diversas propuestas pedagógicas centradas en el fortalecimiento de la capacidad lectora a través de la implementación de estrategias apoyadas con el uso de recursos tales como los entornos virtuales de aprendizaje y la metodología de gamificación digital, adicionalmente, se investigaron documentos que tratan sobre el tema de las nuevas composiciones y textos que se visibilizan en el ámbito de las NTIC tales como los textos multimodales. Para ello, se seleccionaron 4 propuestas de investigación de carácter institucional, local, nacional e internacional.

De esta manera, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo construir una propuesta de intervención fundamentada en la metodología de gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y los textos multimodales que contribuya a la dinamización de herramientas de evaluación de lectura y que fortalezca el proceso lector de los estudiantes de uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I en UNIMINUTO?

9. Referentes conceptuales

Los principales pilares metodológicos y conceptuales que se abordan en la propuesta se estructuran bajo cinco componentes los cuales son:

1. Enseñanza y aprendizaje de la lectura a través de las NTIC

Se inicia con una inmersión en los procesos de enseñanza de la lectura en el contexto de las NTIC analizando el proceso de transición del significado este concepto, permitiendo determinar la necesidad del constructivismo como una corriente que le brinda al educador un papel activo y mediatizado donde dota al estudiante de condiciones para que el educando pueda interiorizar y reconstruir su conocimiento en situaciones particulares, garantizando la consolidación del aprendizaje significativo.

A su vez, desde el capítulo se responde a la manera en la cual el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura se ha visto notablemente influenciado por la aparición de nuevos

escenarios virtuales y tecnológicos los cuales vienen a adentrarse en la realidad de los educandos ya que, por medio de los dispositivos digitales, se establecen nuevas prácticas y discursos que extienden el significado del ejercicio lector y los medios expresivos por los cuales esta actividad se desarrolla. Finalizando, se concretó que la lectura es un hecho social y cultural cuyo proceso de significación en la actualidad está enmarcado en un ecosistema mediático.

Algunos autores citados son Freire (1993, 1997), Brunner (2000), Porlán (1987) y Gutiérrez (2009)

2. Cibercultura.

Se realizó un análisis exhaustivo acerca del ámbito digital en la gestión tareas cotidianas y su implicación en la cultura, a su vez, destacando que este término no solo está ligado a una definición de tradiciones y costumbres, sino que también es un hecho vinculado a medios, mecanismos y acciones que permiten la construcción de sentido y la evolución de las comunidades. Por ende, se demuestra que el uso de estas tecnologías ha traído el concepto de cibercultura, que en sí es una manera de designar a la cultura desde las transformaciones y conocimientos que vienen surgiendo por medio del uso y la implementación de las TIC.

Algunos autores citados son Martin-Barbero (2008) y Rueda (2008)

3. Hacia un uso pedagógico de las NTIC: Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

En aras de determinar el papel que ocupa el uso formativo y educativo de las NTIC, se definió a las TAC como la dimensión que encierra las metodologías, mecanismos, programas y medios que hacen que las NTIC se articulen con la pedagogía, trascendiendo su concepción como medios transmisores de información a medios que forjan el pensamiento y la cultura. Para este apartado se hace especial énfasis en la propuesta de Cabero (2003)

4. Del papel a la pantalla: Una aproximación al lector digital.

Con la intención de caracterizar más a profundidad todas las nuevas narrativas y arquitecturas de comunicación surgidas en los entornos digitales y el comportamiento lector que está presente en estas nuevas lecturas, en el tercer eje se establecen algunas claves que permiten definir los contenidos que se está leyendo en la actualidad, la forma en la que está leyendo en la actualidad y, finalmente, se establece la práctica lectora que se está

desarrollando por medio del uso de las NTIC y que está enmarcada en el uso de la multimodalidad, por esta razón hay dos subcategorías que se evalúan y que son: Identidad digital y la dimensión multimodal del texto.

En este apartado se enmarca una diversidad de autores que permiten validar las teorías del proyecto, algunos son: Solé (1992), Levy (1999), Kress (2003, 2005) y Scolari (2008)

5. Aprender Jugando: La Gamificación Educativa en Entornos Digitales

Se fundamenta un discurso centrado en el juego como una actividad que funciona como mediadora para experimentar y explorar con el entorno, permitiendo que los seres humanos estimulen su pensamiento mediante la interacción con objetos y sujetos. A causa de ello surge el concepto de gamificación como una estrategia que involucra el uso de elementos del juego como insignias, acertijos, dinámicas y mecánicas para la construcción de métodos de enseñanza-aprendizaje, con ello, se fortalece la consecución de procesos cognitivos como la atención, motivación, concentración y memoria.

Algunos autores citados son: Werbach y Hunter (2012), Foncubierta y Rodriguez (2014) y Torres (2002)

6. Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Se ofrece una definición de los EVA como un espacio de formación y un sistema de comunicación que unifica canales y plataformas de carácter tecnológico-digital para la gestión del conocimiento y el intercambio de información, de esta manera, a través de los EVA se facilita la mediación de los recursos que proporciona las NTIC para la apropiación de contenidos curriculares

Algunos autores citados son: Gros (2001), Hiraldo (2013), García y Martín (2013)

10. Metodología

La investigación se asienta en el enfoque cualitativo ya que se busca identificar, comprender y analizar múltiples subjetividades que enmarcan el medio social donde el quehacer educativo se desarrolla, de esta manera, se hace una inmersión en la cotidianidad de los individuos estudiados para conocer a profundidad los intereses, motivaciones y patrones de comportamiento que caracterizan sus prácticas, con ello se generan nuevos conocimientos y perspectivas sobre las prácticas lectoras y modos de aprender que están presentes en el contexto universitario actual.

Desde el tipo de investigación, se escoge la investigación-acción (I.A) dado que, a partir de la aplicación del proyecto, se está originando un proceso participativo con la población que vincula la teoría con la práctica. Para finalizar, la propuesta sigue un proceso praxeológico en la medida que el fin de la praxeología se funda en revalorizar y resignificar los elementos pedagógicos que están alojados en la praxis educativa actual, esto a partir de las diferentes fases que componen este proceso que son: ver, juzgar, actuar y devolución creativa.

11. Recomendaciones y prospectiva

La propuesta de investigación consolida un panorama analítico sobre la relación existente entre educación y nuevas tecnologías, esto se logra mediante la comprensión de las nuevas tendencias, lenguajes y medios expresivos que emergen en el seno de los medios digitales para el acceso e intercambio del conocimiento e igualmente, se recalcan las prácticas y ejercicios que se desenvuelven mediante el uso de la tecnología.

Desde lo anterior, se visibiliza la manera en la cual estás prácticas están incorporándose progresivamente al quehacer educativo y como este hecho en sí mismo despierta la necesidad de introducir a la educación aplicaciones, herramientas y metodologías propias de la virtualidad para la gestión del aprendizaje.

Todo esto se benefició mediante el ejercicio de investigación-acción y la articulación de un enfoque praxeológico ya que se generaron cambios y transformaciones de carácter sustancial en la práctica académica que se desarrolla en la asignatura de CEPLEC I, permitiendo que los estudiantes de educación superior prueben con modelos de aprendizaje que no solo potencian su capacidad lectora sino también sus habilidades tecnológicas.

12. Conclusiones

Frente al proceso de planificación, diseño implementación de la propuesta, cabría destacar que el proceso en general y los resultados de los diferentes instrumentos de recogida muestran que se cumplió a cabalidad con todos los objetivos predispuestos en la investigación ya que, aparte de que se posibilitará la aplicación de la propuesta en la población, esta se vio beneficiada en la medida que los estudiantes se vieron ampliamente comprometidos y críticos frente al proceso, esto demostrando un amplio número de competencias, habilidades y aptitudes frente al uso de los elementos multimedia y

aplicaciones que se manejaron para la realización de las actividades, todo esto también se evidencio mediante la prueba piloto donde se produjeron condiciones de aprendizaje que fortalecieron el proceso lector de los estudiantes.

13. Referentes bibliográficos

- Anstey, M., & Bull, G. (2010). Helping teachers to explore multimodal texts. *Curriculum & Leadership Journal*, 8(16).
- Area, M., & González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38.
- Área, M., Gros, B., & Marzal, M. (2008). *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*. Síntesis.
- Balardini, S. (2000). Jóvenes e identidad en el ciberespacio. *Nómadas*(13), 100-110.
- Barón, J., Huertas, M., Pélaez, M., y Pinilla, M. (2014). *Propuesta de un AVA para motivar el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes de grado noveno de los Colegios Sierra Morena de ciudad Bolívar y Cedit San Pablo de Bosa*. [Trabajo de grado especialización, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Dspace.
- Betancur, L., Rico, L., y Rivero, F. (2018). *La Literatura infantil y juvenil desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*. [Trabajo de grado maestría, Universidad de Antioquia]. Repositorio Dspace.
- Benitez, M. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Revista Académica de Investigación Tlatemoani*(1).
- Brunner, J. J. (2000). *Educación y escenarios de futuro: Nuevas tecnologías y sociedad de la información*. Ve. A. Ce. .
- Brusi, D., & Cornella, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de “Terra sísmica”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 74-88.
- Cabero, J. (2003). Replanteando la tecnología educativa. *Comunicar*(23), 23-30.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D. (2009). *Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo*. Ministerio de Educación de España.
- Cassany, D. (2013). Leer en los tiempos de Internet. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*(106-107), 35-41.
- Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes en la escuela. *Participación educativa* (9), 53-71.
-

-
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Electrónica Sinéctica*(25), 1-24.
- Colomer, T. (2005). *Andar entre libros*. Fondo de Cultura Económica.
- Cordón, J. (2016). La lectura en el entorno digital: Nuevas materialidades y prácticas discursivas. *Revista Chilena de Literatura*(94), 15-38.
- Corrales, A. (2010). La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: Las unidades didácticas. *Revista Emásf*(2).
- Crovi, D., & Lemus, M. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: Una investigación en proceso. *Virtualis*(9), 35-56.
- Escobar, D., & Buitrago, H. (2017). *La aplicación de las TIC en el aula de clase, opciones de herramientas didácticas para fortalecer las prácticas de enseñanza* [Objeto de conferencia]. IV Jornadas de TIC e Innovación en el Aula. Universidad de la Plata.
- Fittipaldi, M. (2007). La lectura de literatura: o Alicia detrás del conejo. En Cerrillo, P. y Cañamares, C. (Coords.). *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores*. (pp. 363-369). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Freire, P. (1993). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI.
- González, K., & Rincón, D. A. (2013). El docente-prosumidor y el uso crítico de la web 2.0 en la educación superior. *Sophia*, 9, 86-101.
- Gros, B. (2001). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*(328), 225-247.
- Gutierrez, E. (2009). Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 144-163.
- Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: Aplicado al proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5(2), 26-35.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Diseños del proceso de investigación cualitativa. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández, & P. Baptista, *Metodología de la Investigación (6ta ed)* (págs. 496-501). McGraw Hill.
- Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. [Ponencia de evento]. Congreso Internacional EDUTEC. UNED.
-

-
- Hutnik, E., & Saferstein, E. (2014). Las prácticas de lectura en el entorno digital: Industria editorial, mercado y consumo. *Revista de Literaturas Modernas*, 44(1), 37-68.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Cultura Transmedia*. Gedisa.
- Juliao, C. G. (2007). *La praxeología: Una teoría de la práctica*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Juliao, C. G. (2011). *El enfoque praxeológico*. Corporación Universitaria Minuto de Dios .
- Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age* . Routledge.
- Kress, G. (2005). Alfabetismo y multimodalidad. Un marco teórico. En G. Kress, *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación* (págs. 49-82). Ediciones Aljibe.
- Latorre, A. (2003). *La investigación- acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal for Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. [Trabajo de grado especialización, Universidad Distrital Francisco José de Caldas], Repositorio Institucional RIUD.
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8(1).
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*. , 9(3), 93-107.
- Marín, M. (2017). La nueva educación digital. *Telos*(107).
- Martin-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en una mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura*, 10(1), 19-31.
- Martin-Caraballo, A., Paralela, C., Segovia, M. y Tenorio, A. (2018). *Evaluación y BreakOut*. [Ponencia]. XXVI Jornadas de ASEPUMA y XIV Encuentro Internacional. Anales de Asepuma.
- Martínez, M. (2007). Una aproximación a cómo se construye la imagen de los inmigrantes en la prensa gratuita. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*(14).
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. MEN.
- Morán, P. (2004). La docencia como recreación y construcción del conocimiento Sentido pedagógico de la investigación en el aula. *Perfiles educativos*, 26(105-106), 41-42.
-

-
- Morillas, C. (2016). *Gamificación en las aulas mediante las TIC: Un cambio de paradigma de la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. [Trabajo de grado doctorado, Universidad Miguel Hernández], Repositorio Dspace.
- Nava, G., & Garcia, S. (2009). Análisis de la cultura lectora en alumnos universitarios. *Revista Educación*, 33(1), 41-59.
- Olave A., y Urrejola M. (2014). *Caracterización del texto multimodal*. [Trabajo de grado maestría, Universidad del Bio-Bio], Sistema de Bibliotecas Universidad del Bio-Bio (SIBUBB).
- Orihuela, J. L (1999). El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. En T. Imízcoz et al. (Eds.), *Quién cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción* (pp. 187- 206). Eunate.
- Padilla, J., Vega, P., & Rincón, D. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en la educación superior. *Entramado*, 10(1), 272-295.
- Parra, E. (2011). La cultura digital de los estudiantes universitarios en entornos académicos. *Signo y pensamiento*(58), 144-155.
- Porlán, R. (1987). El maestro como investigador en el aula. Investigar para conocer, conocer para enseñar. *Revista Investigación en la Escuela*(1), 63-69.
- Portilla, A., Rojas, A., & Hernández, I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia investigación innovación*, 3(2), 86-100.
- Quiñones, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*(4), 174-190.
- Roldán, N. (2011). Comunicación digital: Enseñanza y aprendizaje a un clic para los nuevos tiempos. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(14).
- Rodriguez, M. (2017). *Las TIC y las TAC dentro de la educación para comunicadores sociales y periodistas: el nuevo reto del perfil profesional*. [Ponencia]. Catedra UNESCO de Comunicación. Pontificia Universidad Javeriana.
- Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*(28), 8-20.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*,, 1(1), 1-16.
- Salinas, M.I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente* [Ponencia]. Semana de la educación 2011: Pensando la escuela. Tema central: “La escuela necesaria en tiempos de cambio”. Pontificia Universidad Católica Argentina.
- Sandoval, C. A. (1996). *Investigación Cualitativa*. Arfo Editores e Impresores.
-

-
- Sangra, A., Viachopulos, D., Cabrera, N., & S, B. (2011). *Hacia una definición inclusiva del E-Learning*. E-Learn Center UOC.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Solé, I. (1992). *Estrategías de lectura*. Editorial Graó.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Torres, A. (1995). *Aprender a investigar en comunidad*. UNISUR.
- Torres, A. (1999). *Aprender a investigar en comunidad II: Enfoques Cualitativos y Participativos en Investigación Social*. UNAD.
- Vygotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 142-156). Grijalbo.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press
-

Tabla de Contenido

Lista de Figuras	XVI
Lista de Tablas	XVII
Resumen	18
Abstract	20
Introducción	21
CAPITULO 1. MARCO GENERAL	25
Planteamiento del Problema	25
Orígenes y Descripción del Problema	25
Acercamiento al Problema	29
Pregunta Problema	31
Objetivos de la Propuesta	32
Objetivo General	32
Objetivos Específicos	32
Justificación	33
Delimitación del Estudio	36
CAPITULO 2. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL	37
Antecedentes de Investigación	37
Perspectiva Institucional	39
Perspectiva Local	44
Perspectiva Nacional	48
Perspectiva Internacional	52
Fundamentación Conceptual	56
Enseñanza y Aprendizaje de la Lectura a Través de las NTIC	59
Cibercultura	64
Hacia un uso Pedagógico de las NTIC: Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)	67
Del Papel a la Pantalla: Una Aproximación Hacia el Lector Digital	69
Identidad en la cultura digital.....	72
La dimensión multimodal del texto.....	75
Aprender Jugando: La Gamificación Educativa en Entornos Digitales.....	78
BreakOut Edu en línea como respuesta al aprendizaje	83
Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....	85

CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO	89
Método de Investigación	89
Tipo de Investigación: Investigación-Acción	91
Hacia un Modelo de Acción: Pedagogía Praxeológica	92
Participantes	96
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	97
Fases del Proyecto	100
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	102
Aproximación Cualitativa Encuesta Diagnóstica	103
Entrar en Sintonía: Análisis Diarios de Campo	122
Desarrollo Unidad Didáctica	130
Actividades previas y hallazgos sobre la prueba piloto.	144
Aproximación Cualitativa Cuestionario de Salida	146
CAPITULO 5. PROPUESTA DEL EVA	154
Título del EVA	154
URL del EVA	154
Modalidad del EVA	154
Perfil del Usuario	154
Ámbito de Aplicación	156
Área o Campo de Conocimiento Para Impactar	156
Objetivo del Entorno	157
Descripción y Organización de la Propuesta	157
Muestra	158
Diseño del EVA	158
Objetivos de la Gamificación	165
Dinámicas, Mecánicas y Componentes de la Estructura Gamificada	166
Caracterización de las Actividades de las Unidades de Aprendizaje	168
CAPITULO 6: CONCLUSIONES	172
A Modo de Cierre	172
Recomendaciones y Prospectiva	177
Referencias Bibliográficas	178
Anexos	183

Lista de Figuras

Figura 1 Sección 1. Gráfico primera pregunta encuesta diagnóstica.	106
Figura 2 Sección 1. Gráfico segunda pregunta encuesta diagnóstica.	107
Figura 3 Sección 1. Gráfico tercera pregunta encuesta diagnóstica.	108
Figura 4 Sección 1. Gráfico cuarta pregunta encuesta diagnóstica.	108
Figura 5 Sección 1. Gráfico quinta pregunta encuesta diagnóstica.	109
Figura 6 Sección 1. Gráfico sexta pregunta encuesta diagnóstica.	110
Figura 7 Sección 2. Gráfico séptima pregunta encuesta diagnóstica.	111
Figura 8 Sección 2. Gráfico octava pregunta encuesta diagnóstica.	112
Figura 9 Sección 2. Gráfico novena pregunta encuesta diagnóstica.	112
Figura 10 Sección 2. Gráfico decima pregunta encuesta diagnóstica.	113
Figura 11 Sección 2. Gráfico onceava pregunta encuesta diagnóstica.	114
Figura 12 Sección 2. Gráfico doceava pregunta encuesta diagnóstica.	115
Figura 13 Sección 3. Gráfica treceava pregunta encuesta diagnóstica.	116
Figura 14 Sección 3. Gráfica catorceava pregunta encuesta diagnóstica.	117
Figura 15 Sección 4. Gráfica quinceava pregunta encuesta diagnóstica.	118
Figura 16 Sección 4. Gráfica dieciseisava pregunta encuesta diagnóstica.	119
Figura 17 Sección 4. Gráfica diecisieteava pregunta encuesta diagnóstica.	120
Figura 18 Módulo de inicio del EVA.	161
Figura 19 Sección de generalidades del EVA.	161
Figura 20 Sección de recursos de aprendizaje del EVA.	162
Figura 21 Sección de comunicación del EVA.	163
Figura 22 Unidades de aprendizaje del EVA.	164
Figura 23 Sumario de las unidades de aprendizaje del EVA.	164

Lista de Tablas

Tabla 1 Resumen analítico educativo (RAE) del proyecto de investigación de Investigación.....	III
Tabla 2 Resumen analítico educativo (RAE) antecedente institucional	39
Tabla 3 Resumen analítico educativo (RAE) antecedente local	44
Tabla 4 Resumen analítico educativo (RAE) antecedente nacional.....	48
Tabla 5 Resumen analítico educativo (RAE) antecedente internacional	52
Tabla 6 Sistemas semióticos que se incorporan al texto multimodal.....	75
Tabla 7 Caracterización de los nuevos modos y estructuras de comunicación.....	77
Tabla 8 Relación de los objetivos específicos con los instrumentos de evaluación.....	102
Tabla 9 Unidad didáctica del EVA.....	131
Tabla 10 Rubrica de evaluación de la unidad didáctica	141
Tabla 11 Aspectos tecnológicos encuesta de salida	147
Tabla 12 Aspectos pedagógico-didácticos encuesta de salida	148
Tabla 13 Aspectos organizacionales y comunicativos del cuestionario de salida	150
Tabla 14 Actividades interactivas	151
Tabla 15 Modelo ASSURE aplicado al entorno virtual de aprendizaje	159

Resumen

La presente monografía de investigación es un análisis de corte cualitativo que indaga sobre la irrupción de las Nuevas Tecnologías de la Información (NTIC) en los procesos de formación lectora así como su práctica concebida en el contexto digital a través de dispositivos y programas informáticos, esto trae consigo un conjunto de transformaciones y avances significativos en la producción de materiales didácticos y métodos de evaluación para los procesos de enseñanza/aprendizaje de la lectura, que se dan a través del aprovechamiento de las potencialidades de los recursos, herramientas y medios expresivos que permiten la consecución del aprendizaje. Asimismo, con la creciente apropiación e incorporación de la tecnología, se comprende que en la actualidad existe un elevado grado de interacción con programas, aplicaciones y medios expresivos que tienen una influencia importante en el quehacer educativo.

Entonces, con la intención de trasladar a la práctica académica la diversidad de formatos y plataformas digitales vigentes en las NTIC, se ejecutó una propuesta de intervención dirigida a 15 estudiantes de uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I en UNIMINUTO, esta se basa en el diseño y aplicación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con actividades gamificadas, esto con el propósito de dinamizar los procedimientos de evaluación del aprendizaje de la lectura e igualmente, con la mira de que en la educación superior se implementen nuevas estrategias y metodologías activas tales como la gamificación y los entornos virtuales para la gestión del aprendizaje y el goce de la lectura. Asimismo, mediante la exploración de los nuevos medios expresivos de la sociedad digital como el audiocuento, se pretende generar un espacio pedagógico que estimule la habilidad lectora a través de la incorporación de las dinámicas, mecánicas y componentes juego en situaciones específicas de aprendizaje.

Palabras clave: Entornos virtuales de aprendizaje, gamificación digital, textos multimodales, BreakOut Edu, competencia lectora.

Abstract

This undergraduate monograph is a qualitative analysis that investigates the emergence of New Information Technologies (NICT) in the processes of reading training as well as its practice conceived in the digital context through devices and computer programs, this brings with it a set of transformations and significant advances in the production of didactic materials and evaluation methods for the teaching / learning processes of reading, which occur through the use of the potentialities of resources, tools and expressive means that allow the achievement of learning. Likewise, with the growing appropriation and incorporation of technology, it is understood that at present there is a high degree of interaction with programs, applications and expressive media that have an important influence on educational work.

So, with the intention of transferring the diversity of digital formats and platforms in force in the NICTs to academic practice, an intervention proposal was carried out aimed at 15 students from one of the courses of the CEPLEC I subject in UNIMINUTO, this is based on the design and application of a Virtual Learning Environment (VLE) with gamified activities, this with the purpose of invigorating the evaluation procedures of reading learning and also, with the aim that new active strategies and methodologies are implemented in higher education such as gamification and virtual environments for the management of learning and the enjoyment of reading. Likewise, by exploring the new expressive media of the digital society such as the audio story, it is intended to generate a pedagogical space that stimulates reading ability through the incorporation of dynamics, mechanics and game components in specific learning situations.

Keywords: Virtual learning environments, digital gamification, BreakOut Edu, multimodal texts, reading skills.

Introducción

La presente monografía de investigación tiene la intención de exponer el papel que ocupan las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) en el contexto universitario para la gestión del aprendizaje y la construcción de propuestas pedagógicas, por consiguiente, en los capítulos del proyecto se enfatiza en los nuevos modos, formatos y mecanismos expresivos que proliferan en el universo informático con respecto a la lectura, asimismo, se muestra la manera por la cual la interacción y la gestión de tareas cotidianas con el uso la tecnología digital desencadena efectos en los intereses, motivaciones, necesidades y preferencias de los educandos universitarios hacia la práctica lectora y los modos de aprendizaje en general, que se sustentan en el estado permanente de transformación y automatización de los medios y herramientas que permiten acercarse al conocimiento, asimismo, teniendo en cuenta que los estudiantes en todos sus niveles de escolaridad viven con la tecnología, el uso de dispositivos digitales ha influido de manera significativa en el proceso educativo.

Desde lo anterior, el papel docente ostenta el desafío de generar condiciones y prácticas de aprendizaje fundamentadas en la articulación de las nuevas arquitecturas de la información, formatos de lectura y herramientas evaluativas inmersas en el plano de las NTIC para la creación de dinámicas y recursos de enseñanza e igualmente, para desarrollar competencias y habilidades tecnológicas que los estudiantes utilizan en su cotidianidad para manipular dispositivos digitales pero que, en diversas ocasiones, se excluyen de la práctica académica formal al considerarse como objetos distractores. Con ello, a través de la formulación del enfoque problemático, se destaca la necesidad de una alfabetización mediática y tecnológica donde el docente como facilitador y mediador del aprendizaje pueda utilizar eficiente y eficazmente el mundo virtual comprendiendo las nuevas necesidades de formación del estudiante en la actualidad e

implementando estrategias y mecanismos de evaluación que incorporen el uso de las NTIC a la práctica académica.

En los antecedentes del proyecto, se rastrearon propuestas pedagógicas que reconocieran que uno de los medios por los cuales se puede brindar un fortalecimiento al proceso lector radica precisamente en reconocer el uso de las NTIC para propósitos formativos y asumir los nuevos lenguajes, códigos y formatos que actualmente existen en el ámbito de Internet y en qué medida pueden utilizarse de una manera propositiva para el aprendizaje de la lectura en el aula universitaria, a su vez, esto se realizó desde 4 perspectivas que fueron: Institucional, local, nacional e internacional.

Desde los presupuestos teórico-conceptuales del proyecto, frente a los nuevos medios y formatos que existen en el contexto digital, autores como Kress (2003), Martínez (2007) y Scolari (2008) señalan que en medios como la Internet y las NTIC se despliegan múltiples plataformas, aplicaciones, programas, lenguajes y arquitecturas informacionales que combinan el uso de varios sistemas semióticos como el sonoro, el visual y el espacial, posibilitando el desarrollo de nuevos contenidos y formas de comunicación que no solamente utilizan palabras, párrafos o textos para su creación, lo cual hace que la lectura sea un ejercicio abierto, complejo y extendido a una múltiple gama de formatos, herramientas y soportes, por ende, la lectura no solo es un proceso meramente basado en textos lineales, físicos y continuos, siendo así que se origina la dimensión multimodal del texto (Cassany, 2009; Martin-Barbero, 2003)

Asimismo, se plantea que todos estos medios han facilitado y diversificado la manera en la cual las diferentes comunidades y grupos socializan e interactúan, es decir, la tecnología digital se convierte en un medio por el cual los estudiantes, los docentes y las comunidades educativas desarrollan una identidad y un modelo de cultura que nace producto de la utilización de las redes informáticas y los dispositivos digitales, esto a partir de la generación y adopción de

conocimientos, costumbres, actitudes, patrones de comportamiento que son producto del acercamiento del ser humano a nuevas realidades que son dadas por medio de las facilidades que otorgan las NTIC para la gestión de tareas y la consolidación de relaciones con la información y la sociedad (Levy, 1999; Quiñones, 2005; Rueda, 2008)

Desde las nuevas metodologías activas que están adquiriendo protagonismo en el seno de la creación de experiencias de formación en el contexto universitario, la gamificación educativa y los EVA resultan siendo alternativas metodológicas que posibilitan la creación de situaciones y métodos tanto de enseñanza como de aprendizaje. Es de esta forma que las alternativas en mención contribuyen a que la tecnología y la pedagogía se encuentren estrechamente vinculadas, esto es debido a que ambas promueven a que se genere una autorregulación del aprendizaje y la interacción activa con diversos recursos, contenidos y medios que permiten reforzar la adquisición de conocimientos, asimismo, desde el lado de la gamificación, se estimula a que el estudiante desarrolle procesos cognitivos como la atención, la memoria y la concentración por medio de actividades que poseen dinámicas, componentes y mecánicas similares a las de un juego, constituyendo una experiencia significativa, motivadora y divertida para aplicar los conceptos aprendidos. (Werbach y Hunter, 2012; Torres, 2002; Marcano, 2008)

Por ende, desde la búsqueda rigurosa de fuentes y mecanismos de recolección de información como la observación participante, los diarios de campo y encuestas semiestructuradas, el núcleo de esta investigación se fundamenta en el desarrollo una propuesta de corte cualitativo y enmarcada en la investigación-acción para 15 estudiantes de uno de los cursos de la asignatura de CEPLEC I en la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Esta se encuentra basada en el diseño e implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que en su interior contiene una secuencia de actividades interactivas que se estructuraron por medio del uso de la metodología de gamificación BreakOut Edu, para el desarrollo de las

actividades de aprendizaje, se diseñó una unidad didáctica con la intención de articular los contenidos sugeridos por la propuesta con la estructura metodológica de la asignatura de CEPLEC, e igualmente en aras de parametrizar y planificar la ejecución de las actividades.

La monografía de investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera: en el capítulo 1 se presenta el enfoque problemático, los objetivos de investigación y la justificación del estudio, en el capítulo 2 se especifican los diferentes conceptos, antecedentes y referentes bibliográficos que se consultaron para precisar los temas de investigación; en el capítulo 3 se proporcionan las orientaciones metodológicas del proyecto, también se especifican los diferentes procesos y enfoques manejados así como los instrumentos y técnicas que se emplearon para la recolección de información; en el capítulo 4 se determina el análisis e interpretación de los resultados obtenidos por medio de la inmersión con la población y la implementación de la propuesta; en el capítulo 5 se realiza un énfasis especial en la propuesta del EVA a través de la descripción y organización del producto realizado; para finalizar, en el capítulo 6 se explican las conclusiones derivadas de la implementación del proyecto y del proceso de investigación en general.

CAPITULO 1. MARCO GENERAL

Planteamiento del Problema

Orígenes y Descripción del Problema

“La tesis de fondo es que las prácticas lectoras están cambiando a causa de factores múltiples: leemos otro tipo de textos, con objetivos también más ambiciosos, en contextos nuevos, que nunca antes habían existido”

Daniel Cassany

El desarrollo tecnológico y la modernización de las didácticas en la educación literaria son fenómenos cuya evolución exponencial permiten la generación de nuevos materiales y recursos lúdicos para diseñar actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituido en el contexto universitario. Estos avances traen consigo la necesidad de una alfabetización digital, mediática e informacional en la enseñanza y construcción de hábitos lectores ya que, la incorporación de las NTIC al interior de las aulas también hace que, de manera consecutiva, evolucione la caracterización del educando en la posmodernidad dado que cambian las necesidades de formación, lo cual ocurre al articular los componentes y dispositivos informáticos utilizados por los estudiantes y, a través de ello, se observan nuevas actitudes, destrezas, intereses y hábitos de consumo que están estrechamente vinculados con las transformaciones mediáticas emergentes y el aumento de la interacción con los dispositivos. Frente a ello, Padilla et al (2014) establecen que:

Las TIC ponen en perspectiva toda una serie de cambios curriculares, pedagógicos, didácticos y evaluativos, transiciones para afrontar las dinámicas de la educación en torno a un proyecto formativo sustentado en estas tecnologías, cuyo valor epistemológico y metódico subyace en otorgar un papel activo al educando para generar su propio aprendizaje a través de referentes constructivistas o conectivistas. (p. 274)

De esta manera, la necesidad de centrar la educación actual en procesos de alfabetización digital en el contexto universitario se debe a que, con los avances procedentes de las nuevas tecnologías, en los estudiantes existe un número significativo de capacidades y habilidades digitales que se adquieren por medio del uso de diferentes herramientas, recursos y materiales con los cuales interactúan y resuelven diversas tareas donde también se incluye la práctica académica.

Por lo tanto crece la urgencia que se comprenda de la influencia que tiene la tecnología, sus medios y los nuevos lenguajes que allí se originan para la construcción de significados, de este modo, que tanto el docente como los currículos establezcan prioridades con respecto a la creación de actividades formativas que involucren el uso activo de aplicaciones, plataformas, redes y programas disponibles en el ámbito de la tecnología digital para la gestión y consecución del aprendizaje, asimismo, a través de su uso como instrumento de mediación, que se generen nuevos contextos y mecanismos que diversifiquen las iniciativas y acciones educativas.

Por lo anterior, con la inmersión del estudiante a un mundo plenamente virtual y digitalizado para el acceso al conocimiento, también se transforma la manera de interactuar con la literatura y concebir la práctica lectora ya que, como lo plantea Cassany (2013) “hoy vivimos rodeados de una gran variedad de escrituras con diversos grados de simplificación, normativización y formatividad” (p. 36). Con ello, los efectos que genera la interacción con las redes y la Internet en el contexto universitario son múltiples posibilidades didácticas al poseer una cultura de lectura en el ámbito de las NTIC donde, principalmente, la práctica lectora ostenta nuevos medios expresivos que se componen de elementos interactivos, de navegabilidad y sistemas semióticos que precariamente se contemplan en el proceso educativo para el fomento de la lectura y el desarrollo de la competencia lectora, esto al limitar las funciones del espacio cibernético y los dispositivos digitales únicamente con propósitos de consulta de información,

realización de lecturas en formato PDF y tareas ofimáticas, lo cual conlleva a tener una relación superficial entre tecnología y aprendizaje. (González y Rincón, 2013; Área y González, 2015).

Frente a nuevos modos de interacción multimodal con los textos y la diversificación de los medios, es posible evidenciar que el anclaje del escenario de las tecnologías de la información al fenómeno educativo implica actualizar la perspectiva tradicionalista del papel del educador como reproductor activo del conocimiento teórico y del educando como “pasivo receptor de un saber legitimado y cerrado” (Morán, 2004, p.52). Este cambio de enfoque hacia los roles de ambos actores educativos es producto de una mayor permeabilidad e influencia de la tecnología y los medios digitales en el contexto educativo y, a través de esto, la dinámica de la comunicación de educadores y alumnos también se transforma ya que, con la inserción de las NTIC, se generan prácticas simultáneas de consumo y producción de la información a diferencia de ser conceptos exclusivos de los educadores como únicos productores del saber pedagógico y también, hacía los educandos como únicos consumidores del mismo. (Roldán, 2011).

Para la construcción y transmisibilidad del conocimiento literario de las generaciones actuales se requiere replantear los métodos de enseñanza empleados al interior del aula para el desarrollo de las habilidades lectoras, esto, a través de la formulación y diseño de actividades con los programas, aplicaciones y lenguajes disponibles en los medios digitales y, por medio de esto, que pueda trascender el marco de la evaluación tradicional y los currículos estáticos a uno que pueda entrelazar a los elementos de consumo en la cultura digital como los sitios web (blogs, redes sociales, foros, videojuegos) y los formatos digitales de lectura (audiocuentos, infografías, videos) para la gestión del aprendizaje en el aula y la creación de instrumentos evaluativos de acuerdo a las exigencias de hoy. Esto se debe a que, principalmente, se ha evidenciado que la mayoría de las dificultades para el desarrollo de la competencia lectora se asocian con actitudes

de desinterés y displicencia del educando frente a las metodologías tradicionales que se centran en un proceso memorístico. (Escobar & Buitrago, 2017).

Como la educación es un fenómeno enmarcado en lo social y lo humano cabría destacar que, mediante la inserción del ámbito tecnológico y digital, el pensamiento de los estudiantes, docentes y las comunidades educativas en general atraviesan por un proceso de redefinición y reconfiguración constante, de este modo, día tras día emergen nuevas percepciones, automatizaciones, artefactos, aplicaciones y modos de relacionamiento creados en el seno de las tecnologías que, principalmente, llevan a que se produzcan múltiples oportunidades para innovar los currículos y las metodologías de enseñanza. No obstante, en la época actual también existen limitaciones con respecto a la manera de personalizar las NTIC ante la pluralidad de herramientas, metodologías e instrumentos que ayudan a orientar las nuevas posibilidades de acción educativa.

Desde todo lo anterior, especialmente en el ámbito de la educación superior, según Salinas (2004) es necesario implantar procesos y vías de integración donde se flexibilicen los recursos técnicos y didácticos que orientan la formación académica del estudiante universitario; asimismo, promoviendo experiencias innovadoras que enfatizen la potencialidad de las tecnologías para la creación de condiciones de aprendizaje, lo que daría lugar a una respuesta efectiva a las actitudes, intereses, motivaciones y patrones de comportamiento que caracterizan la necesidad de aprendizaje de los estudiantes actuales, esto por medio de la creación de estrategias que impliquen un uso consciente (no instrumentalizado) de las NTIC, sus medios comunicativos e informativos e igualmente, los códigos, lenguajes y formatos que se derivan en los diferentes programas informáticos, generando un modelo educativo actualizado e interiorizado en las necesidades de formación actuales del alumno de la educación superior.

Acercamiento al Problema

Durante el año 2020-1, 2020-2 y 2021-1 se ejecutó un registro anecdótico producto de múltiples ejercicios de observación participante que fueron propiciados en diferentes espacios académicos internos y transversales de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana (LHLC) de UNIMINUTO e igualmente, a lo largo del proceso de prácticas profesionales I y II. El ejercicio en mención se efectuó con el propósito de observar y analizar el objeto de estudio que aborda el proyecto bajo las situaciones particulares que se desarrollan en diferentes asignaturas y también teniendo en cuenta la población objeto de estudio, que son estudiantes de educación superior en una de las clases de la asignatura de CEPLEC. Los resultados derivados de los hechos y situaciones que se evidenciaron en los espacios del programa fueron complementados con resultados de experiencias surgidas de un proyecto investigativo inédito que fue desarrollado en el transcurso de la asignatura transversal de Práctica en Responsabilidad Social (PRS) realizada durante el periodo 2019-2, esto en el marco de un proyecto denominado Alfabetización Digital Crítica.

Algunas situaciones problemáticas percibidas durante los ejercicios de observación participante en los espacios académicos y en el marco del proyecto de la PRS fueron que, principalmente, no fue hasta la llegada de la situación de la pandemia del Covid-19 para reconocer que existen herramientas, recursos y nuevos formatos de lectura disponibles en las NTIC que aún no están siendo formalizados y manejados por docentes para la gestión del aprendizaje en las aulas. Esto principalmente se debió a que, tras meses de transcurrida la situación epidemiológica, la transición y adecuación de los espacios académicos a la presencialidad remota fue relativamente paulatino, asimismo, al interior de estos espacios se evidenció que la mayoría de las lecturas implementadas para la gestión del aprendizaje resultaban minimizadas a artículos o libros de investigación en formato PDF e igualmente, que la mayoría

de recursos de evaluación y aprendizaje estaban constituidos por herramientas y recursos tradicionales que solamente se digitalizan.

Igualmente, mediante la implementación de una encuesta diagnóstica sobre hábitos de aprendizaje y preferencias de consumo en entornos digitales, en el proceso análisis y la interpretación de los datos se comprobó que gran parte de los estudiantes pertenecientes a la asignatura de CEPLEC I de UNIMINUTO presentan un alto índice de preferencia con respecto a los formatos de lectura digitales (videos, infografías, contenido, redes sociales, etc.) para la gestión de actividades de aprendizaje, asimismo, mediante la prueba se identificó que la mayoría de lecturas y medios que actualmente se emplean para la gestión del aprendizaje en el contexto universitario son formatos tradicionales de lectura y estrategias de evaluación comunes como pruebas objetivas, realización de productos escritos (ensayos, comentarios, reseñas) o creación de esquemas de texto.

Por ende, se busca desarrollar e implementar una propuesta que construya habilidades, hábitos y mecanismos de formación a los profesionales en formación de uno de los cursos de la asignatura de CEPLEC I en UNIMINUTO para la adquisición de la competencia lectora, esto por medio de un proyecto disruptivo, que paralelamente pueda ser un aporte para cambiar los métodos y formas de evaluar a los estudiantes del contexto universitario actual, asimismo, involucrándolos en los nuevos modos de leer y de aprender que están en el plano de las NTIC pero que se han mantenido excluidos de las prácticas académicas formales. Entonces, uniendo conceptos como la gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje y los textos enmarcados en la multimodalidad se construirá una estrategia disruptiva que pueda incrementar la motivación, interés y compromiso al estudiante por medio de las nuevas metodologías activas, formatos de lectura y mecanismos de evaluación que surgen en el ámbito de las NTIC.

Pregunta Problema

¿Cómo construir una propuesta de intervención fundamentada en la metodología de gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y los textos multimodales que contribuya a la dinamización de herramientas de evaluación de lectura y que fortalezca el proceso lector de uno de los cursos de la asignatura de CEPLEC I en UNIMINUTO?

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Construir una propuesta de intervención fundamentada en el uso de la gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y los textos multimodales que contribuya a la dinamización de las herramientas de evaluación de lectura, esto para el fortalecimiento del proceso lector de los estudiantes de uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I de UNIMINUTO.

Objetivos Específicos

1. Indagar sobre los aportes y contribuciones teóricas que genera la gamificación educativa y los EVA como estrategias pedagógicas para la formación de lectores competentes, a través de la comprensión y caracterización de los diferentes hábitos de aprendizaje y lectura en medios digitales de los estudiantes de CEPLEC I.
2. Entrelazar técnicas de creación de actividades gamificadas, entornos virtuales de aprendizaje y textos multimodales para el diseño de una página web en la plataforma WIX que contenga una secuencia de actividades diseñadas bajo la metodología BreakOut Edu, para que se generen herramientas y métodos de evaluación del aprendizaje de la lectura.
3. Implementar el proyecto de gamificación educativa a través de una unidad didáctica en la asignatura de CEPLEC I.
4. Recopilar los resultados obtenidos del proceso de intervención evaluando las experiencias surgidas del proceso de intervención pedagógica.

Justificación

“Pero lo que sabemos por ahora es que son precisamente los mejores lectores los que resultan también más hábiles en dominar y usar las nuevas tecnologías para la consecución de sus fines”.

Teresa Colomer

Independiente de su condición como educadores o educandos, los seres humanos actualmente están inmersos en un escenario social donde la aparición e incorporación de las nuevas tecnologías de la información entran en un uso cotidiano que, a su vez, influencia y facilita la gestión de diversas tareas en el contexto escolar y fuera del mismo, esto conlleva al reconocimiento de sus ventajas en la educación para la transmisibilidad y acceso a fuentes de conocimiento.

Por ende, el contacto con los medios digitales y tecnológicos también genera una evolución de la práctica lectora que es producto de los medios audiovisuales e informáticos y los nuevos modos de comunicación que han ido modificando y convirtiendo la narración escrita y análoga a otros formatos que se acompañan de sonidos e imágenes y que dinamizan el discurso. Esto igualmente permite dar cuenta a un desarrollo gradual de las herramientas que posibilitan construir actividades de aprendizaje para el goce y disfrute de la lectura.

Parafraseando a Fittipaldi (2007), con el anclaje de la tecnología a la educación literaria se constituyen nuevos horizontes de comprensión e interpretación para el “saber leer” y con ello, se amplía la concepción de la lectura ya que, a diferencia de antes, el texto escrito y físico solamente pasa a integrar un conjunto de formas por las cuales es posible hacer inmersión en el universo de la lectura ya que, como lo sugiere la autora, con el contexto virtual surgen nuevos formatos electrónicos y de multimedia como la televisión, los videojuegos, audiolibros, redes sociales, blogs y plataformas de Internet que también funcionan como narrativas literarias, esto al construir

saberes y nuevos significados acerca del mundo y, en paralelo, sobre diversos contenidos con un valor estético y de ficción que es interpretado, comprendido y compartido entre los estudiantes.

Con ello, es pertinente que se realice un ejercicio de reflexión en torno a la modernización de la educación a través de las NTIC, que desde este proyecto de investigación serán entendidas como el conjunto de elementos, procesos, soportes, canales, medios expresivos, prácticas y modos de relacionamiento que surgen a través de la interacción con artefactos y dispositivos de carácter electrónico e informático, donde se desarrollan formas de pensamiento, capacidades y destrezas dadas las facilidades y potencialidades que poseen para la adquisición de distintos saberes y conocimientos ya sea desde el ámbito pedagógico o para la vida cotidiana.

De esta manera, es clave insertar este caudal de herramientas para optimizar el desempeño de estudiantes y docentes, asimismo, teniendo una visión integradora de las NTIC como un mecanismo de mediación que posibilita la formación de profesionales competentes en el contexto de la educación superior del siglo XXI. Frente a ello, Área (2010) enuncia que:

Lo que está en juego no es solamente cambiar unos materiales educativos del pasado (los libros de texto en papel) por otros sofisticados tecnológicamente, sino formar adecuadamente al alumnado como ciudadanos cultos, críticos y preparados para afrontar las incertidumbres y características multimediáticas del siglo XXI; y ello significará cambiar las formas de enseñar, así como replantear y redefinir qué significa educar para una cultura compleja. (p. 51).

Entonces, aparte de la pretensión de acercar al educando hacia estos nuevos formatos, espacios y modos de aprendizaje, también se busca designar los nuevos roles y funciones del educador en la era digital como interlocutor y facilitador del aprendizaje, esto a través del fomento de metodologías activas que promuevan a la adquisición de la competencia literaria y la formación de lectores competentes, además, aprovechando las potencialidades pedagógicas que

suscita una adecuada personalización de los recursos digitales así como los diversos géneros electrónicos y formatos de texto que existen en el ciberespacio, esto para la generación de procedimientos y técnicas de evaluación formales que vayan más allá de los cuestionarios, las presentaciones orales y los informes escritos, asimismo, que sean procedimientos que auténticamente forjen a la motivación, la construcción de hábitos lectores, el fortalecimiento de procesos cognitivos y la implicación del estudiante en un universo literario que digitalmente posee mayor complejidad ante la multiplicidad de formatos disponibles en la digitalidad.

Por consiguiente, también se proporcionan aportes de carácter teórico que buscan generar una relación armónica entre la tecnología educativa, la multimedia y las plataformas digitales de las NTIC con la gestión del aprendizaje, específicamente desde procedimientos para evaluar, calificar y medir los conocimientos obtenidos tras la experiencia de lectura en medios digitales a través de espacios alternativos al aula. Así pues, en el presente trabajo se aborda la relevancia de diseñar experiencias educativas estableciendo una mediación con el perfil en surgimiento del educando como prosumidor activo del conocimiento e igualmente con las nuevas situaciones, contextos y artefactos aunados con las NTIC que diversifican el acto de leer literatura y, por tanto, de evaluarla a partir de la implantación de técnicas tales como la gamificación basada en el Breakout Edu.

De esta manera, se pretende propiciar una propuesta de intervención destinada para 15 estudiantes de uno de los cursos de la asignatura CEPLEC I de UNIMINUTO, la composición de esta propuesta se encuentra articulada con la estructura curricular del área de CEPLEC I y también con algunos fundamentos conceptuales que se manejan en otros espacios propios de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana como el de Didáctica de la Literatura y la Electiva CPC Lenguaje e Hipertexto, con ello, el público objetivo al cual se dirigirá este proyecto es fundamental ya que los estudiantes de la UNIMINUTO como profesionales en formación están

incorporados en el contexto digital, esto al interactuar con dispositivos, medios y diversas lecturas electrónicas para la realización de tareas propias de su quehacer educativo, e igualmente, manipulan diversos recursos y plataformas para la gestión del aprendizaje.

Delimitación del Estudio

El lugar donde se ejecutó la propuesta de investigación es la Corporación Universitaria Minuto de Dios, esta es una institución de educación superior ubicada en el barrio Minuto de Dios en la zona occidental de la ciudad de Bogotá, específicamente en la localidad 10 de Engativá. Según el reporte de caracterización educativo 2019-2020, esta localidad es la tercera en densidad poblacional ya que tiene 883.319 habitantes aproximadamente y cuenta con un total de 322 establecimientos educativos del sector público y privado, en su mayoría colegios.

La localidad cuenta con una amplia extensión de zonas verdes, parques zonales, centros comerciales y otros espacios destinados a la cultura, la recreación y el entretenimiento de sus habitantes, algunos de ellos son el Jardín Botánico José Celestino Mutis, el Museo de Arte Contemporáneo y el centro comercial Portal 80. En la zona mayormente predominan predios de estrato socioeconómico 3 y está conformada por un 78% personas de clase media.

CAPITULO 2. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL

Antecedentes de Investigación

A través de la conceptualización de los diversos ejes temáticos y situaciones problema que se desarrollan en el proyecto de investigación, en los antecedentes se consultaron diversos referentes bibliográficos que responden a la necesidad de establecer procesos pedagógicos que, primeramente, reconozcan la existencia de una relación entre tecnología y educación que fortalece el desarrollo del proceso lector, seguidamente, asumir las potencialidades de las nuevas narrativas y lenguajes provenientes de las NTIC como recursos que pueden focalizar al alumnado en la gestión del aprendizaje de la lectura, esto para la creación de materiales interactivos y prácticas de enseñanza/aprendizaje que acerquen a los educandos a los formatos textuales que leen en su experiencia inmersiva con las tecnologías digitales.

Por esta razón, la investigación estudia la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y la gamificación digital para el diseño propuestas didácticas de evaluación para los procesos lectores de textos multimodales y la interiorización de los conocimientos obtenidos transcurrido el proceso de lectura de este tipo de textos. Para ello se extrajeron 4 trabajos de investigación los cuales se dividen en 1 antecedente institucional procedente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, 1 antecedente local de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 1 antecedente nacional de la Universidad de Antioquia y 1 antecedente internacional de la Universidad Miguel Hernández de España.

Asimismo, se filtraron diversas propuestas educativas centradas en la formación de la capacidad lectora a través de la implementación de estrategias apoyadas con el uso de recursos tales como los entornos virtuales de aprendizaje y la metodología de gamificación digital. Seguidamente, también se brindó una revisión documental en el fenómeno de las TIC y sus

componentes derivados tales como la Internet, plataformas, redes y la comunicación digital interactiva, analizándolos como aspectos que se han extendido hacia el contexto educativo y sociocultural y que cambian en la manera en la que se establecen procesos de lectura, esto a través de los nuevos códigos enmarcados en el hipertexto informático y el texto multimodal, que conllevan a una nueva manera de formar sujetos lectores al ser composiciones con una estructura particularmente distintiva.

También es imprescindible destacar que todo lo anterior sería improbable si no hubiese una clara concepción de los educadores y educandos como actores educativos que, en la era digital, cambian sustancialmente sus funciones y trascienden de un consumo pasivo (estudiantes) o una producción activa (docentes) de contenidos y saberes a uno donde, consecuentemente, la implicación de las TIC en el contexto educativo genera un papel bimodal donde se produce y se consume información de una manera simultánea y activa. A continuación, se desglosan 4 Resúmenes Analíticos Especializados (RAE) ya que son recursos que condensan la información y facilitan el análisis de los antecedentes formulados (Torres, 1995)

Perspectiva Institucional

Esta perspectiva estuvo orientada al rastreo de información metodológica y conceptual de un trabajo de grado realizado al interior de la Corporación Universitaria Minuto de Dios que se relaciona con la fundamentación conceptual de la presente propuesta, a partir de ello, se recogió un proyecto de investigación efectuado en la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje.

Tabla 2

Antecedente institucional

Tipo de documento
Trabajo de grado - Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje
Título del documento
Propuesta de un AVA para motivar el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes de grado noveno de los Colegios Sierra Morena de Ciudad Bolívar y Cedit San Pablo de Bosa
Autor(es) del documento
Judy Adriana Aguillón Barón
Mayra Ximena Huertas Roncancio
María Cristina Peláez Reyes
María Rocío Pinilla Betancurth
Acceso documento
Corporación Universitaria Minuto de Dios, Repositorio DSpace
Unidad patrocinante
UNIMINUTO.

Categorías de análisis

1. Ambiente Virtual de Aprendizaje
 2. Motivación y lectura
 3. Lectura en ambientes virtuales
 4. Lectura interactiva.
-

Descripción del documento

En el presente trabajo de grado, las investigadoras diseñaron e implementaron un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) como una herramienta de apoyo y de fortalecimiento para la adquisición de hábitos de la competencia lectora, este ambiente fue realizado en la plataforma Moodle y se trabajó con estudiantes de las instituciones educativas CEDID San Pablo de la localidad de Bosa y Sierra Morena de la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá D.C, esto a través de un prototipo de unidad didáctica con actividades interactivas, esto en aras de promover diferentes estrategias para la comprensión lectora. Luego del análisis y el diseño de la propuesta a través del modelo ADDIE, se comprobó que el objetivo del proyecto se cumplió ya que la interacción de los estudiantes con los contenidos empleados en la plataforma resultó adecuada y favorable para la adquisición de hábitos lectores.

Resumen

La presente propuesta pedagógica para optar al título de Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje fue elaborada con base a referentes teóricos y situaciones problemáticas que evidencian la relevancia de aplicar herramientas metodológicas mediadas por la tecnología y la multimedialidad para el aprendizaje de la lectura, esto debido a que se determinó que el mejoramiento de los procesos de evaluación de esta actividad dependen de elaborar instrumentos de mediación donde debe pensarse en el papel

activo del estudiante para la construcción de significados y esquemas de conocimiento e, igualmente, que estos permitan la trascendencia del comportamiento lector de procesar un cúmulo de frases y párrafos ordenados de manera lineal a uno donde se construyan significados y sentidos a partir de la creación de espacios educativos con las innovaciones tecnológicas y la autogestión del aprendizaje.

El proyecto se desarrolló a través de tres fases, las cuales están orientadas al diagnóstico de la problemática a través de métodos de recolección, seguidamente el diseño de la propuesta formativa a través del AVA según el modelo instruccional ADDIE y para finalizar la implementación de la plataforma con la población que finaliza con una evaluación de esta. Antes de llevar a cabo la prueba piloto, las autoras empezaron a diagnosticar con la población las dificultades incidentes en la adquisición de hábitos lectores, esto fue gestionado a través de la aplicación de un cuestionario donde se recolectó información que ayudará a respaldar el problema evidenciado.

A través de la matriz categorial, la observación del contexto y el análisis estadístico se identificó que los estudiantes se inclinan más por ejercer lecturas de uso privado o personal, esto mediante obras que sean compatibles con sus preferencias particulares ya que consideran que la actividad lectora es impuesta, asimismo, los estudiantes manifiestan actitudes displicentes hacia la lectura al emplear una cantidad de tiempo reducida para su práctica, igualmente, por el precario interés que manifiestan para asumir una iniciativa propia que los haga ejercer la actividad lectora y a raíz de ello, las autoras concluyen que los estudiantes tienen una connotación negativa acerca de la lectura al considerarla una actividad que precariamente contribuye al proceso formativo.

Tras ello, las autoras inician con la formulación de una propuesta formativa fundamentada

en el uso de herramientas tecnológicas y ambientes virtuales de aprendizaje para el desarrollo de hábitos lectores, esto a través de la creación de una plataforma en Moodle. Con una muestra de cinco estudiantes de noveno de bachillerato de los colegios Sierra Morena de Ciudad Bolívar y CEDID San Pablo de Bosa los estudiantes participan e interactúan con la plataforma a través de una clase, a su vez, se verifica la usabilidad, el manejo y el aporte al proceso formativo lector de dicho ambiente a través de una evaluación de cierre que resultó positiva ya que la incorporación del componente digital permitió diversificar

Metodología de investigación

La investigación se abordó de manera cualitativa y descriptiva, a su vez, manejó el modelo pedagógico conceptual-constructivista. Para la creación de la propuesta formativa, se apoyaron en el modelo instruccional ADDIE.

Conclusiones

El proyecto de grado planteado por las autoras cuenta con una apuesta teórica y conceptual que mantiene cercanía con los objetivos planteados y el marco referencial dispuesto en el presente proyecto, esto a través de que en el mismo pueden ratificarse aspectos que se detallan a continuación.

1. Los entornos virtuales de aprendizaje son alternativas tecnológicas efectivas para la superación de problemas entrelazados con el poco interés y desmotivación hacia la práctica lectora y las limitaciones existentes en el aprendizaje tradicional, esto principalmente se debe a que se pueden considerar como medios que, al ser diseñados mediante una interfaz digital, permiten que el estudiante se enfoque su papel activo al estar conectado con la Internet, el hipertexto y con diversos
-

artefactos culturales tales como sitios web, plataformas, fuentes de consulta y textos multimodales almacenados en el ciberespacio, desarrollando una vía de comprensión hacia las nuevas formas para acceder y usar el conocimiento, esto da lugar a que los AVA y EVA sean vehículos que fomentan el proceso de aprendizaje de la lectura.

2. Cuando un docente personaliza las herramientas digitales y los recursos electrónicos disponibles en la Internet para la creación de material didáctico, está propiciando condiciones de navegabilidad, usabilidad y accesibilidad que son clave para las necesidades de formación actual de los estudiantes como prosumidores del conocimiento, esta última concepción es imprescindible para entender que así como cambian las dinámicas de consumo y producción de información de los actores educativos, el concepto de prosumidor proporciona un nuevo perfil de lector cuya identidad ahora está vinculada a la necesidad de una interacción entre el sujeto nativo digital y el dispositivo, por ende, los ambientes/entornos virtuales de aprendizaje permiten construir aprendizajes significativos al ser herramientas donde es posible practicar el conocimiento obtenido tras la experiencia de lectura multimodal.
 3. Actualmente está emergiendo una ligera desconexión de los estudiantes nativos digitales con los formatos tradicionales del texto literario, esto es debido a que el desarrollo de diversos dispositivos y aplicaciones tecnológicas permite que, en la era digital, los estudiantes interactúen con recursos multimediales que combinan elementos de sonido e imagen. A través de ello, los entornos virtuales de aprendizaje son un ejemplo claro de la adaptación de los formatos tradicionales y
-

físicos a unos que son dinámicos e interactivos, estos últimos corren con el potencial de ser más compatibles con las actuales necesidades de formación del nativo digital.

Nota. Adaptado de “Propuesta de un AVA para motivar el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes de grado noveno de los Colegios Sierra Morena de Ciudad Bolívar y Cedit San Pablo de Bosa,” por J. Aguillon, M. Huertas, M. Peláez y M. Pinilla, 2014, Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Perspectiva Local

A continuación, se sitúa un antecedente de investigación propio del contexto geográfico del proyecto, que es Bogotá D.C, este es un trabajo de grado de un programa de posgrado de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Tabla 3

Antecedente Local

Tipo de documento
Trabajo de grado - Especialización en Educación en Tecnología
Título del documento
Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria
Autor(es) del documento
Jhoan Sebastián Linares Murillo
Acceso Documento
Universidad Distrital Francisco José de Caldas - Repositorio Institucional RIUD
Unidad patrocinante

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Categorías de análisis

1. Gamificación
 2. Entorno Virtual de Aprendizaje
 3. Competencia Literaria
 4. Constructivismo
-

Descripción del documento

En la propuesta presentada al programa de Especialización en Educación en Tecnología de la Universidad Distrital, se desarrolló una propuesta pedagógica que unió los espacios virtuales de aprendizaje y la metodología de gamificación digital para la creación de un sitio web con actividades interactivas bajo la modalidad de *Storytelling*, esto con la finalidad de familiarizar la enseñanza y el aprendizaje de la literatura mediante el empleo de la tecnología, esto fue destinado para los estudiantes de la institución educativa San Pablo Apóstol en la localidad de Rafael Uribe. Tras caracterizar a la población y señalar sus necesidades, el autor utilizó las categorías de análisis en mención para diseñar una propuesta didáctica creativa que tuvo el objetivo de estimular la capacidad lectora, esto, elevando el interés y la motivación intrínseca del alumnado en el universo literario.

Resumen

La propuesta, enmarcada desde el ámbito de la enseñanza de la literatura y el desarrollo de competencias, pretende promover la creación de estrategias pedagógicas de acuerdo con las nuevas tendencias educativas tales como la metodología de gamificación, esto con el propósito de que los estudiantes puedan acercarse a la literatura a partir de la experimentación con elementos didácticos novedosos que están alojados en medios

digitales. Principalmente esto nació de observar una problemática relacionada con la ausencia de estrategias de lectura de los estudiantes de la institución educativa San Pablo Apóstol en la localidad de Rafael Uribe e igualmente, de solventar la enemistad y desinterés de los jóvenes hacia su práctica, esto mediante la promoción de la lectura crítica a través de su fusión con la tecnología digital y el distanciamiento de los métodos de educación tradicionales.

Ante ello, el investigador diseña e implementa una propuesta formativa nombrada “Viajeros en el tiempo” que entrelaza los entornos virtuales de aprendizaje con la metodología gamificada, esto mediante la creación de una página web que contiene un juego interactivo bajo la modalidad de *storytelling*.

El proyecto presenta cuatro ejes, el primero de ellos fue la caracterización de las necesidades de formación de los estudiantes de la institución, que pretende profundizar a detalle las características de la institución educativa, tras ello, se realizó un análisis exhaustivo de las dificultades incidentes en el desarrollo de la competencia literaria y por medio de ello se estructuraron los diferentes objetivos y medios encaminados al enfrentamiento de la problemática, que llevaron a la ejecución de una fase de antecedentes donde se revisaron investigaciones centradas en los alcances educativos de la gamificación y los EVA para el diseño de estrategias de aprendizaje.

Al recolectar estos datos, se prosigue con el diseño de la plataforma con base al modelo ADDIE donde fueron elegidas las herramientas tecnológicas utilizadas para orientar la propuesta y llevar a cabo el proyecto de gamificación, el proyecto finalizó con una fase de desarrollo donde los estudiantes interactuaron con la plataforma diseñada, también se verificó la usabilidad y navegabilidad de la plataforma, mediante este proceso se

evidenciaron cambios significativos en el comportamiento lector de los estudiantes.

Metodología de Investigación

Se empleó una investigación que abordó de manera cualitativa y que se acompañó de los referentes del modelo constructivista. No obstante, la mayoría de los ejes de la investigación se articularon bajo el modelo de diseño instruccional ADDIE.

Conclusiones

Existen diversos puntos de encuentro que se visibilizan en el presente proyecto que se especifican a continuación.

1. A partir de la investigación, es posible esclarecer que la integración del aprendizaje gamificado con los entornos virtuales de aprendizaje puede ser una estrategia idónea para la formación lectora y que puede crear valor en su práctica, esto ya que a través de la adaptación de este tipo de ambientes digitales a los contenidos trabajados en clase se comprende que la lectura es una actividad que, en la era digital, implica la adhesión de narrativas digitales y recursos multimedia que están situados en la Internet, esto surge del reconocimiento de estos formatos como aquellos que logran concordar con los intereses de los educandos prosumidores activos al poseer componentes interactivos y la combinación de elementos multimedia que complementan al texto tales como los sonidos y las imágenes.
 2. Por otra parte, desde la investigación surgió un aspecto clave para determinar que los principios de gamificación aplicados a la evaluación de estos nuevos formatos pueden ser considerada como una estrategia didáctica que encaja con las formas de aprendizaje que están surgiendo en la era digital. Esto se da principalmente ya que, cuando un docente incita a que los estudiantes manipulen medios digitales para la
-

gestión del aprendizaje, se está involucrando un elemento cotidiano que es parte de su contexto social e inevitablemente, la interacción con las tecnologías de la información y la comunicación

Nota. Adaptado de “Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria” por J. S. Linares, 2019, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Perspectiva Nacional

En el proceso de análisis y búsqueda de otros proyectos de investigación realizados en otros corredores departamentales de Colombia, se encontró un trabajo de grado proveniente de la Universidad de Antioquia, este pertenece a la Maestría en Profundización de la Facultad de Educación.

Tabla 4

Antecedente Nacional

Tipo de documento
Trabajo de grado - Maestría en Profundización
Título del documento
La Literatura infantil y juvenil desde la gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria
Autor(es) del documento
Marleny Betancur Herrera
Lucy Maribell Rico Castro
Francis Migdalia Rivero Giraldo
Acceso Documento

Universidad de Antioquia, Repositorio DSpace

Unidad patrocinante

Universidad de Antioquia

Categorías de análisis

1. Enseñanza de la lectura
 2. Enseñanza primaria
 3. Literatura Infantil y Juvenil
 4. Gamificación
-

Descripción del documento

En la propuesta, las investigadoras emplearon prácticas de enseñanza y estrategias basadas en el uso de la técnica de la gamificación para el fortalecimiento del proceso de formación literaria para pruebas estandarizadas, esto mediante la aplicación de actividades apoyadas por las TIC y el juego con sistemas de objetivos, misiones, recompensas y reconocimientos. La población con la cual se intervino esta propuesta fueron estudiantes pertenecientes al grado tercero y cuarto de primaria de dos instituciones educativas del valle de Aburrá en Antioquia, las cuales son de la Institución Educativa Adelaida Correa Estrada y la Institución Educativa Carlos Vieco Ortiz. Al identificar las necesidades e intereses de los estudiantes, se aplicó la propuesta didáctica permitiendo que la población pudiera acercarse a la literatura infantil y juvenil a través del estudio de su perfil lector y la implementación de recursos lúdicos alternativos.

Resumen

La presente propuesta pedagógica para optar al título de Magister en Profundización surgió por el interés de promover una estrategia lúdica y didáctica basada en la aplicación de

entornos y situaciones de aprendizaje orientadas por la gamificación educativa, todo esto con el propósito de que se fortaleciera el proceso de aprendizaje con respecto a la literatura y el lenguaje. Para identificar la problemática en concreto, las investigadoras en una primera fase analizaron el panorama histórico de la prueba saber de las I.E. Adelaida Correa Estrada y Carlos Vieco Ortiz donde se demostraron las dificultades de los alumnos específicamente en el campo semántico, seguidamente, se destacó la necesidad de reconfigurar las prácticas tradicionales de enseñanza de la literatura a través de estrategias pedagógicas transformadoras, esto involucrando las prácticas sociales y culturales que actualmente están presentes en una sociedad donde el contexto digital y el juego cobran mayor relevancia para crear aprendizajes significativos.

Para complementar la fundamentación conceptual del proyecto se implementó una encuesta diagnóstica de perfiles lectores que permitió evidenciar los intereses particulares de los estudiantes con respecto a la lectura y, con el respaldo de este análisis, en una segunda fase se desarrollaron dos propuestas de intervención nombradas “Nico el mago” y “Clementina: el amigo de la semana” con el uso de un corpus de obras latinoamericanas, estas propuestas fueron desarrolladas bajo algunos parámetros que propiamente se exigen para la construcción de entornos gamificados tales como el sistema de recompensas, insignias, avatares, acertijos, misiones y diversas actividades complementarias que tenían la finalidad de estimular la curiosidad y la motivación de la población para la actividad lectora.

Tras implementar las dinámicas y las propuestas de formación, las investigadoras concluyen que la implementación de la técnica gamificada resultó altamente efectiva para afianzar a los estudiantes hacia las prácticas de la lectura ya que, con la puesta de una

segunda encuesta hacía la población y el análisis de los resultados, se pudo contemplar que se fortaleció la fluidez y la competencia lectora, así como se obtuvo por parte de los estudiantes un mayor interés en el proceso lector.

Metodología de investigación

Se empleó una investigación empleó la metodología cualitativa, a su vez, mediante la propuesta de investigación-acción con la finalidad de abordar de manera comprensiva, dinámica y flexible las particularidades sociales y educativas del contexto poblacional.

Conclusiones

Esta propuesta de la Universidad de Antioquia es una apuesta que contribuye al presente proyecto de investigación a través de los siguientes argumentos:

1. Resulta necesario formular estrategias pedagógicas que eficientemente garanticen una posibilidad de acercamiento a la actividad lectora, esto por medio del establecimiento de escenarios pedagógicos que conciban los discursos, prácticas y mecanismos de comunicación que actualmente están insertos en el sistema cultural de los educandos actuales. Al relacionar estos elementos con las prácticas educativas, es posible transformar el aprendizaje de la lectura ya que se están comprendiendo nuevos sentidos, experiencias y subjetividades que antiguamente no estaban entrelazadas con el acto de leer.
 2. Como la educación es un proceso que está en creciente evolución y experimentación con el entorno social, es necesario formalizar una perspectiva donde el esparcimiento, la recreación y la diversión son elementos deben incluirse en las situaciones de enseñanza-aprendizaje en lugar de ser satanizados como elementos distractores o pasatiempos alejados del aula ya que, justamente, todos
-

estos aspectos son los que coinciden con las prácticas que más estimulan y motivan a los estudiantes en la apropiación de su papel lector, a su vez, son dinámicas que pueden ser significativas para la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos mediados por el entretenimiento.

Nota. Adaptado de “La Literatura infantil y juvenil desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria” por M. Betancur, L. Rico y F. Rivero, 2018, Universidad de Antioquia.

Perspectiva Internacional

Desde los trabajos de investigación consultados a nivel internacional, se localizó una tesis doctoral proveniente de la Universidad Miguel Hernández de España.

Tabla 5

Antecedente Internacional

Tipo de documento
Tesis Doctoral
Título del documento
Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la tradicional
Autor(es) del documento
César Morillas Barrio
Acceso Documento
Universidad Miguel Hernández, Repositorio DSpace UMH.
Unidad patrocinante
Universidad Miguel Hernández,

Categorías de análisis
1. Gamificación 2. Métodos educativos 3. Innovación tecnológica 4. Nuevas tecnologías
Descripción del documento
En la propuesta el autor realizó una revisión general del concepto de gamificación aplicado al contexto educativo desde tres ejes, primeramente, inicia desde un eje histórico donde se analiza la evolución en las metodologías de enseñanza de los docentes por medio de las TIC, asimismo, evaluando las políticas que han conllevado a que los docentes replanteen sus estrategias de enseñanza. Igualmente, el autor hace una revisión de la literatura y del estado del arte con respecto al campo de investigación que ha surgido con respecto a la gamificación donde especialmente se enfoca en el ámbito educativo y, por medio de esto, se clasifican los diversos estudios y experiencias que permiten validar la importancia de la gamificación con propósitos pedagógicos.
Resumen
La presente tesis de doctorado establece un abordaje metodológico de 6 capítulos, siendo el referente principal la gamificación y la revolución del sistema educativo con respecto a las metodologías de enseñanza empleadas por los docentes, para ello el investigador realiza algunas aproximaciones conceptuales del concepto mediante una perspectiva histórica y educativa, por ende, la propuesta detalla los diferentes usos de las tecnologías en el aula y los diversos ejes estudios teóricos que se han desplegado en la investigación sobre gamificación, seguidamente, el investigador narra las diversas experiencias relacionadas

con gamificación que ha desarrollado en el aula, la primera de ellas fue un juego basado en el formato del programa de concurso “Quién quiere ser millonario” y en segundo lugar crea un sistema de respuestas gamificado, todo esto se aplicó con 131 estudiantes de tres grupos de estudio (secundaria y universitaria) de diferentes instituciones educativas de España. La experiencia resultó con alta viabilidad ya que impactó positivamente en el rendimiento escolar y la motivación de los alumnos.

Metodología de investigación

La investigación empleó un estudio de carácter experimental en aras de verificar si el uso de elementos del juego en el espacio de clase favorece la motivación, atención y rendimiento académico, para comprobar la hipótesis y llegar a un análisis estadístico, el investigador realizó una comparación entre elementos tradicionales y herramientas asistidas por la tecnología.

Conclusiones

Esta propuesta de la Universidad Miguel Hernández es una apuesta que contribuye al presente proyecto de investigación a través de los siguientes argumentos:

1. La educación sobrepasa por múltiples cambios, que se derivan del protagonismo y la influencia que actualmente adquieren los avances de las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje en el aula, es de esta manera que existe una amplia cantidad de metodologías activas y herramientas didácticas proporcionadas por la tecnología que pueden ayudar a que se promuevan actitudes enmarcadas en procesos cognitivos y actitudinales como la motivación, la memoria, la concentración, el compromiso, entre otros procesos que garantizan un mejor desempeño de los estudiantes en las actividades de clase, lo cual también hace
-

necesario que se replanteen las dinámicas y los modelos de enseñanza que actualmente utilizan los docentes para la gestión del aprendizaje.

2. Desde el abordaje metodológico del autor, existen nuevas tendencias en el uso de las TIC en el aula tales como la gamificación que incentiva a que el alumno pueda establecer un puente entre la tecnología que utiliza fuera de clase con una práctica académica formal, lo cual hace los procesos formativos se conviertan en experiencias que fomentan el entretenimiento y el interés de los estudiantes. Asimismo, al estar unida con las mecánicas y los componentes de un juego, la gamificación contribuye a que se puedan evaluar y medir formalmente los aprendizajes de los estudiantes sin sentir las tensiones y miedos que surgen cuando están en una evaluación tradicional como un cuestionario de preguntas cerradas.
3. A pesar de que las experiencias con el juego sean una tendencia habitual en la enseñanza, la gamificación va más allá del juego ya que es un concepto que utiliza diversas mecánicas y componentes para desarrollarse en el espacio de clase, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante. De esta manera, por medio de la gamificación en entornos digitales es posible vislumbrar que, al existir nuevas maneras y nuevos modos para generar aprendizajes por medio de la tecnología, se tiene la necesidad de incorporar todo el armazón de herramientas y dispositivos anclados al ámbito digital para la gestión del aprendizaje en el contexto escolar.

Nota. Adaptado de “Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la tradicional” por C. Morillas, 2017, Universidad Miguel Hernández

Fundamentación Conceptual

Los diferentes ejes conceptuales y teóricos del presente proyecto se articulan con algunos referentes que permiten visualizar la manera en la cual los procesos de enseñanza de la lectura se pueden favorecer mediante la aplicación de metodologías constituidas por entornos gamificados, esto conlleva a analizar la manera por la cual el contexto digital y la cibercultura influyen para la creación de prácticas de lectura que son auspiciadas por las TIC y las lecturas digitales que este contexto ofrece y, de igual manera, a evaluar cómo estos enfoques y narrativas electrónicas se adentran al contexto educativo actual al ofrecer nuevas situaciones de aprendizaje e igualmente, nuevos modelos y didácticas específicas para la formación de lectores competentes y, por esta razón, la investigación también se enfoca en la práctica del docente hacia la actividad lectora.

Para esto último, se relaciona el uso cotidiano que adquiere la manipulación de formatos digitales y aplicaciones tales como videos, infografías y videojuegos interactivos y, de este modo, abordarlos como herramientas metodológicas innovadoras aplicadas a la evaluación de los aprendizajes obtenidos en la experiencia de lectura, especialmente remontados a narraciones de carácter multimedia e hipertextual cuyas características son diferentes a las de textos tradicionales, esto al poseer rupturas en la linealidad del discurso y también al combinar dos o más sistemas semióticos como el visual (imágenes), el auditivo (sonidos) o el lingüístico (palabras). Esto es relevante ya que al integrar estos sistemas a una narración escrita se producen profundos cambios en la estructura textual y el enfoque de lectura.

Por ende, detrás de la tarea de fomentar el hábito lector es preciso diagnosticar los elementos de consumo literario que actualmente están inmersos en las preferencias del alumnado universitario y que, de manera notable, han cambiado producto de la interacción que es establecida mediante la manipulación de la tecnología y los entornos digitales. Esto último trae

consigo una trascendencia del perfil del lector, que en la actualidad está caracterizado por ser un sujeto activo e implicado en un mundo virtual donde predomina la existencia de narraciones y discursos acompañados de elementos multimedia como la imagen y el sonido.

Por el lado de los entornos virtuales de aprendizaje, estos a su vez son relevantes para la propuesta ya que, parafraseando a Cassany (2006) estos hacen parte de los nuevos géneros por los cuales el alumno se guía para moverse en la Internet tales como sitios web, blogs, navegadores y redes sociales, a través de ello, el uso y adecuación de estos espacios para fines educativos y académicos puede ayudar en la adquisición de destrezas y hábitos lectores en estudiantes al involucrar los elementos propios de la tecnología digital con situaciones específicas de aprendizaje de la lectura.

También es preciso tener en cuenta que la presente investigación no busca realizar comparaciones hacia los medios tradicionales para enseñar, leer o aprender, sino que esta propuesta se convierte en una oportunidad para que se creen puntos de encuentro entre los estudiantes y los docentes con el entorno digital y que, de esta manera, puedan crearse nuevas formas de construir la cultura de la enseñanza de la lectura por medio de algunos ejes conceptuales que se anclan al contexto digital, ya que es importante evaluar sus implicaciones y enclaves en el contexto socioeducativo contemporáneo para la formación de lectores competentes, haciendo que las nuevas tecnologías sean un medio de enriquecimiento para los aprendizajes.

Actualmente, se sabe que la educación está envuelta en un periodo de transición donde cada vez más la tecnología se ha involucrado en la gestión del aprendizaje ya que, al estar en un contexto digital, el ser humano se encuentra en un constante estado de interacción con dispositivos, medios, plataformas y aplicaciones que facilitan la gestión de tareas diarias. Por eso,

esta propuesta surge de la necesidad de unir varias de esas herramientas y materiales de las nuevas tecnologías para crear una estrategia disruptiva que pueda forjar la motivación, interés y el compromiso del estudiante hacia la lectura por medio de todos esos relatos nuevos como videos, memes, audiocuentos, comics y otros contenidos que muchas veces se mantienen invisibles en el contexto académico universitario.

Esta propuesta también propende al mejoramiento de la capacidad lectora de estudiantes universitarios desde los usos de la gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje y los nuevos formatos de lectura digitales. Entonces, la propuesta incentiva y promociona la lectura entendiendo que, en el hoy por hoy, el ejercicio de lectura se ha transformado dado que es un hecho social y cultural, de esta manera, la tecnología influencia para que no solamente se lean, interpreten y analicen textos con una estructura diferente sino para que también aprenda de maneras particulares y en espacios que antes no se contemplaban en el monopolio la educación formal.

Esto es importante ya que conlleva a plantear que el ejercicio de leer no solamente debe validarse cuando se está en contacto con un texto impreso, un cuento o una novela sino también con los formatos que usualmente se leen cuando el ser humano se encuentra interactuando en la Internet, por ejemplo, un video informativo, un videojuego, una historia de Instagram, un audiocuento, en síntesis, textos que combinan múltiples recursos como el sonido, la imagen y el movimiento.

Enseñanza y Aprendizaje de la Lectura a Través de las NTIC

Uno de los referentes principales de la educación es la enseñanza ya que, aparte de su concepción tradicional como transferencia y mecanización de conocimiento, se visualiza que en la época actual es un proceso multidimensional que abarca factores humanos, políticos, históricos y socioculturales enmarcados las realidades de los educadores y las prácticas educativas. Esto quiere decir que la enseñanza es un ejercicio social y activo que se funda en acciones, interacciones, procedimientos e intercambios cuyo punto de partida son saberes, creencias y representaciones que tienen el objetivo de compartirse para formar integralmente al educando a través de situaciones y escenarios de aprendizaje particulares.

Esto podría relacionarse con la propuesta de Freire (1993, 1997) cuando enfatiza que la enseñanza es una actividad que trasciende de la mera transmisión y la memorización a la posibilidad de convocar espacios y condiciones que garanticen la construcción de aprendizajes significativos tanto para educadores como educandos y, por tanto, quién se encarga de enseñar también aprende ya que en este proceso se analiza la manera por la cual el alumno trabaja sobre los conceptos que se imparten ya que, sin una fundamentación conceptual y unas herramientas metodológicas que dirijan el proceso, no es posible que se adquieran habilidades, destrezas o conocimientos para la academia. Esto conlleva a que la enseñanza también sea un evento clave para descubrir los aciertos y errores que suelen suceder cuando se producen estrategias de formación.

A raíz de ello, el enfoque constructivista surge como un proceso clave en las dinámicas del contexto educativo actual ya que el educador se concibe como un mediador y facilitador que construye saberes y posibilidades para que el alumno pueda interactuar activamente con los medios, herramientas y dispositivos que manipula diariamente para que, en su vida cotidiana, el

alumno establezca prácticas autónomas y activas que le permitan comprender y reconstruir internamente los conceptos y metodologías que se abordan a lo largo de los espacios académicos. A su vez, el docente como facilitador del aprendizaje planifica y orienta las estrategias, condiciones y conocimientos pedagógicos para que el estudiante los aplique en situaciones concretas. (Hernández Requena, 2008)

Brunner (2000) sostiene que, en la actualidad, la sociedad, la cultura y la educación se reorganizan producto de la utilización de la tecnología digital, para ello, el autor establece siete puntos clave con respecto a los cambios que surgen con respecto fenómeno educativo que se muestran a continuación:

1. El conocimiento se renueva y se expande con rapidez en una abundante gama de recursos informacionales, lo cual lleva a que no sea uniforme y limitado.
2. Hoy día existe una diversidad de canales y medios donde el estudiante puede adquirir saberes, haciendo que los establecimientos escolares no sean los únicos puntos de encuentro al conocimiento.
3. Es deber de las instituciones educativas el adaptarse a las transformaciones provenientes de la tecnología digital ya que existen nuevas formas de transmisión del saber aparte del discurso del educador y el texto escrito.
4. Existe la necesidad de superar las narrativas procedentes de la época industrial con respecto a la educación, esto por medio de la reinención de los métodos de enseñanza y los soportes que tradicionalmente permean el quehacer educativo, igualmente, replanteando el esquema de competencias y habilidades del alumno mediante la comprensión de su individualidad.

5. Enseñar y aprender son aspectos que trascienden el tablero, el marcador y el cuaderno a uno donde el escenario digital se incorpora por medio de dispositivos, plataformas y nuevas dinámicas de acceso al conocimiento.
6. La descentralización de la educación en la actualidad ya es un hecho debido a que, principalmente, se trasciende de las fronteras nacionales y los agentes estatales a una esfera internacional, es decir, la educación es un hecho globalizado y abierto al mundo.
7. Existen nuevos agentes sociales como la televisión y la Internet que modifican las prácticas de socialización y los patrones de comportamiento de las personas, esto igualmente genera una repercusión en la educación en la medida que se amplían los escenarios de interacción y contacto. (p. 17-21)

Por consiguiente, bajo la propuesta de Brunner se hace hincapié en que la educación y el conocimiento no son ajenos al cambio, por tanto, la enseñanza se ha visto notablemente influenciada por el protagonismo de las nuevas tecnologías en el quehacer cotidiano, esto en la medida que aparecen diversos ambientes, realidades, contextos, escenarios participativos y novedosas formas de comunicación que, en muchos casos, han entrado en tensión y conflicto con la enseñanza-aprendizaje en aula de clase en lugar de que ser aspectos aceptados e incluidos para la formulación de dinámicas o didácticas. Un aspecto esencial también radica en que, mediante las nuevas tecnologías, existe una numerosa gama de cualidades y capacidades que los estudiantes han adquirido producto de su experiencia y curiosidad por la tecnología digital, por tanto, es clave promover espacios donde estas habilidades se unan a las prácticas académicas.

Con esto, discutiendo de manera específica sobre los estudiantes frente a la enseñanza de la lectura, tal como lo plantea Porlán (1987) existe una necesidad de “conocer los aspectos significativos del pensamiento del alumno y de su manera de interpretar la realidad, así como su

grado de desarrollo particular” (p. 67). Por tanto, es aquí mismo donde elementos como el contexto tecnológico y la sociedad de la información se adentran al plano de la educación ya que, consecuentemente, se evidencia que las NTIC y los entornos digitales potencialmente podrían condicionar los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que, en el contexto de las tecnologías digitales, se ejecutan diversas prácticas sociales que construyen significaciones en torno a la identidad de los alumnos y que, a la vez, son compartidas y apropiadas por el contacto y la interacción que se mantiene con los dispositivos electrónicos y los medios expresivos que estos ofrecen, por lo anterior, Córdón (2016) establece que

Lo digital reviste por lo tanto una dimensión ambivalente. Por una parte, potencia la visibilidad y accesibilidad a través de múltiples plataformas y dispositivos, permite la integración del lector en un proceso en el que siempre había quedado marginado y propicia la participación colaborativa en todo tipo de escritos. Pero por otro, genera discursos regidos por modelos cada vez más distanciados de ese concepto sagrado y casi litúrgico de la lectura. (p. 36)

Entonces se puede divisar que, en la época contemporánea, la cultura e incluso la educación no solamente se rigen por una realidad física y concreta, sino que los seres humanos viven en una época donde la comunicación, el aprendizaje e incluso la misma lectura son conceptos que operan en una realidad virtual mediada por artefactos tecnológicos con una infraestructura compuesta por programas, plataformas, medios de comunicación, redes digitales y, desde el ámbito de la lectura, de textos que, tanto en su forma como en su contenido, tienen una estructura distanciada de una operación de lectura lineal, unidireccional y hermética, pasando a ser una lectura que se ajusta a la interfaz de las redes digitales al ser más abierta, dinámica y multiforme.

Aquí es posible contemplar que, desde el papel del educador, se le debe abrir la puerta al estudiante para que, a través de estrategias de enseñanza innovadoras, reconozca que los libros y los textos en general no solamente se estructuran por un ecosistema tradicional que le obliga al mismo a tener una cosmovisión canónica de las “lecturas legítimas” como aquellas donde los textos en soporte impreso son las únicas válidas en el desarrollo de prácticas académicas y, por este motivo, son mínimas la prácticas de enseñanza que guíen el proceder del alumnado con medios digitales. De este modo, con la incorporación y apropiación de los nuevos terrenos digitales y sus posibilidades narrativas, la educación debe hacer una transición en su modelo tradicional estático a uno donde el uso de la tecnología pueda significarse como un medio para los aprendizajes espontáneos y la construcción de saberes formales.

Entonces, parafraseando a Gutierrez (2009) la lectura puede considerarse como una práctica cultural y un hecho social puesto que, con la inclusión del escenario de las tecnologías y los medios digitales el modelo de texto se diversifica, se flexibiliza y se configura su soporte tradicional. Entonces, en una era donde el mundo virtual y el mundo físico convergen para formar el mundo real, es clave traer a colación que la lectura ahora está inmersa en un ecosistema mediático que expande su significación. Por tanto, en la práctica educativa actual para la formación lectores competentes es clave abrirle paso a, primero, la formulación de estrategias y modelos vanguardistas que integren las tecnologías digitales para el fortalecimiento de la capacidad lectora y, seguidamente, que dichas estrategias se acompañen de los nuevos lenguajes y modos lectura que actualmente disponen los soportes tecnológicos.

Desde todo lo anterior, es clave traer a colación que existe una conexión irremediable entre tecnología y aprendizaje que debe tenerse en cuenta para la realización de ejercicios y prácticas pedagógicas ya que, a través de los medios digitales, es posible ver que estos contienen

elementos interactivos y lúdicos que potencialmente pueden reforzar el enganchamiento del estudiante hacia la lectura, esto especialmente teniendo en cuenta que las TIC son un escenario participativo donde constantemente se diseñan y se renuevan diferentes recursos, herramientas y programas que están adaptados a las necesidades de los estudiantes en la actualidad y, por este motivo, para la enseñanza de la lectura, el apoyo sistemático de las TIC en el proceso de aprendizaje es primordial para solucionar las necesidades de formación de los jóvenes actuales con respecto a la lectura.

Cibercultura

En efecto, tal como lo plantea Marín (2017) “las reglas del juego han cambiado porque la sociedad donde vivimos también ha cambiado.” (párr. 2). En estos cambios, la implementación del ámbito digital con sus sistemas, dispositivos, plataformas y aplicaciones interactivas ha traído un despliegue de transformaciones y repercusiones en la forma en la cual los seres humanos aprenden, comunican y participan en la sociedad. No obstante, esto es producto de un proceso histórico que surgió por la necesidad de automatizar la industria a través de máquinas y, con ello, fue creciendo la necesidad de llevar a cabo procesos de programación, virtualización y digitalización que drásticamente se acoplaron con procesos físicos como la agricultura o la producción en masa, no obstante, uno de los que más se influyó en el ámbito cultural fue la puesta en escena de dispositivos digitales, que cambió a grandes rasgos las dinámicas de interacción con la comunicación y la información.

Desde la cultura, Quiñones (2005) muestra que la popularización de la tecnología y la manipulación de dispositivos electrónicos son aspectos que producen nuevas maneras de gestionar el conocimiento y transformar la realidad, implicando que la cultura no se defina solamente por costumbres y tradiciones aprendidas en sociedad, sino que, también, es un

concepto que engloba a aquellos mecanismos sociales que permiten la construcción de sentidos y modos de pensar en el mundo.

Por ende, cuando el ser humano permanece en contacto con estos mecanismos, se construye una identidad social que se estructura y se configura por las mediaciones, este un concepto da lugar a las relaciones que se establecen entre la persona, el entorno y los nuevos medios que posibilitan la gestión del conocimiento y las posibilidades expresivas, frente a ello, Martin-Barbero (2009) menciona que:

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural. De ahí que la tecnología remita hoy tanto o más que a unos aparatos a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras. (p. 24)

Profundizando la propuesta de Martín-Barbero, en la época actual, existen numerosos escenarios y plataformas por los cuales se puede vivenciar la lectura y, por eso mismo, cuando el ser humano se relaciona con los medios y dispositivos tecnológicos es posible contemplar que se está estableciendo una práctica cultural particular que surge por el elevado grado de interacción con aplicaciones, espacios y relatos que han facilitado la apropiación y el dominio de diferentes códigos como el visual o el escrito. Del mismo modo, a través de estas interacciones digitales se establecen otras prácticas donde se adquieren preferencias particulares ya sea por el código escrito, el visual o su mezcla, es decir el campo audiovisual y, por tanto, en este último es donde nacen nuevas expresiones y discursos como la multimedia o el hipertexto.

Con la apropiación e incorporación de las mediaciones tecnológicas en el contexto social, es posible ver el surgimiento de nuevos modelos de comunicación que, a su vez, despliegan otras prácticas y otras formas de interactuar con el mundo que, posiblemente, entran en conflicto los patrones clásicos y tradicionales que se establecen en las prácticas académicas. Desde un ejemplo particular, en Internet, la manifestación más esencial del ciberespacio, se puede acceder a grupos, comunidades y plataformas que a su vez funcionan como escenarios generadores de procesos como la socialización y la difusión de diversos códigos tanto en lo lingüístico y no lingüístico, por tanto, en todos estos aspectos es por los cuales la lectura adquiere su enfoque como un hecho enmarcado en la cultura ya que su proceso de desarrollo es directamente proporcional a las actitudes, mecanismos y medios que posibilitan la construcción del conocimiento.

Por ende, aquí la cibercultura se relaciona con el presente objeto de estudio ya que en sí es un concepto que permite ahondar sobre la dimensión cultural que ha ocupado la apropiación de la tecnología digital, según Rueda (2008) la cibercultura:

Se considera (...) como un campo de estudio a partir del cual es posible comprender las transformaciones culturales ligadas a la introducción de tecnologías digitales en las sociedades contemporáneas y, en particular, en las del denominado Tercer Mundo, a través de relaciones complejas de entramados tecnosociales, en tres ámbitos, a saber: el ejercicio del poder, la acción social colectiva y la experiencia estética. (p. 8)

De esta manera, se resalta la importancia del concepto de cibercultura dado que, justamente permite entender de una mejor manera la práctica lectora en la medida que se entrelazan las particularidades del contexto actual desde lo social y lo material y, por medio de ello, se comprende que la inmersión del ámbito digital en la cotidianidad ha provocado que el ser humano desarrolle relaciones particulares con su entorno y, más que nada, este concepto permite

entender el modelo de cultura que emerge producto de la incorporación de las tecnologías digitales, asumiendo el espacio virtual como un lugar donde se constituyen modos de pensar, conocimientos y creencias que día a día se masifican más, lo cual lleva a generar un retroceso en el enfoque del problema y nuevamente detallar la necesidad de una alfabetización completa en el marco de la enseñanza de la lectura.

Hacia un uso Pedagógico de las NTIC: Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

Sí las NTIC funcionan como un recurso dinamizador en el ámbito de la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe existir un enfoque estratégico que permita dimensionar todas las herramientas didácticas-académicas de la Internet y los programas informáticos desde un concepto que pueda priorizar los usos formativos de la tecnología, es decir, aquellos contenidos, plataformas, metodologías, estrategias, materiales y los nuevos intercambios tanto informacionales como de conocimiento que vienen generándose y propagándose por medio de la interacción con el mundo virtual tanto por estudiantes como docentes.

Por consiguiente, en esta era digital, uno de los intentos por conceptualizar la tecnología desde su uso formativo se concentra en las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), que en sí es un concepto que pretende situar la articulación pedagógica de las NTIC, esto, evaluando la manera en la cual el uso de diversos programas, lenguajes recursos de carácter informático deriva en un producto que utilizan estudiantes y docentes para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, a través de las TAC se plasma que, en el ámbito de la tecnología digital, no basta solo con saber la manera de utilizarla intuitivamente para la realización de tareas sino en razonar, significar y flexibilizar la función de todo el abanico de recursos y herramientas que proporciona la tecnología para los fines de la educación y la academia. (Rodríguez, 2017)

Por esta razón, las implicaciones de las TAC trascienden la concepción de que el uso de la tecnología para la educación únicamente reside en que se deje de lado el modelo clásico y los mecanismos tradicionales para la gestión del aprendizaje, sino que, a través del uso propositivo de la tecnología, se redefinan los medios que posibilitan el acceso e intercambio de información y que, tal como lo plantea Cabero (2003) se conciba al mundo virtual y a todo lo que compete a las NTIC no como meros “instrumentos transmisores de información, sino más bien como instrumentos de pensamiento y cultura” (p. 26).

Continuando con la propuesta de Cabero (2003) con la inmersión de tecnología al fenómeno educativo aún existe el mito de que los medios digitales son “mejores” o que vendrán a substituir en un futuro cercano los mecanismos tradicionales y la realidad física, sin embargo, para desmitificar este prejuicio, el autor establece que la manipulación e interacción con los diversos lenguajes, códigos, programas y manifestaciones que pertenecen al mundo la tecnología dan lugar a representar la diversificación de los medios, canales y necesidades que ahora se ostentan para aprender e incluso, desde el ámbito docente, para crear propuestas metodológicas para el aprendizaje. De esta manera, aunque la tecnología acerque al ser humano a una realidad virtual y novedosa, lo virtual se codifica en una realidad física, exteriorizándose en las habilidades, competencias y destrezas adquiridas por medio de la interacción y manipulación que se establece con la tecnología.

Para finalizar, las TAC suponen una dimensión innovadora de las NTIC para representar la función intelectual y educativa de los medios y programas informáticos que se utilizan en la cotidianidad ya que llevan a una perspectiva directa de las transformaciones que han surgido en el ámbito de la educación, la pedagogía y el currículo con la incorporación de la tecnología,

asimismo, contribuyendo a que se delimiten los contenidos, programas y herramientas que pueden promover el aprendizaje en el aula.

Del Papel a la Pantalla: Una Aproximación Hacia el Lector Digital

Desde la caracterización de los lectores que se pueden identificar en el ámbito digital, Coll (2004) enfatiza que “la potencialidad de las TIC para el aprendizaje está estrechamente relacionada con las posibilidades que ofrecen para representar, procesar, transmitir y compartir información” (p. 8). Por ende, aquí es clave discernir que Coll enmarca dichas posibilidades por medio de la existencia de un nutrido número de recursos semióticos y sistemas simbólicos que están alojados en el ecosistema de las NTIC y que, a su vez, al ser usados de forma frecuente en la creación de contenido digital, dotan al espacio digital de múltiples signos, significados y sentidos que conducen a que, en la actualidad, el lector tenga un amplio abanico de formatos, narrativas y arquitecturas informacionales que vienen a transformar los soportes tradicionales de lectura.

Así, con todo este universo de contenidos y nuevas formas expresivas surgidas en la plenitud de la época actual se logra ampliar la manera de experimentar con la lectura, sobre todo, reconociendo que actualmente está ligada a una concepción más dinámica, diversificada y abierta a una variada gama de textos (Cassany, 2009) y en este sentido, hablar del desarrollo de la lectura en el contexto de las NTIC ahora implica trascender el marco de los espacios tradicionales ya que, con el uso cotidiano del escenario virtual, es posible establecer diferencias entre cualquier clase de obra que pueda encontrarse en un espacio físico como un cuento, una novela o una enciclopedia y, por otro lado, con textualidades surgidas en la interfaz tecnológica como portales web, videos, videojuegos, presentaciones interactivas, audiolibros, infografías, imágenes entre

otros que combinan una multiplicidad de sistemas semióticos como la gestualidad, la espacialidad, lo visual, lo lingüístico y lo auditivo.

En la combinación de más de dos o más de estos sistemas en una sola unidad textual es donde, posiblemente, se puede apreciar la complejidad que tiene el contexto educativo en la actualidad para considerar de manera formal a los medios expresivos que surgen en el ámbito ciberespacio cómo estructuras donde también es posible crear condiciones formales de aprendizaje ya que, sí el proceso de lectura está compuesto por el desarrollo de un subprocesos como procesamiento, decodificación análisis, comprensión e interpretación, entonces la mayoría de contenidos que se visibilizan en el ciberespacio deben considerarse como lecturas que, en comparación al texto tradicional, presentan como rasgo distintivo la combinación de los sistemas previamente mencionados y también como enfatiza Orihuela (1999) “el soporte digital fractura la linealidad narrativa propia de los soportes analógicos, confiere al texto una arquitectura poliédrica, lo abre y lo expande, lo fragmenta y lo convierte, gracias a las redes, en ubicuo y participativo” (p. 188).

Entonces, con los aspectos previamente señalados, la irrupción de las nuevas tecnologías en la educación ha provocado que la lectura sea un ejercicio dotado de complejidad ya que, parafraseando a Solé (1992) leer es una actividad encaminada a la comprensión, interpretación y significación de textos que tienen diversas intenciones, formas y objetivos, lo que implica a su vez que simultáneamente se constituya como un objeto de conocimiento y un medio para la realización de distintos aprendizajes. Por tanto, leer es aventurarse en un ecosistema conformado por diversos formatos que confluyen en el mundo físico y el mundo virtual, ante esto, se hace necesario tener en cuenta estos aspectos para entender que los jóvenes que están inmersos en el contexto educativo actual no son ajenos a este tipo de narrativas y, por este motivo, la educación

tiene la potencialidad de convertirse en un puente analítico que puede acercar a los jóvenes a las NTIC a través de sus medios, dispositivos y nuevos modos de narrar con la construcción del pensamiento.

En todo este conjunto de ideas hay una cuestión particular, la de considerar los cambios en los hábitos y actos lectores que se consolidan con respecto a la popularización de las tecnologías y la adopción de estos nuevos formatos y contenidos a la gestión de actividades cotidianas. Como lo plantean Ayala y Cassany (2008), esta popularización trae consigo un aprendizaje informal donde, también, los estudiantes adquieren habilidades y técnicas con respecto a la información que circula por los medios digitales y que, en muchas ocasiones, llegan a ser desconocidas por diferentes agentes como la familia y la escuela. A partir de lo anterior es clave determinar que existen competencias y capacidades que se forman en el seno de esta nueva era y que son generadas por la interacción con estas nuevas formas de consumo y producción de información.

Asimismo, Hutnik y Saferstein (2014) señalan que uno de los factores que se contrasta en la digitalidad con respecto a la práctica lectora está basado en las nuevas posibilidades de difundir y producir una obra así como se señala que, gracias a las tecnologías digitales, la experiencia con la lectura ya no es meramente basada en un hecho lineal y correlativo sino en una constante transición de las categorías tradicionales, lo cual conlleva al surgimiento de nuevas formas de consumo por medio de contenidos, plataformas y dispositivos.

Para resumir este apartado, se concluye que la lectura bajo estas nuevas concepciones y perfiles es un proceso en constante actualización y plasticidad (Levy, 1999) es decir, sus formas y estructuras van adquiriendo múltiples cambios y con ello, en los soportes digitales y en el ciberespacio continuamente se van desplegando otros lenguajes y arquitecturas acompañadas de

la presencia significativa de recursos visuales, sonoros y gestuales, haciendo que existan modos inéditos de comunicación y de lectura que se alejan de los formatos de lectura tradicionales preestablecidos por el modelo educativo clásico, en esto, se resalta la capacidad de Internet para reacomodar, transformar y redefinir los patrones de lectura hacia nuevos modelos que trascienden las estructuras textuales tradicionales

Identidad en la cultura digital

Con la facilidades de acceso al terreno de las nuevas tecnologías y el cambio en el proceso de comunicación en la sociedad moderna, el ser humano en la actualidad ha logrado crear nexos importantes con los artefactos tecnológicos y los recursos digitales, de esta manera, producto del vínculo que se genera entre los seres humanos y la cibercultura, se han desarrollado capacidades, habilidades y conocimientos que años atrás jamás se hubiesen asociado con la identidad social y cultural que actualmente tienen los estudiantes, los docentes y las comunidades educativas en general en el contexto universitario actual. Por ende, a través del mundo virtual es posible constituir múltiples experiencias con el mundo que permiten que la humanidad construya un sentido de pertenencia con los medios digitales, convirtiendo a la tecnología en un escenario que eficazmente posibilita el desarrollo de la individualidad a través de los medios y formas de relación con la sociedad que ofrece.

Hace algunos años resultaba un riesgo de aceptar pero, en la actualidad, tal como lo establece Balardini (2000), espacios como la Internet ofrecen formas de reconocimiento en sociedad que, inclusive, han llevado a que el mundo virtual se conciba como un ambiente social donde se desarrollan subjetividades y se construyen saberes, esto a través de la consolidación de diferentes relaciones e interacciones con diferentes comunidades, personas y medios expresivos que, consecuentemente, permiten que se forjen conocimientos e intercambios sobre cuestiones

que parecen inaccesibles, lo cual permite que la Internet sea un escenario participativo donde el “yo” libremente circula y ópera por mundo a través de diferentes planos y roles tanto reales como imaginarios.

Por este motivo, en varias ocasiones, las generaciones más jóvenes suelen catalogarse con el perfil de nativos digitales, millenials o nómadas digitales ya que, en complemento a la postura previa, la tecnología es un espacio que impulsa al desarrollo de destrezas, capacidades y habilidades que, a la luz de Crovi y Lemus (2014) son dadas por factores como el uso activo del Internet, la implantación de las tecnologías digitales y las redes en la cotidianidad e igualmente, el acceso a múltiples dispositivos y la dependencia tecnológica. Según estas bases, las autoras plantean que todos estos enfoques han llevado a que los jóvenes hagan de la Internet (al igual que la lectura) un espacio que promueve al desarrollo de prácticas culturales, esto por medio de las múltiples actividades individuales y colaborativas que allí se ejercen y que empujan a que se establezcan tanto conocimientos como técnicas en el ámbito informático y digital.

Desde la propuesta de Parra (2011), es preciso considerar que la mayoría de población que se circunscribe bajo estos ejes son estudiantes de niveles de escolaridad en primaria, secundaria o en pregrado universitario y, tal cual como lo dictamina el autor, estas personas interactúan constantemente en diversos ambientes y distintas realidades sociales que se enmarcan dentro de la virtualidad, que muchas veces es un concepto que, en lugar considerarse como un alejamiento de lo físico, es una forma de ver que la realidad no solamente transcurre en un espacio físico sino en una multiplicidad de espacios de comunicación (redes sociales, páginas web, correo, etc.) donde también se convive con otras personas y comunidades.

Por otro lado, una de las principales cuestiones por las que se agregó esta categoría de análisis va también enfocada hacia la determinación del profesorado ante esta nueva gama de

relaciones y aspectos sociales involucrados en el ámbito digital ya que, como lo establecen Área et al (2008)

Un aspecto fundamental para facilitar el cambio en la educación escolar reside en la propia definición de la función y el trabajo del profesorado. Los cambios que se están produciendo en la sociedad inciden en la demanda de una redefinición del trabajo del docente, de su formación y de su desarrollo profesional. Los roles que tradicionalmente han asumido los profesores enseñando un currículum caracterizado por contenidos académicos hoy día resultan insuficientes. A los alumnos les llega la información por múltiples vías (televisión, radio, Internet, etc.) y los profesores no pueden ignorar esta realidad. Como ya se indicó, el papel del docente debería cambiar desde una concepción puramente distribuidora de información y conocimiento hacia una persona que es capaz de crear y orquestar ambientes de aprendizaje complejos, implicando a los alumnos en actividades apropiadas, de manera que éstos puedan construir su propia comprensión del material de estudio y acompañándolos en el proceso de aprendizaje. (p. 13)

Un aspecto crucial que señalan los autores es la facilidad en las formas para acceder a contenidos e información diversa y muchas veces se desconoce el hecho de que, así como aprender a leer libros en formato impreso es importante, es igualmente importante enseñar estrategias y técnicas que eleven la capacidad del estudiante para personalizar las nuevas vías de información existentes al conocimiento pedagógico, que en sí vienen a ser todos los formatos de lectura digitales como la internet, los videos, los audiolibros, los videojuegos, las infografías, las páginas web, entre otros que muchas veces son olvidados en las aulas de clase.

Por este motivo, el significado y el valor que ahora tienen las prácticas docentes se da cuando existen innovaciones en el proceso de aprendizaje y se trasciende del esquema tradicional del libro impreso y el cuaderno a uno donde se contempla el trabajo en red, los formatos

electrónicos y todo el armazón de capacidades digitales e informacionales que se han adquirido por parte de los jóvenes y que enmarcan los nuevos modos de aprender.

La dimensión multimodal del texto

La multimodalidad es un concepto estrechamente ligado al ámbito de los medios digitales ya que, primeramente, en el ámbito de la lectura da lugar a la comprensión de las nuevas formas y estructuras textuales que se despliegan en las tecnologías digitales. Por este motivo, la multimodalidad refiere a la integración e interrelación de múltiples recursos como la imagen, la espacialidad, lo auditivo y lo lingüístico (Kress, 2003; Anstey & Bull, 2010) en una sola unidad que puede ser entendida como texto.

Todos los recursos previamente descritos son sistemas semióticos en la medida que cada uno tiene una forma de representación y significación particular que es dada por signos que son percibidos por diferentes canales, como, por ejemplo, los sentidos como el visual, olfativo, táctil y auditivo e igualmente, son signos percibidos por su forma tanto en lo lingüístico (palabras, letras párrafos, discurso hablado) como en lo paralingüístico (una imagen, un gesto, el movimiento), a continuación se presenta una tabla que detalla los diferentes sistemas semióticos que intervienen en la creación de un texto enmarcado en la multimodalidad.

Tabla 6

Sistemas semióticos que se incorporan en el texto multimodal

Sistemas semióticos del texto multimodal	
Lingüístico	Las palabras, el vocabulario, los textos escritos, la gramática.
Visual	Colores, vectores, imágenes fijas o en movimiento.
Auditivo	Sonidos, volumen, efectos, tonos, ritmos.
Gestual	Movimientos, velocidad, lenguaje y expresión corporal.
Espacial	Organización de los objetos en el espacio, proximidad, posición, ambiente.

Nota. Adaptado y traducido de Helping teachers to explore multimodal texts de Anstey, M y Bull, G, Curriculum and Leadership Journal, 2010. 8(16).

Lo anterior es un elemento que permite dar cuenta a que los textos no solo están plenamente estructurados por elementos verbales o métodos meramente lingüísticos sino también por nuevos modos de representación y comunicación que, principalmente, llevan a que el texto sea un producto híbrido (Scolari, 2008) cuya estructura se compone de dos o más sistemas semióticos. Igualmente, Olave y Urrejola (2013) resaltan que la naturaleza del texto ha estado marcada por una definición más ligada a la monomedialidad, es decir, el concepto de texto recae al uso del sistema lingüístico con textos alfabéticos con estructura lineal, sin embargo, se plantea que, con la llegada de las nuevas tecnologías y la facilidad para acceder a estos sistemas semióticos en la Internet, la producción y lectura de textos se ha caracterizado por ser más diversa y abierta a una pluralidad de modos de comunicación (texto, voz, imagen, sonido) y canales de transmisión.

Entonces, para comprender de una mejor manera, la multimodalidad se enmarca en el entendimiento de los nuevos modos de representar y comunicar un mensaje por medio del uso de la imagen, los sonidos y la gestualidad, según esto, la propuesta de Martínez (2007) realiza una definición del texto en su dimensión multimodal como:

Los textos que nos rodean suelen estar compuestos de dos elementos (dos media o modos): el lingüístico (la lengua) y el visual (fotografías, diagramas, etc.). Todo ello configura el texto, por lo que hemos de concebirlo como una unidad de significado; de ahí que podamos definir un texto multimodal/multimedial como aquel en el que encontramos más de un modo de comunicación: verbal, visual, musical, etc. (p. 28)

Adicionalmente, mediante la propuesta de Martínez se señala que todos los modos de comunicación que intervienen para conformar el texto multimodal tienen una relación y una continuidad, es decir, los códigos verbales, visuales, gestuales y sonoros que se convencionalizan para conformar un fenómeno textual no funcionan de manera separada, sino que todos son elementos se unifican y permiten la comprensión de un todo. Ciertos ejemplos de la multimodalidad pueden verse en elementos de la Internet como páginas web, videojuegos, videos, imágenes en movimiento, películas, entre otros donde se puede ver que lo verbal, lo visual, lo sonoro y todos los recursos semióticos en general están interrelacionados y sincronizados para formar un mensaje concreto.

Para describir las características particulares de estas nuevas representaciones y formatos textuales surgidas en el contexto digital, Scolari (2008) propone una serie de características que detallan de una manera concreta estos recursos:

Tabla 7

Caracterización de los nuevos modos y estructuras de comunicación

Digitalización	• Da lugar a la transformación tecnológica • De lo analógico a lo electrónico • Manipulación en la pantalla • Reproducción de información en dispositivos • Ejemplo: Transformar un libro físico al formato pdf.
Reticularidad	• Se pasa de ser productores o consumidores a ser prosumidores • Es una red de usuarios que ve contenidos, pero también los modifica. • Los mismos usuarios generan y modifican su contenido. • Ejemplo: Wikis, blogs.
Hipertextualidad	• Estructura compleja no secuencial • Conexión a nodos y enlaces. • Une a los sitios con otros sitios (Hipervínculo) • Se siguen distintas direcciones

	• Ejemplo: Las entradas coloreadas de artículos o wikis que remiten a otros sitios.
Multimedialidad	• Convergencia de medios y lenguajes • Medios y soportes materiales: Computadoras, celulares, radio, televisión. • Medios internos: Texto, sonido, imagen.
Interactividad	• Participación • Relación sujeto-sistemas informáticos • Control sobre la emisión y recepción de mensajes

Nota. Adaptado de Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, por C. Scolari, 2008, pp. 78-109.

Para la creación de un texto que posea elementos enmarcados en la multimodalidad se integran todos estos elementos, lo cual resulta produciendo una unidad de sentido. Según esto, la Internet y las NTIC se visibilizan múltiples fuentes de información, lenguajes y códigos que unifican formas simbólicas visuales, auditivas y gestuales para la construcción de significados particulares (Kress, 2005) pero que también dan cuenta a la caracterización de nuevas maneras hipertextuales, reticulares y multimediales para representar la información. De esta manera, el concepto de multimodalidad es clave para entender que, en el contexto educativo actual, aparte del libro y del texto físico existen otros modos y formas de acceso hacia la lectura que también ayudan a que se consoliden prácticas académicas.

Aprender Jugando: La Gamificación Educativa en Entornos Digitales

A medida que el ser humano avanza en sus etapas de desarrollo, aspectos como la recreación y el entretenimiento dejan de ser relevantes para los fines de la educación y el proceso de aprendizaje, con ello, se olvida la función didáctica y académica del juego. Para explicarlo más a profundidad, en la educación inicial la mayoría de las actividades que se implementan en el aula de clase suelen estar vinculadas con estrategias metodológicas que utilizan la lúdica, es decir, la enseñanza de algún contenido a partir del juego, siendo este uno de los primeros canales de contacto por los cuales los seres humanos adquieren aprendizajes y experiencias particulares

con el mundo. por medio de ello, el juego es una de las principales bases del desarrollo humano ya que es un medio de exploración con el entorno y, además, es una actividad que conduce a que las personas se adentren al mundo del saber por medio de la curiosidad, el descubrimiento y la interacción, lo cual conlleva a que esta actividad fomente el aprendizaje. (Torres, 2002)

El juego, tal como lo establece Vigotsky (1966) es un proceso simbólico, cognitivo, dotado de acción y significado, asimismo, es una actividad que estimula de manera continua la memoria y el pensamiento dado que el ser humano a través del juego está en una constante interacción con objetos y sujetos, promoviendo al desarrollo integral de habilidades en torno a la socialización, la creatividad y los procesos cognitivos como la percepción, la atención y la concentración. Es en esta medida que el juego se convierte en un aliado clave para la educación y construcción del conocimiento ya que, principalmente, tienen atributos y cualidades que permiten que se fomenten capacidades de diverso tipo y que, incluso, pueden relacionarse con el modelo de competencias de aprendizaje enmarcadas en los currículos de los establecimientos educativos.

Sin embargo, con el paso del tiempo se ha notado que todos los recursos lúdicos que se aplican activamente en la educación inicial van disminuyendo en la medida que avanzan los diferentes niveles de escolaridad haciendo que, especialmente en la secundaria, el juego se desvincule de la práctica académica para convertirse en una actividad de esparcimiento y que abruptamente pierde su formalidad en el contexto escolar.

No obstante, se puede visualizar una numerosa cantidad de individuos que, sin importar sí lo hacen en las aulas o no, frecuentemente se implican en experiencias de entretenimiento ligadas al juego ya sea por medio de mecanismos tradicionales como un juego típico de calle (escondite, rayuela, gallinita ciega) o por medio mecanismos digitales, como lo son los videojuegos de Internet o de dispositivos electrónicos, de esta manera, en varias ocasiones se puede apreciar que,

incluso, los estudiantes obtienen aprendizajes que se derivan de las prácticas cotidianas y espontáneas con dichos juegos, haciendo que esta actividad se convierta en un medio potente para la transmisión de información.

En este ámbito, se puede destacar que el juego es una actividad que no podría ser ejecutada propiamente sí no fuese por elementos como acciones, estrategias, jugadores, recompensas, reglas, misiones, un sistema de puntos, roles, un contexto particular, entre otros recursos, herramientas y propiedades intrínsecamente incorporadas en el juego que hacen que los estudiantes se desplacen por una experiencia inmersiva y lúdica, por tanto, es en el uso de estos elementos en los cuales se establece el concepto de gamificación ya que, como lo sugieren Foncubierta y Rodríguez (2014) se significa así:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p. 2)

De esta manera, la gamificación es una de metodología que contribuye a la consecución del aprendizaje dado que, como se mencionó anteriormente, el ser humano desde su infancia desarrolla experiencias con actividades que ostentan los elementos que se encuentran en el juego y por ende, tal como lo sugiere López (2016) a través del juego, especialmente los que están inmersos en el escenario de las nuevas tecnologías, es posible desarrollar destrezas y capacidades enmarcadas en varios componentes, como por ejemplo la psicomotricidad, el mejoramiento de procesos cognitivos como la capacidad de atención y la memoria, la búsqueda de información, la resolución de problemas, la toma de decisiones y las habilidades analíticas.

Todo lo anterior se debe a que, a través de la interacción de la persona con los elementos que intervienen en el juego, es posible crear un mecanismo de aprendizaje que se adquiere por medio de la identificación y resolución de las situaciones enmarcadas en la experiencia inmersiva, asimismo, a través de la interacción con los diversos elementos que componen el videojuego, el estudiante se encuentra sujeto a explorar, descubrir y a tener una estrategia que le permite la consecución de las metas y objetivos que plantea la experiencia.

Entonces, más allá de la diversión y la distracción que está sucinta en el proceso, los juegos en general representan herramientas con un aporte invaluable para la formación de estudiantes en la actualidad en la medida que aportan al establecimiento de estrategias de aprendizaje que resultan significativas para la asimilación y retención de temas, contribuyendo al incremento del rendimiento académico y el desarrollo integral. (Marcano, 2008)

Por ende, en aras de clasificar los elementos que estructuran un ambiente gamificado, Werbach y Hunter (2012) subdividen los componentes básicos de la gamificación en tres categorías macro que se denominan mecánicas, dinámicas y componentes, todas estas categorías se encuentran interrelacionadas para que se constituya una experiencia auténticamente inmersiva. Entonces, para definir las mecánicas hacen alusión a la descripción de las diferentes pautas de control, acción y comportamiento se establece con el propósito de que los jugadores puedan avanzar en el juego, por ejemplo, las reglas del juego, las oportunidades, las restricciones, entre otras disposiciones que el jugador sigue para avanzar, en síntesis, es un indicador que responde a la manera en la cual se puede jugar.

Por otro lado, las dinámicas hacen alusión a los procedimientos y las estrategias que se utilizan para que se establezca una interacción determinada con el juego y para que se muestre la manera en la cual el jugador se comporta en la actividad, es decir, el estatus, la socialización, las

recompensas, los puntos, los incentivos y toda acción encaminada a que el jugador tenga la noción de progresar, avanzar, cumplir objetivos y escalar su conocimiento, dando respuesta al modo de jugar. Finalmente, los componentes son los diferentes recursos y objetos concretos que se utilizan para crear la experiencia de gamificación, por ejemplo, los avatares, el mundo, las barras de progreso, el desbloqueo de los contenidos, las tablas de clasificación, entre otras herramientas que responden a la forma que tiene el juego y que permiten que se desarrollen las dinámicas y mecánicas del juego.

Para la creación de cualquier sistema gamificado es preciso tener en cuenta los aspectos anteriores ya que de ellos depende que, primero, la actividad interactiva tenga un hilo conductor, una secuencia lógica y una temática delimitada que posibilitará que el jugador pueda circular con naturalidad en el mundo que le propone la actividad, seguidamente, las recompensas, los puntos y los niveles garantizan una medición del progreso y del estado del jugador frente a las diferentes situaciones que se plantean. Es de esta manera que, en el ámbito educativo, la gamificación supone una metodología emergente que puede incentivar que el estudiante acceda al conocimiento por medio de actividades y experiencias que integran aspectos enmarcados en la cognición, la emoción y la sociabilidad, posibilitando la adquisición de aprendizajes significativos.

En el ámbito de los entornos digitales y las transformaciones mediáticas actuales, actualmente existe un número significativo de programas informáticos que posibilitan procesos de automatización y digitalización del juego, de esta manera, en la virtualidad se han originado diversos recursos que buscan involucrar propositivamente al estudiante en el aprendizaje mientras tiene una experiencia placentera y estimulante en los términos de los procesos cognitivos implicados con la gamificación. Especialmente en el ámbito de Internet, manan diversos

prototipos de actividades interactivas que, en la actualidad, han empezado a aprovechar las potencialidades de los elementos del juego para generar mayor participación y fidelización en los alumnos, haciendo del espacio de clase un lugar atractivo para la consecución del aprendizaje, algunas de estas actividades son los juegos de escape, los juegos serios, el Escape Room y el BreakOut Edu, este último se profundizará más adelante.

Toda esta gama de actividades promueve a que los estudiantes a partir de la búsqueda, la observación, el discernimiento, la memorización y el reconocimiento de patrones se puedan fortalecer conocimientos, habilidades y el pensamiento lateral, de esta manera, el estudiante se encuentra implicado en el aprendizaje a través de la resolución de diferentes actividades que son pensadas desde el juego pero que directamente se unen con competencias, contenidos y formas de conocimiento que se encuentran en los currículos educativos, por lo tanto, todo proceso de creación de este tipo de recursos pasa por un proceso riguroso de planificación de los enigmas y la narrativa, la selección de herramientas, la identificación de fortalezas y limitaciones, entre otros aspectos que son necesarios para que esta actividad no se disocie de la práctica académica.

BreakOut Edu en línea como respuesta al aprendizaje

Según Brusi y Cornellá (2020) el BreakOut Edu es un tipo de actividad gamificada que consiste en que, los destinatarios a los cuales se dirigirá el juego, tienen la tarea de cumplir un objetivo que está enfocado en la apertura de un candado o caja por medio de unos códigos que se obtienen mediante la superación de diferentes acertijos, retos y misiones que se unen de manera directa con los contenidos curriculares, haciendo posible la conexión de esta metodología gamificada con la pedagogía, igualmente, dependiendo de las herramientas y los espacios disponibles, esta actividad puede desarrollarse a través de un entorno tanto físico como digital.

En el BreakOut Edu, todo este conjunto de desafíos son resueltos en un ambiente simulado que contextualiza al jugador en un mundo determinado y, además, le otorga una identidad particular, asimismo, el jugador es el encargado de desarrollar y culminar la historia mediante los progresos y logros obtenidos con la resolución de las actividades. La mayoría de los acertijos o enigmas se deben solucionar en este tipo de gamificación están relacionados con descifrar mensajes criptográficos, la resolución de jeroglíficos, laberintos, rompecabezas, mapas, anagramas, patrones entre otro tipo de actividades que componen la narrativa de la historia.

Desde el ámbito de la evaluación formativa, se ha visto un notable incremento de propuestas de investigación que emplean el uso de metodologías de gamificación tales como los BreakOut Edu para medir los aprendizajes e identificar las competencias adquiridas por los estudiantes en el proceso de enseñanza, de esta manera, en el ámbito de la adquisición de competencias en lectura, existen otro tipo de formas de evaluación alternativas que se pueden implementar mediante el uso de la tecnología y que, a su vez, crean una experiencia que vincula entretenimiento con conocimiento.

Específicamente, el conjunto de competencias y habilidades que fomentan los BreakOut están enmarcados en el aprendizaje individual y cooperativo, el pensamiento crítico y deductivo, la resolución de problemas y el trabajo a presión; igualmente, con esta metodología el estudiante pasa a convertirse en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje ya que la solución y el progreso de los diferentes desafíos dependerá de su capacidad de “saber hacer” frente a la diversidad situaciones que se plantean en la narrativa que orienta la actividad. (Martín-Caraballo et al, 2018)

Algunas herramientas en línea que pueden utilizarse para la creación de propuestas interactivas basadas en el BreakOut Edu son Genially, Google Forms, OneNote, por medio de

claves en documentos pdf cifrados y utilizando la combinación de juegos de plataformas como Wordwall, Cerebriti, Educaplay, Kahoot, Baamboozle, Socrative entre otras que existen en el ámbito de la web 2.0 donde se permite el diseño gratuito o pago de contenidos lúdicos que, sí son manipulados de manera adecuada, pueden dar lugar a que se originen recursos adaptados a las necesidades, intereses y motivaciones de los alumnos.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

En el ámbito de Internet y la época actual, es posible vislumbrar una numerosa serie de recursos, plataformas y herramientas informáticas que se diseñan con la intención de suplir y atender diversas finalidades que tienen los usuarios de este medio, por ejemplo, tiendas online que venden y comercializan diversos productos, redes sociales, foros, blogs y correos que ofrecen facilidades para el establecimiento de la comunicación y el entretenimiento así como permiten compartir y difundir diverso tipo de información, entre otros formatos en línea, aplicaciones y portales web que posibilitan el acceso a diversos contenidos, servicios, espacios y canales que están interconectados en un mismo medio de funcionamiento, llevando a que la Internet sea un medio que facilita la ejecución de diversas actividades como leer, comprar cosas, conversar, opinar e inclusive aprender.

Desde lo anterior, el campo de la educación tiene una fuerte presencia en el ámbito de la tecnología y, en la actualidad, los estudiantes utilizan la Internet como un recurso de apoyo para las actividades de estudio y un medio para la búsqueda y consulta de diversas fuentes de información, asimismo, desde el caso de los docentes, existe una amplia cantidad de programas que facilitan la creación de actividades, estrategias y espacios de comunicación, intercambio y cooperación para la gestión de actividades de enseñanza. Esto trae consigo que la educación formal ya no se limite solo a los espacios físicos sino a una multiplicidad de escenarios y

procesos interactivos que son gestionados por las nuevas tecnologías, despertando la necesidad de alfabetizar digitalmente a todos los miembros y agentes involucrados en la educación para que se produzcan oportunidades de aprendizaje a partir del uso eficiente de la virtualidad.

Es de esta manera que uno de los intentos de la tecnología por trasladar a lo virtual el quehacer que caracteriza a la educación, se sustenta en la creación de espacios y modalidades de aprendizaje en línea, uno de estos lugares son los entornos virtuales, que según Salinas (2011) se conceptualizan como espacios donde se empalma la dimensión tecnológica y la dimensión educativa para la consecución del saber pedagógico. Por una parte, desde su caracterización tecnológica, en el EVA se da lugar a las herramientas, formatos digitales y recursos tanto informáticos como multimediáticos que otorgan una estructura la plataforma y, en el foco educativo, se representan los diversos modos de comunicación, construcción del conocimiento y objetivos de aprendizaje que se marcan mediante la interacción entre el docente y el estudiante en un espacio meramente remoto, virtualizado y digitalizado

De este modo, Gros (2001) también ofrece una definición de los EVA como “la creación de materiales informáticos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por un ordenador” (p. 239). Desde este enfoque, se devela que todos los espacios virtuales destinados a la educación atraviesan un proceso de sistematización y planificación ya que, sí la intencionalidad de los EVA radica en promover el intercambio de información y la consolidación del proceso formativo a partir de una variedad de instrumentos informáticos, es preciso tener en cuenta que el EVA debe contener una intención educativa y unas condiciones de aprendizaje que se promoverán tanto implícita como explícitamente en el estudiante cuando este se familiariza con los componentes de la plataforma y los articula con su práctica académica a través de las distintas actividades que se desarrollan, asimismo, trasladando los contenidos

procesuales y conceptuales del currículo a través de prácticas con medios y recursos propios de las NTIC que están alojados en la plataforma.

Hiraldo (2013) hace especial énfasis en los componentes básicos que son necesarios para la creación de un EVA, primero, resalta que es necesario definir una infraestructura virtual donde se incorporen todas las herramientas y recursos tanto tecnológicos, comunicativos y de apoyo que soportaran el proceso de formación del cuerpo estudiantil; Luego, muestra que estos elementos no se disponen en el EVA al azar, sino que estos constituyen un puente que se articula con los contenidos disciplinares del currículo, es decir, el modelo de competencias, objetivos y los contenidos de enseñanza se conectan directamente con el abanico de recursos informáticos que el docente proporciona al estudiante para la gestión de su aprendizaje, de esta manera, el autor también enfoca un componente de planificación, es decir, un pensamiento anticipado sobre las acciones, estrategias y recursos que orientaran el proceso, evaluando su pertinencia, adecuación y calidad para hacer efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Continuando con la propuesta de Hiraldo (2013) otro de los componentes que integran la creación de un EVA radica en la selección rigurosa de los materiales didácticos y los formatos, que deben ser colocados pensando en las necesidades formativas del cuerpo estudiantil e igualmente, bajo los aspectos particulares que caracterizan a la población a la cual se dirigirá el entorno. Desde el ámbito de la interacción, se señala que deben existir canales de comunicación que permitan el intercambio de información, la participación y la expresión libre de las ideas, opiniones y argumentos de los estudiantes frente a los contenidos y recursos con los cuales operan. Siguiendo lo anterior, se consigue que el EVA tenga coherencia, cohesión y adecuación con el currículo y el proceso académico del estudiante.

Desde lo anterior, para explicar más a profundidad las implicaciones pedagógicas que suscita un EVA en el aula universitaria, García y Martín (2003) contextualizan las configuraciones que surgen para la creación de espacios de aprendizaje en el ámbito de las nuevas tecnologías, de esta manera un EVA también puede concebirse como:

Un entorno virtual de aprendizaje puede ser visto como un espacio de formación en el que se utilizan canales de comunicación mediatizados por la tecnología, fundamentalmente basada en la web, que tiene como fin la consecución de un proyecto educativo contextualizado. En ocasiones este proyecto surge a partir de un tema de interés común para un grupo o de un problema que admite múltiples posiciones que pueden ser aportadas por cada uno de los participantes en alguna de las zonas de actividad definidas en el sistema. (p. 75)

Para finalizar, algunos de los beneficios y oportunidades que origina la implementación de plataformas como un EVA en el proceso formativo son que, aparte de darle prioridad al uso de una interfaz tecnológica para la gestión del conocimiento y el intercambio de información, se le está dando variedad al estudiante en los términos de medios, recursos, formas de participación y comunicación, ritmos y estilos de aprendizaje, entre otra clase de aspectos que dinamizan el espacio de clase. Todo lo anterior sigue una línea donde se posibilita al desarrollo de procedimientos, valores, prácticas y habilidades que favorecen la apropiación de contenidos curriculares.

CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO

Quienes producen conocimiento sobre una práctica son, a la vez, actores de esta.

Teresita Pérez de Maza

Método de Investigación

La presente propuesta de investigación se determina bajo las dinámicas de un modelo dinámico, flexible e inductivo, mediante la realización de ejercicios de observación y registro continuo de contextos, fenómenos y realidades que envuelven la naturaleza social del quehacer educativo y, seguidamente, a través de la recopilación de este registro se interpreta de manera crítica los elementos más significativos del proceso (Torres, 1999). Por ende, el método cualitativo de investigación fue el seleccionado ya que, este permite constituir una mirada analítica hacia el proceso de enseñanza y las representaciones de las realidades de los participantes a través del análisis, la descripción y la indagación del objeto de estudio y los conceptos empleados, que son clave para evidenciar la validez de los fundamentos teóricos y metodológicos que se aplican en la práctica pedagógica.

Es así como se implementa una metodología que funciona como intermediaria entre el planteamiento de teorías y los elementos observables como actitudes o patrones que empíricamente se visibilizan en la práctica educativa, entonces, parafraseando a Taylor y Bogdan (1992) la investigación cualitativa se ajusta a los requerimientos de la propuesta dado que es un proceso holístico, interactivo, abierto y humanista. También, se añade el paradigma constructivista a la propuesta ya que, según Sandoval (1996):

Se asume que el conocimiento es una creación compartida a partir de la interacción entre el investigador y el investigado, en la cual, los valores median o influyen la generación del conocimiento; lo que hace necesario “meterse en la

realidad”, objeto de análisis, para poder comprenderla tanto en su lógica interna como en su especificidad. La subjetividad y la intersubjetividad se conciben, entonces, como los medios e instrumentos por excelencia para conocer las realidades humanas y no como un obstáculo para el desarrollo del conocimiento (p. 29)

En aras de aportar a la reflexión y a la comprensión del proceso de enseñanza, la investigación cualitativa orienta el proyecto en la medida que, primeramente, la educación es un hecho social que requiere “la creación de conocimiento objetivo y veraz, desde donde sea posible su interpretación y la comprensión del problema objeto, en la búsqueda de una intervención eficaz para transformar la realidad (...) implica la creación de conocimiento propio y particular de cada hecho.” (Portilla et al, 2014, p. 98). Por tanto, se involucra un proceso de observación e interacción continua con los participantes que dan significados y nuevas perspectivas a la fundamentación conceptual de estudio, asimismo, se recopila información que ayuda a establecer metas, estrategias y acciones formativas que transformen la realidad social de la población, por lo anterior, se toman como referentes el aprendizaje del alumno y un marco sociocultural donde el proceso de enseñanza de la lectura puede favorecerse de las potencialidades del uso de las NTIC, la cibercultura y los medios digitales.

A través de ello no hay que olvidar que, con el uso de la investigación cualitativa, se generan procesos de significación desde las necesidades individuales y colectivas que subyacen al interior de la práctica educativa tanto para educadores como educandos. Entonces, con respecto al proyecto investigativo, este enfoque de investigación le brinda suficientes bases y técnicas para estudiar realidades, actitudes, formas de comportamiento, entre otros aspectos y patrones de carácter subjetivo que también están contenidos en la naturaleza social de la educación, lo cual hace que la propuesta tenga la posibilidad de aportar a la construcción de sentido y a la

comprensión global de las realidades que se estudian por medio de la aplicación de estrategias pedagógico-didácticas centradas en los entornos virtuales de aprendizaje y la metodología de gamificación.

Tipo de Investigación: Investigación-Acción

Con lo anterior, la propuesta de investigación se dirige por medio de una iniciativa que está estructurada por actividades y recursos encaminados a la generación de aprendizajes, cambios y mejoras en las prácticas educativas en general, trascendiendo de la tarea de investigar y describir teorías a la consolidación de prácticas de intervención que posibiliten la resolución de las situaciones problemáticas planteadas. Por este motivo, la confluencia de estos intereses permite delimitar el enfoque cualitativo de la propuesta desde la modalidad de investigación-acción (I.A). Parafraseando a Lewin (1946) la I.A un proceso mediado por la autorreflexión y el cuestionamiento de la práctica social educativa, estas actitudes a su vez son relevantes ya que todas las consideraciones particulares extraídas del proceso de reflexión llevan a que se comprenda de una mejor manera la práctica desde la racionalidad y la justicia.

Asimismo, según Kemmis y McTaggart (1988) citado por LaTorre (2003) la investigación-acción presenta las siguientes características; (i) Es de naturaleza participativa y colaborativa, por tanto, exige actuación grupal, (ii) crea comunidades autocríticas, ya que se entrelaza acción y formación, finalmente, (iv) al ser un proceso social, lleva al investigador a registrar, sistematizar y analizar de manera crítica y reflexiva las situaciones ocurridas, expandiendo el abanico de conceptos y conocimientos. Igualmente, por medio de la IA, se incursionó en una propuesta que vincula la teoría y la práctica a través de la realización de un proyecto gamificado virtual, reivindicando el papel del participante como estudiante nativo digital y prosumidor que está en la necesidad de que se fortalezca su motivación e interés hacia la

lectura con los textos multimodales y los entornos que ofrecen los medios digitales. De esta manera, las etapas por las cuales se desarrolla esta clasificación de investigación las menciona Stringer (1999) citado en Hernández Sampieri et al (2014)

Las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción son: observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica, una y otra vez, hasta que todo es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (p. 497)

Igualmente, a través del desarrollo de las fases correspondientes, la pretensión de este proyecto de investigación está centrada en promover estrategias y tácticas mediadas por la tecnología digital para que, el educador como facilitador del conocimiento, pueda tener la posibilidad de actualizar y repensar tanto sus modelos didácticos como las prácticas educativas que cotidianamente están vivenciando, conduciendo a que el educador pueda reconfigurar su proceso de profesionalización al comprender y reflexionar las necesidades socioeducativas que actualmente están presentes en los aprendizajes de los participantes.

Hacia un Modelo de Acción: Pedagogía Praxeológica

Una de las intenciones principales del proyecto es que se contribuya al mejoramiento y a la resignificación de la praxis educativa del educador actual a través del desarrollo humano, el entendimiento del avance de la cultura y la responsabilidad social, esto se logra analizando de manera metódica y sistemática los actos sociales que habitualmente se entretajan en el seno quehacer educativo, esto también lleva a la necesidad de unir la teoría investigativa que es desarrollada con la práctica, que es un proceso que devela acciones, hechos y percepciones que le brindan significados y sentidos a la teoría, haciendo que la praxis sea un engranaje para la

apropiación del saber. En palabras de Juliao (2011) la praxeología se entiende de la siguiente forma:

La praxeología se entiende como un discurso (logos) construido después de una seria reflexión, sobre una práctica particular y significativa (praxis); como un procedimiento de objetivación de la acción, como una teoría de la acción. Por el tipo de análisis que realiza, pretende hacer que dicha praxis sea más consciente de su lenguaje, de su funcionamiento y de lo que en ella está en juego, sobre todo del proceso social en el cual el actor o practicante está implicado y del proyecto de intervención que construye para cualificar dicho proceso; todo esto con el fin de acrecentar su pertinencia y su eficacia liberadora. (p. 26)

Por lo anterior, la metodología de investigación se soporta con el enfoque praxeológico dado que contiene 4 etapas que son: ver (observación), juzgar (interpretación), actuar (intervención) y la devolución creativa (prospectiva) (Juliao, 2002). Estos modelos cuentan con la finalidad de que el investigador establezca una postura crítica, subjetiva y sensibilizadora frente a los acontecimientos que se registran durante la práctica, lo previamente mencionado es posible ya que, por medio de esta postura, es posible descomponer momentos clave que pueden ser modelizados y revalorizados, construyendo nuevos aportes al conocimiento y a la reflexión del quehacer pedagógico.

Por ende, las etapas que secuencialmente sistematizan el proyecto de investigación toman como referente al enfoque praxeológico, la descripción de estos se orientó bajo la propuesta de Juliao (2002, 2011)

Ver (Observación): También nombrada fase empírica o experimental, en esta etapa el educador explora, analiza y registra las particularidades de la naturaleza del medio social, el contexto y la población involucrada en la situación de aprendizaje que se aspira a abarcar. A

través de este análisis y observación rigurosa, se obtiene información que ayuda a definir a profundidad la caracterización del entorno, el perfil de participantes y las necesidades que dirigirán la formulación del foco problemático.

Esta fue la etapa inicial del proyecto, que se centró en la realización de ejercicios de observación participante al interior de espacios de la LHLC UNIMINUTO y en espacios transversales como la Práctica en Responsabilidad Social y la asignatura de CEPLEC I. Como en este espacio se encontraba la población a estudiar, con ellos se aplica una prueba diagnóstica dirigida al reconocimiento del perfil lector y las necesidades de formación lectora de los estudiantes, en ello, se establece que el núcleo problemático de la situación reside en que la significación del acto lector aún permanece ligado a narraciones tradicionales, análogas y en físico, también, que la mayoría de prácticas lectoras que ellos establecen es por medio de textos multimodales (comic, audiolibros, videos) que no están presentes en el discurso académico, respondiendo al ¿Qué sucede?

Juzgar (Interpretación): También titulada como fase paradigmática, a partir de los diferentes ejercicios de observación y experimentación con el entorno y los actores sociales se busca problematizar y comprender las prácticas, asimismo, es un proceso basado en la formulación de hipótesis, discursos y fuentes que puedan justificar los modos de intervenir con el entorno. Esta fase funciona para que el proyecto pueda tener una interpretación desde un marco sociocultural y pedagógico, también, en este se solidifican las razones por las cuales es necesario establecer cambios en el medio con el que se experimenta, respondiendo al ¿Qué puedo hacer?

Con respecto al proyecto de investigación, tras generar una reflexión profunda en torno al proceso de observación e implementación de la prueba diagnóstica, desde esta fase se delimitaron las fuentes de información y los ejes conceptuales que articulan el marco teórico del proyecto, asimismo, se creó una estrategia educativa que, a través de las NTIC, entrelaza varias

herramientas digitales con la finalidad de que se trascienda las rutinas del aula, produciendo un mayor acercamiento de los estudiantes con los medios, plataformas y formatos de lectura que utilizan cotidianamente, esto con la finalidad de diseñar iniciativas que transformen las prácticas de enseñanza de la lectura desde el rol del docente y, desde el estudiante, que se creen nuevas maneras de aprender por medio de los formatos y aplicaciones disponibles en las NTIC.

Actuar (Intervención): Es una etapa meramente programática donde el investigador emplea una serie de herramientas, técnicas y procedimientos para efectuar actividades. Esta es la etapa donde existe la mayor interacción con los participantes, respondiendo al ¿Qué se hace en concreto?

Entonces, para ello, en el proyecto de investigación se establecieron espacios participativos en una de las clases de la asignatura de CEPLEC I por medio de la implementación de la unidad didáctica, el entorno virtual de aprendizaje (EVA) y el sistema gamificado que se incrustó en la plataforma.

Devolución creativa (Prospectiva): Es una fase que viene unida con la metacognición, esto quiere decir que se establece un proceso de concientización donde se evalúa y se reflexiona de manera continua sobre las estrategias y actividades que se implementaron y, a través de ello, se recogen los aprendizajes obtenidos sobre cada una de las acciones ejecutadas, con ello se responde a ¿Qué se aprendió de lo hecho?

Con el diario de campo y los ejercicios de observación participante se registraron las diferentes situaciones evidenciadas a lo largo de la implementación del proyecto, asimismo, se pretende realizar un panorama reflexivo alrededor de las subjetividades y percepciones surgidas frente a la aplicación de las diferentes unidades de aprendizaje. Igualmente, al finalizar la implementación de la prueba piloto de las actividades interactivas, se ejecutó una encuesta de salida que recoge las percepciones de los estudiantes frente al proceso que se llevó a cabo.

Participantes

La propuesta de investigación presenta como beneficiarios a 15 profesionales en formación de una de las clases la asignatura de CEPLEC I de la sede principal de Corporación Universitaria Minuto de Dios. Esto se debe a que, explorando los ejercicios de investigación realizados por egresados de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana (LHLC), se analizó que existe un escaso número de proyectos de investigación que impliquen la participación activa de estudiantes de educación superior, asimismo, de acuerdo con la misión del departamento de CEPLEC en UNIMINUTO, este espacio se destina en la formación transversal de los alumnos con el objetivo de que se fortalezcan procesos de escritura, lectura y oralidad enmarcados en el desarrollo de la competencia comunicativa

Desde lo anterior, la misión de CEPLEC coincide de manera directa con los objetivos planteados en el proyecto dado que la pretensión de este se enfoca el diseño de un entorno virtual gamificado que contribuya a diversificar las formas de evaluación de lectura en medios digitales, por medio de ello, que tanto educadores como educandos puedan acercarse a los nuevos textos y modos de aprendizaje surgidos en el ámbito de la cibercultura.

Muestra

La implementación del EVA se lleva a cabo con una muestra de 15 participantes que integran una de las clases de asignatura transversal de CEPLEC I de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, estos pertenecen a la jornada de la mañana en la franja de 8:30am - 10:00am. Cabe destacar que la mayoría de los estudiantes involucrados en este nivel de CEPLEC están iniciando su trayectoria académica y, por tanto, están en un proceso de reconocimiento del contexto universitario a través de la apropiación de su papel como profesionales en formación.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

El diseño de las técnicas e instrumentos se orientó con base en la consecución de los objetivos predispuestos en el proyecto de investigación. A través del uso de estas herramientas se recopiló la información necesaria para que el proyecto tuviera un número amplio de fuentes para la interpretación y análisis de los resultados que se manifestaran en el capítulo 4 de la propuesta, estos son:

Observación participante directa: Para la formulación del planteamiento del problema y la identificación de las necesidades de la población universitaria enmarcados en la primera fase del proyecto, surgió la necesidad de establecer un contacto no intrusivo con la población, asimismo para obtener una mayor cantidad de aproximación y relacionamiento social con los sujetos del estudio, esto se realizó mediante el registro y la recopilación de sucesos, eventos y situaciones particulares de aprendizaje que se evidenciaron durante el desarrollo de espacios académicos al interior de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana (LHLC) en UNIMINUTO e igualmente, se realizó durante espacios de formación profesional y transversal como la práctica en Responsabilidad Social (PRS), que fue ejecutada durante el periodo 2019-1 y las prácticas profesionales I y II, realizadas respectivamente en el periodo 2021-1 y 2021-2. (Ver Anexo C)

El objetivo principal de estos ejercicios de observación fue el de recopilar información en el marco de las asignaturas LHLC y el proceso de práctica pedagógica que, a su vez, permitiera la descripción, exploración y comprensión social de diferentes situaciones, ambientes, subjetividades y sujetos que se encuentran vinculados con el proyecto de investigación, esto mediante la participación en diversas actividades que se desarrollan al interior de los espacios pedagógicos.

Encuesta diagnóstica inicial (con escala Likert): Para identificar más a profundidad los detalles del perfil lector de los profesionales en formación de la asignatura de CEPLEC, se

empleó una encuesta semiestructurada con escala de calificación, esto con la intencionalidad de determinar de los intereses, preferencias y actitudes de los estudiantes con respecto a la lectura en medios digitales y el papel que juegan conceptos como la cibercultura y las NTIC para su formación lectora, evaluando la manera por la cual medios como la Internet y las narraciones audiovisuales pueden servir como herramientas estratégicas para el fortalecimiento del hábito lector.

La encuesta se formuló con base a situaciones hipotéticas donde el estudiante discernía sobre aspectos como su nivel de conformidad e inconformidad con respecto a escenarios particulares que se relacionan con el objeto de estudio como, por ejemplo, sus hábitos académicos con el uso de la tecnología. Igualmente, en aras de clasificar los datos de los encuestados, en esta encuesta incorporó una sección de información demográfica y general donde los estudiantes realizaron aproximaciones en su rango de edad, semestre de estudio e igualmente se preguntó la disponibilidad para acceder a Internet para la aplicación de la propuesta de investigación.

En la encuesta, los estudiantes contaban con la posibilidad de seleccionar categorías preestablecidas que concordaran con sus intereses, motivaciones y preferencias, no obstante, en cada pregunta también se incluyó como complemento un panel adicional donde los estudiantes respondían abiertamente la pregunta sí ninguna de las opciones resultaba satisfaciendo sus necesidades, de esta manera, se garantiza que la encuesta siga un eje cualitativo al permitir que los estudiantes añadan categorías y justifiquen las respuestas.

Diarios de campo: En cuanto a la experiencia vivida en el marco de la práctica pedagógica, el diario de campo es un instrumento metodológico que facilita la gestión de la información y la constitución de referentes conceptuales en la investigación ya que, en este documento, se reconstruyen los acontecimientos transcurridos en el aula de clase a partir de su

descripción, sistematización interpretación crítica, extrayendo momentos significativos que surgen alrededor de las prácticas pedagógicas, lo cual permite validar y ampliar las teorías abordadas en la investigación.

Entorno virtual gamificado con Genially, Google Forms y Wix.: A través de tres plataformas interactivas se diseñó la estructura total del EVA. La función de la plataforma web de WIX fue la de que se estableciera una interfaz que sirviera como un sistema de gestión de la información contenida en las gamificaciones digitales, que se realizaron por medio de dos aplicaciones, la primera es Genially, una plataforma de software libre especializada en el ámbito de la comunicación visual y en la creación de contenidos interactivos. Seguidamente, la aplicación de administración de encuestas Google Forms también se usó para las actividades interactivas dado que este software contiene funciones adaptables a los propósitos de la gamificación.

Unidad didáctica: Por medio de un conjunto de actividades ordenadas y estructuradas para la consecución de objetivos de aprendizaje vinculados con la asignatura de CEPLEC I, se estructuró una unidad didáctica con la finalidad de sistematizar y detallar aspectos del entorno virtual gamificado como los indicadores de desempeño, recursos, organización del tiempo, objetivos, criterios de evaluación, competencias de lectura a fortalecer en cada actividad interactiva y los momentos en los cuales se desarrollan cada uno de los contenidos del entorno en general. De esta manera, se pretende utilizar este recurso debido a que es un soporte que ayuda a la sistematización las actividades a realizar en el entorno ya sea fuera o dentro del espacio de clase.

Encuesta de salida: Al finalizar el proceso de implementación del proyecto, se diseñó una encuesta de carácter semiestructurado con el propósito de dar cierre a la propuesta, asimismo, en

aras de reconocer y evaluar las diversas perspectivas e impactos que produjo la implementación del proyecto.

Fases del Proyecto

Fase 0 (Contextualización): Por medio de diferentes ejercicios de observación participante y el registro anecdótico de situaciones particulares en espacios académicos y de práctica profesional de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, en esta fase realizó un diagnóstico riguroso donde, al interpretar de manera crítica las situaciones evidenciadas, se demostró la necesidad de que, para el aprendizaje y la motivación hacía la lectura, se precisa de la creación estrategias disruptivas que involucren el uso de la tecnología, los medios digitales y los nuevos formatos de texto que existen en el ciberespacio.

A través de esta fase también se revelaron diferentes concepciones y aspectos hacía la lectura, por ejemplo, que la población universitaria piensa que una práctica de lectura formal y aceptada por la educación es aquella donde el lector interactúa con un texto en físico, sin embargo, los demás formatos de lectura como videos, comics o memes quedan relegados a prácticas que son ajenas a lo académico.

Fase 1 (Planificación y delimitación): Para realizar un análisis más exhaustivo sobre las particularidades del perfil y el comportamiento lector de la población de la asignatura de CEPLEC, se empezaron a planificar las diferentes técnicas de recolección de datos como la prueba diagnóstica y la unidad didáctica para el momento de la implementación del EVA, también se ejerció un proceso de clasificación y delimitación de toda la información conceptual para el desarrollo escrito de la propuesta, esto mediante la recopilación de la información recogida en la fase 0.

Fase 2 (Diseño de la propuesta): Con los resultados obtenidos de la fase 0 y 1, se establecieron los parámetros de la estrategia virtual desde el modelo de diseño instruccional ASSURE para el diseño del EVA, ordenando toda la serie de materiales y plataformas de carácter digital que se involucran en la propuesta. Para la estructuración de los componentes del sistema gamificado, este se estructuró con base al modelo 6D de Werbach y Hunter (2012) indicando objetivos, conductas, tipos de jugadores, herramientas y retroalimentación. Con todos estos aspectos debidamente referenciados se procede al diseño del EVA y las actividades gamificadas

Fase 3 (Inmersión): Tras la revisión de los aspectos de jugabilidad, accesibilidad y usabilidad del sitio web se procede a la implementación del proyecto con la población estudiada. A los estudiantes se les brindó una introducción previa de carácter sincrónico previo al inicio de la ejecución de las actividades destinadas en el EVA, igualmente se proporcionó una explicación sobre los módulos y secciones del sitio web, así como los medios de contacto y las actividades interactivas.

De igual manera, para validar que los estudiantes hayan interactuado con la plataforma y las diferentes secciones de la plataforma de aprendizaje, se diseñó un taller con la intención de que los estudiantes resuelvan un recurso de apoyo que sirva como complemento al desarrollo de las unidades de aprendizaje del entorno virtual, facilitando la resolución de los acertijos, retos y misiones de las actividades interactivas.

Fase 4 (Prueba piloto): Las dos unidades de aprendizaje se desarrollan en un espacio sincrónico con los diferentes grupos de trabajo que se conformaron, el docente se reúne con los estudiantes para aplicar el cuestionario de salida, esto con el objetivo de conocer el grado de satisfacción y conformidad de los estudiantes con la implementación del proyecto. La interpretación de las respuestas proporcionadas por los estudiantes se recopila en el análisis de los resultados.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El presente apartado muestra los diferentes hallazgos y resultados derivados de los instrumentos de recolección de datos que se delimitaron en el marco metodológico, asimismo, se presentan los datos e interpretaciones de carácter metódico y reflexivo que se obtuvieron por medio la aplicación del cuestionario diagnóstico, de igual modo, se exponen los diferentes registros de los diarios de campo que permiten analizar el ejercicio observacional desarrollado con la población estudiada antes, durante y después de implementar el proyecto de intervención pedagógica, asimismo, se expone la unidad didáctica por la cual se parametrizo y planificó la ejecución de los diferentes componentes del entorno virtual con los estudiantes de CEPLEC I y para finalizar, se muestran los datos cualitativos arrojados por el cuestionario de salida.

Igualmente, en el capítulo 5 se plasma la propuesta del entorno virtual de aprendizaje que incluye aspectos como la estructura del entorno, la modalidad del EVA, el perfil de los usuarios, los objetivos y la descripción de la propuesta, asimismo, se construye un apartado que esboza las especificidades del sistema gamificado que está dentro del EVA donde se delimitan las mecánicas, dinámicas y componentes de la actividad interactiva. Todo esto se encuentra en función del desarrollo de cada uno de los objetivos específicos

Tabla 8

Relación de los objetivos específicos con los instrumentos de evaluación

Objetivo	Instrumento
Indagar sobre los aportes y contribuciones teóricas que genera la gamificación educativa digital y los EVA como estrategias pedagógicas para la formación de lectores competentes, esto a través de la comprensión y caracterización de los diferentes hábitos de aprendizaje y lectura en medios digitales de los estudiantes de CEPLEC I.	• Diarios de campo • Encuesta diagnóstica

Entrelazar técnicas de creación de actividades gamificadas, entornos virtuales y textos multimodales para el diseño de un EVA en la plataforma WIX que contenga una secuencia de actividades diseñadas bajo la metodología BreakOut Edu, esto para la generación de herramientas y métodos de evaluación del aprendizaje de la lectura.	• Propuesta del Diseño del EVA • EVA + Sistema Gamificado
Implementar el proyecto de gamificación digital educativa a través de una unidad didáctica en la asignatura de CEPLEC I.	• Unidad didáctica
Recopilar los resultados obtenidos del proceso de intervención evaluando las experiencias surgidas del proceso de intervención pedagógica.	• Encuesta de salida.

Nota. Elaboración propia.

Aproximación Cualitativa Encuesta Diagnóstica

Para dar cumplimiento al primer objetivo de investigación (Tabla 6), con el propósito de comprender y caracterizar los hábitos de aprendizaje y lectura en medios de los estudiantes de educación superior, se implementó una encuesta de carácter semiestructurado que contaba con preguntas abiertas, de selección múltiple, de única respuesta y dicotómicas. Igualmente, algunas preguntas también fueron empleadas de acuerdo con la escala psicométrica Likert para medir la opinión y las actitudes de los estudiantes frente a diversos criterios de conformidad o inconformidad con respecto a situaciones específicas, en esta encuesta participaron 15 personas, que son los mismos estudiantes a los cuales se aplicó el proyecto investigativo.

Sin embargo, cabría destacar que, a pesar de que los resultados de esta encuesta cuenten con aproximaciones numéricas dado el proceso de codificación de las respuestas, el proyecto continúa guiándose bajo los parámetros de la investigación cualitativa dado que, primero, el cuestionario fue creado con el propósito de que se obtuviera mayor información y conocimientos específicos acerca de las motivaciones, actitudes intereses y hábitos de la población frente al uso de las tecnologías de la información para fines de educación y lectura, es decir, tiene una

intencionalidad enmarcada en lo social y lo humanista ya que se posibilita la interpretación y el acercamiento del investigador a diferentes realidades y subjetividades, adicionalmente, para garantizar que no existiera un límite de respuestas preestablecidas, la población contaba con la posibilidad de agregar otras categorías o percepciones que no aparecieran en la encuestas. (Ver Anexo A)

Por ende, la aproximación cualitativa de los datos obtenidos se muestra a través de la siguiente lista:

Con respecto a los resultados encontrados en la sección demográfica y de información general

- La mayoría de los estudiantes son nativos digitales, esto es debido a que oscilan entre edades entre los 16-25 años, esto implica que, desde edades tempranas, los estudiantes han incorporado dispositivos y plataformas digitales aunadas por las NTIC para el desarrollo de sus actividades de entretenimiento, educación, etc.
- Ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran incursionando en los primeros semestres académicos de su formación profesional, esto significa que están en un proceso de apropiación y asimilación del contexto de la educación superior y su perfil vocacional.
- Todos los estudiantes tienen acceso a Internet, es decir que tienen mecanismos de conectividad.
- La mayoría de los estudiantes cuenta con dispositivos como computadoras ya sea portátiles o de escritorio e igualmente, a dispositivos móviles.
- La mayoría de los estudiantes invierte entre 2 y 4 horas de tiempo en Internet para la gestión de actividades de aprendizaje y práctica académica.
- Con respecto a las actividades cotidianas que se realizan en los dispositivos móviles, existió unanimidad en que la población estudiantil se encuentra altamente interesada en la visualización de contenido audiovisual como videos, música y películas, asimismo

también se evidenció que la población utiliza la Internet para fines de educativos, de entretenimiento y de sociabilidad.

Con respecto a la sección de hábitos de aprendizaje y lectura en medios digitales se encontró lo siguiente:

- Las preferencias de consumo de la población se encuentran vinculadas a contenido que se encuentra en medios digitales como contenido audiovisual, en redes sociales, videojuegos y páginas web.
- La mayoría de los estudiantes sienten gusto hacía la lectura, especialmente por los formatos de lectura digitales, asimismo, piensan que las personas de su generación sienten más preferencia hacía estos formatos.
- Un amplio número de los estudiantes piensa que los formatos de lectura digitales los impulsan de una mejor manera hacía la consecución de su aprendizaje.
- Gran parte de contenidos a los cuales estaba encaminada la enseñanza de la lectura en la primaria y la secundaria estuvo mayormente guiada por textos tradicionales.
- A los estudiantes les gustaría que sus docentes en la universidad desarrollarán estrategias de aprendizaje para la lectura que se encuentren ligadas a los formatos que se visibilizan en el ámbito de las NTIC.

Con respecto a las secciones de entornos virtuales de aprendizaje y gamificación digital se presentaron los siguientes hallazgos.

- La mayoría de los estudiantes considera que la implementación de medios virtuales y digitales puede mejorar su motivación, interés y compromiso hacía el proceso de aprendizaje hacía la lectura.

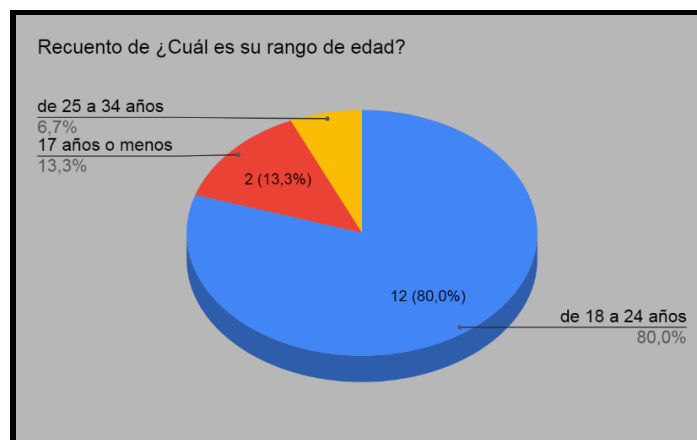
- Un gran número de estudiantes considera que un espacio educativo como un entorno virtual de aprendizaje puede incentivar al mejoramiento de la percepción sobre la asignatura de CEPLEC.
- Los estudiantes identificaron que la mayoría de las pruebas que se emplean para la evaluación de los aprendizajes son pruebas objetivas, ejercicios de creación de esquemas textuales o la realización de productos escritos.
- Los estudiantes prefieren que sus docentes establezcan estrategias didácticas que contengan la estructura de un juego, es decir, que tenga un sistema basado en dinámicas, mecánicas y componentes.
- Los estudiantes desconocen el término de gamificación.

Las preguntas del cuestionario se dividieron en 4 secciones: Información demográfica y general, hábitos de aprendizaje y lectura en medios digitales, entornos virtuales de aprendizaje y gamificación en entornos virtuales. A continuación, se revelan la interpretación de los resultados derivados de la encuesta por orden de sección.

Sección 1: Información demográfica y general

Figura 1

Sección 1. Gráfico primera pregunta encuesta diagnóstica.

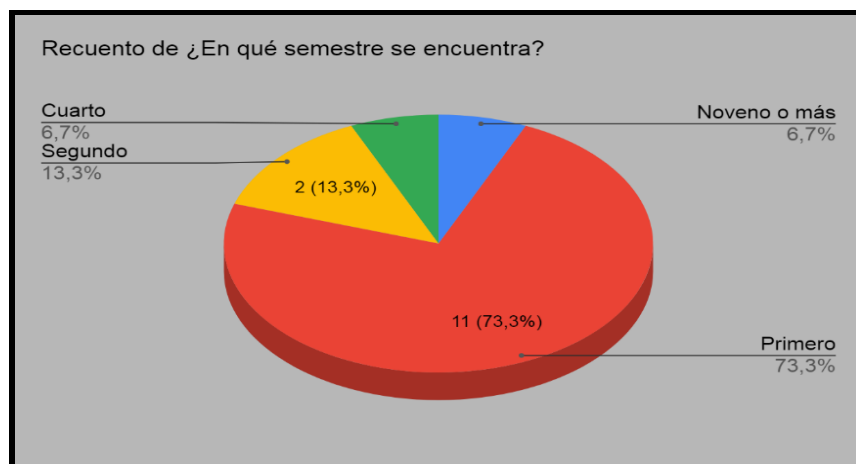


Nota. La figura 1 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Cuál es su rango de edad?

Teniendo en cuenta lo mostrado en la figura 1, es posible evidenciar que la mayoría de los participantes son estudiantes nativos digitales ya que un 80% los estudiantes se encuentran un rango de edad entre los 18 y 24 años y, adicionalmente, el 13,3% son estudiantes menores de 17 años, por ende, más del 93% de la población con se implementa el proyecto son menores de 25 años. Esto es clave para determinar la relevancia de la propuesta de intervención dado que son estudiantes enmarcados en el concepto de nativos digitales, es decir, utilizan de manera frecuente la tecnología y sus medios para suplir sus necesidades de ocio, entretenimiento y formación.

Figura 2

Sección 1. Gráfico segunda pregunta encuesta diagnóstica.



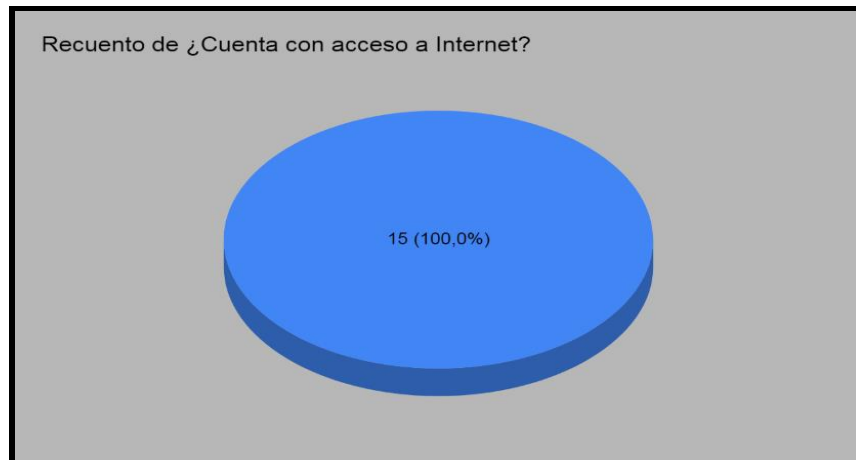
Nota. La figura 2 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿En qué semestre se encuentra?

A partir de la figura 2 se evidencia que la mayoría de la población estudiada está empezando a incursionar su trayectoria académica en UNIMINUTO como profesionales en formación, ya que el 73,3% de ellos están en el primer semestre académico y el 13,3% se encuentra en el segundo, de lo cual se determina que la población en su mayoría (86%) son

estudiantes que están en un proceso de apropiación y reconocimiento del contexto de la educación superior y de su perfil vocacional.

Figura 3

Sección 1. Gráfico tercera pregunta encuesta diagnóstica.

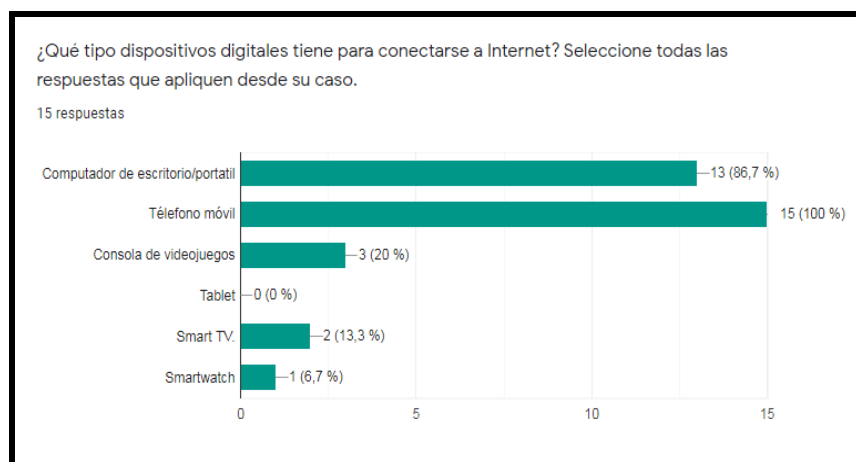


Nota. La figura 3 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Cuenta con acceso a Internet?

Por unanimidad, desde lo presentado en la figura 3 toda la muestra poblacional tiene acceso a la red de Internet.

Figura 4

Sección 1. Gráfico cuarta pregunta encuesta diagnóstica.

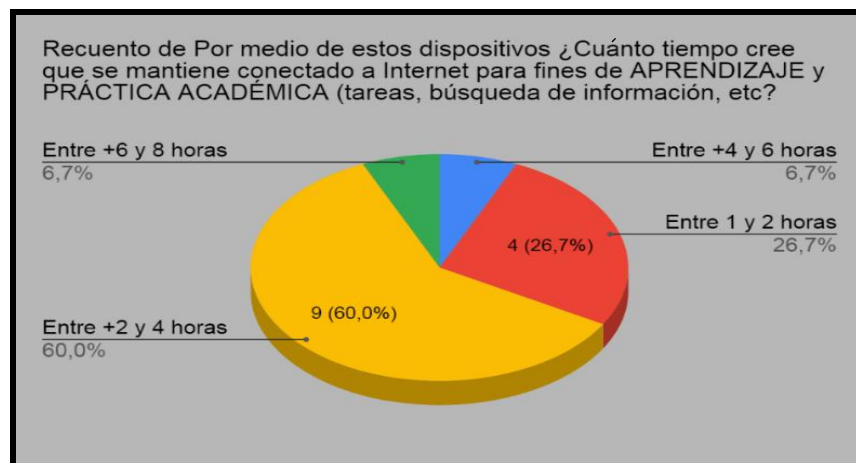


Nota. La figura 4 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Qué tipo de dispositivos digitales tiene para conectarse a Internet?

Bajo lo expuesto en la figura 4, la totalidad de los estudiantes cuenta con dispositivos móviles y el 86,7% de los estudiantes posee una computadora ya sea portátil o de escritorio, asimismo, existió una cifra escasa de estudiantes que tuvieran acceso a otros dispositivos digitales como consolas de videojuegos o tabletas.

Figura 5

Sección 1. Gráfico quinta pregunta encuesta diagnóstica.

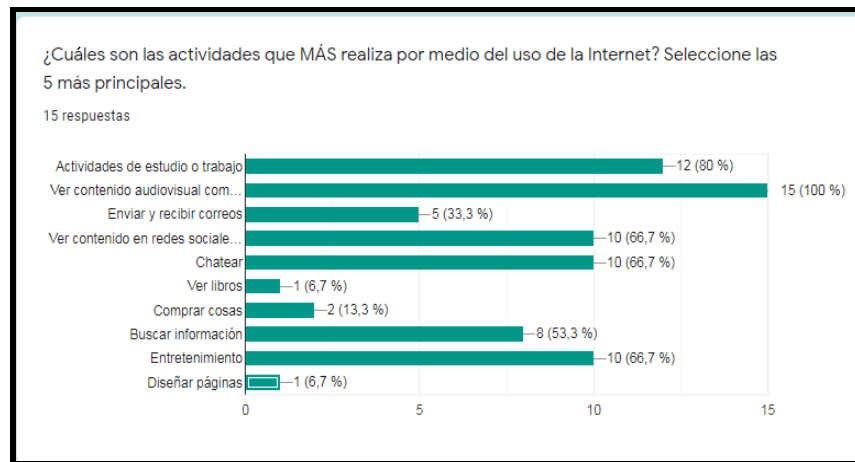


Nota. La figura 5 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Cuenta con acceso a Internet?

Con respecto a la figura 5, el 60% de los estudiantes dedica entre 2 y 4 horas al día para la gestión de actividades vinculadas al aprendizaje y la realización de actividades enfocadas a la práctica académica, por ejemplo, la búsqueda de información o conceptos, la realización de trabajos, entre otras actividades de estudio que están asociadas con su ejercicio académico en la universidad. Sin embargo, en esta categoría se encontraron opiniones divididas discutiendo en términos de intensidad con la interacción en Internet, ya que hay un 26,7% de la población que invierte una cantidad de tiempo menor a 2 horas y un 13,5% que establece un tiempo mayor a 4 horas.

Figura 6

Sección 1. Gráfico sexta pregunta encuesta diagnóstica.



Nota. La figura 6 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Cuáles son las actividades que más realiza por medio del uso de la Internet?

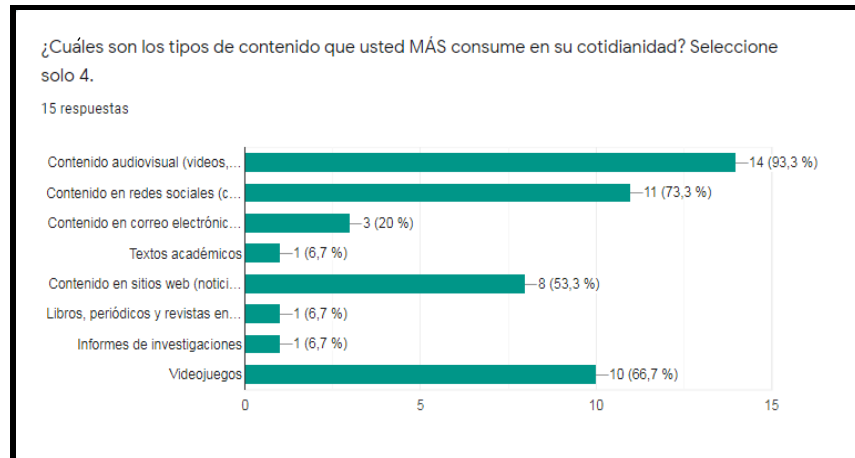
Desde lo mostrado en la figura 6, existió un consenso por parte de toda la población ya que la actividad más destacada por los estudiantes fue la de visualizar contenidos de carácter audiovisual como videos, música y películas (100%), asimismo, gran parte de ellos tienden a utilizar la Internet para actividades relacionadas con su formación profesional o trabajo (80%), lo permitiendo dar cuenta a que la Internet y la tecnología en general son medios que tienen un vínculo estrecho con la educación para la consecución de sus fines. Asimismo, otras opciones populares fueron la de mantener cibercharlas (chat) y también para temas de entretenimiento, como, por ejemplo, la interacción con videojuegos o la navegación por diferentes sitios como blogs o foros, todas estas con un porcentaje del 66,7%.

Para finalizar, en la figura 6 existe un hallazgo importante y es que una de las categorías con menor popularidad fue justamente la de utilizar la Internet para la lectura de contenidos como libros, cuentos o novelas tradicionales.

Sección 2: Hábitos de Aprendizaje y Lectura en Medios Digitales

Figura 7

Sección 2. Gráfico séptima pregunta encuesta diagnóstica.



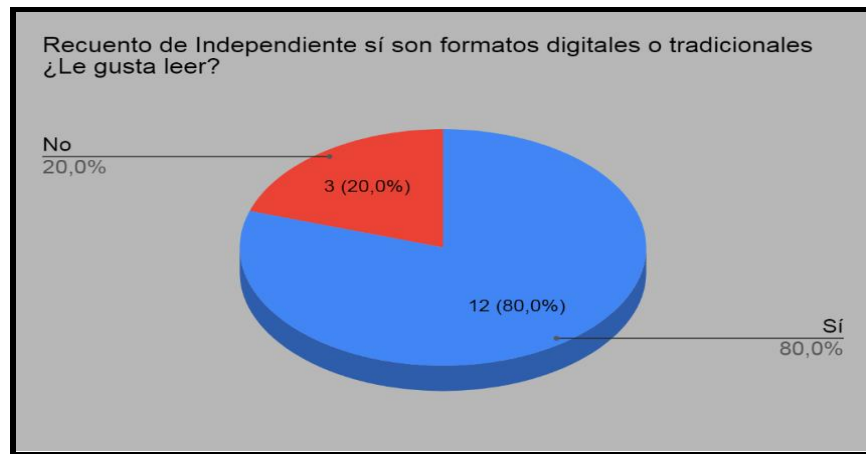
Nota. La figura 7 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Cuáles son los tipos de contenido que usted más consume en su cotidianidad?

Desde los resultados que se visibilizan en la figura 7, la preferencias de consumo de contenido por parte de la población están encaminadas a formatos que se encuentran en medios digitales como contenido audiovisual (93,3%), es decir, videos, películas, memes, historias o reels de redes sociales como Instagram o Facebook, entre otros, asimismo, otros tipos de contenido que contaron con una preferencia alta fue el contenido en redes sociales (73,3%) como comentarios, publicaciones y mensajes e igualmente, contenidos como videojuegos y páginas web contaron con un alto índice de popularidad entre la población (66,7% y 53,3%). Esto es clave para determinar los medios expresivos con los que mayormente establecen sus interacciones cuando la población está conectada a Internet.

Cabría hacer especial énfasis en que los contenidos con menor grado de consideración fueron aquellos en formato físico o impreso y textos de carácter académico tales como artículos científicos, ensayos o reseñas.

Figura 8

Sección 2. Gráfico octava pregunta encuesta diagnóstica.

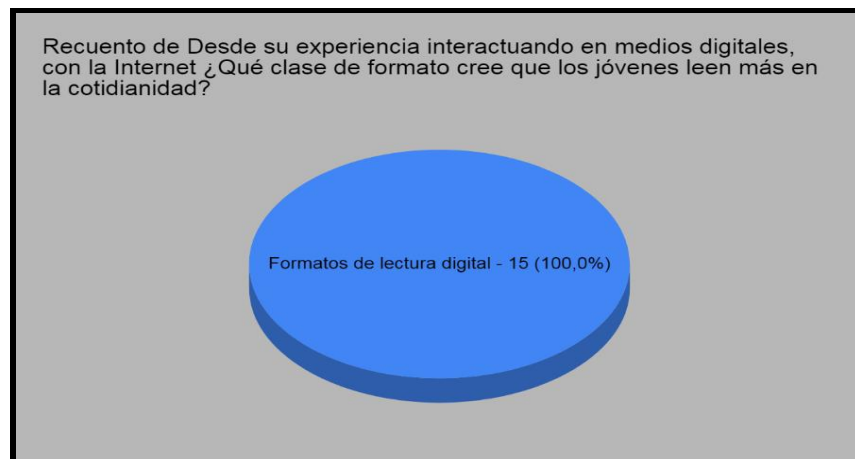


Nota. La figura 8 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Independiente sí son formatos digitales de lectura digitales o tradicionales ¿Le gusta leer?

Frente al cuestionamiento planteado en la figura 8, la mayoría de los estudiantes (80%) gustan de la lectura ya sea por medio de formatos de lectura digitales o tradicionales.

Figura 9

Sección 2. Gráfico novena pregunta encuesta diagnóstica.

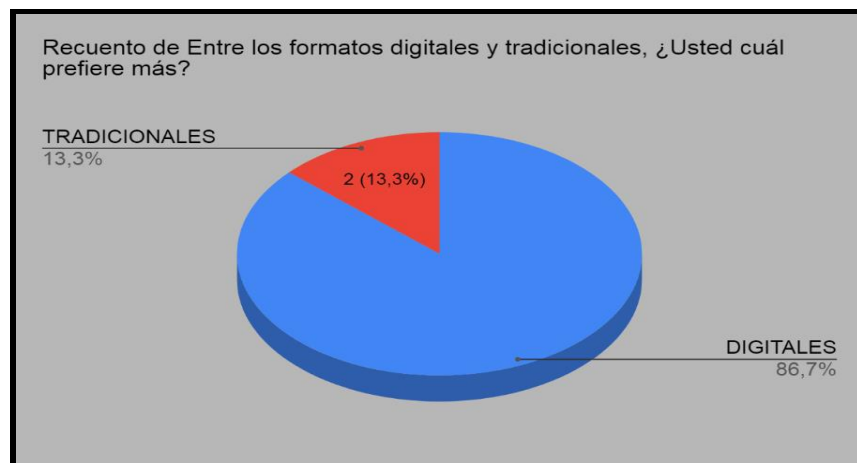


Nota. La figura 9 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Independiente sí son formatos digitales de lectura digitales o tradicionales ¿Le gusta leer?

Según los datos proporcionados por la figura 9, la población estudiada reconoce por unanimidad (100%) que los formatos de lectura digitales son los que más leen los jóvenes, esta pregunta tiene un alto componente social ya que se está haciendo una evaluación implícita sobre su propia generación, esto teniendo en cuenta que la mayoría de ellos tienen un rango de edad menor a los 25 años.

Figura 10

Sección 2. Gráfico decima pregunta encuesta diagnóstica.



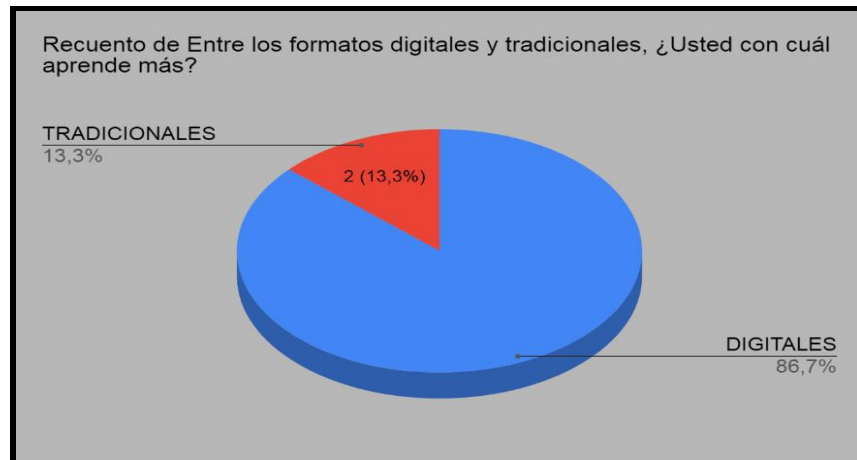
Nota. La figura 10 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos digitales y tradicionales ¿Usted cuál prefiere más?

Según la figura 10, una gran porción de la población estudiada (86,7%) se inclinó por los formatos de lectura digital, que son los que más se localizan en el contexto de la Internet. Sin embargo, hay una cantidad mínima de participantes (13,3%) que aún presentan preferencias hacia los formatos tradicionales. Las causas de la inclinación de los participantes por los medios digitales pueden deberse a que, a través del uso de medios como la Internet, los jóvenes están consumiendo frecuentemente información proveniente de contenidos como videos, páginas web, videojuegos. contenido en redes sociales, entre otros contenidos que se encuentran en plataformas y aplicaciones propias de la Internet. Esto es un indicador importante para comprobar los cambios

que surgen con respecto al perfil del lector actual al existir preferencia por otros soportes que no son propiamente tradicionales.

Figura 11

Sección 2. Gráfico onceava pregunta encuesta diagnóstica.

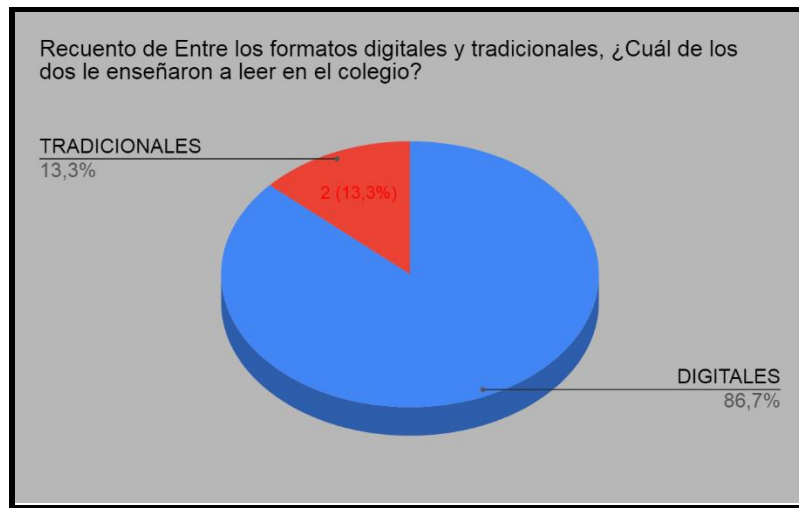


Nota. La figura 11 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos digitales y tradicionales ¿Usted con cuál aprende más?

Con respecto a la figura 11, desde el proceso de aprendizaje también se arrojó una tendencia particular frente a los formatos digitales (86.7%), de esta manera, es posible divisar que para la población estudiada las NTIC no solamente funcionan como medios de expresión sino también que son herramientas que posibilitan la consecución de procesos cognitivos que dan lugar al aprendizaje, esto se logra por medio de las diferentes fuentes e instrumentos que facilitan el acceso a la información. Desde el panorama de la educación formal, las actividades de estudio están estrechamente ligadas a la tecnología digital ya que sí es el medio de mayor consumo y con el cuál se obtienen más aprendizajes a diferencia de los medios tradicionales, con esto es posible afirmar que las actividades propias de las prácticas académicas se encuentran altamente impactadas por el uso de la tecnología digital.

Figura 12

Gráfico doceava pregunta encuesta diagnóstica.



Nota. La figura 12 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos de lectura digitales y tradicionales ¿Cuál de los dos le enseñaron a leer en el colegio?

Desde la figura 12, aunque la inclinación de la población se encuentre propiamente dirigida a los medios digitales, la mayoría de ellos (73,3%) coinciden en que, durante su periodo de desarrollo social e intelectual en el colegio, se utilizaron más los formatos tradicionales para la enseñanza de la lectura. Sin embargo, otra parte de los estudiantes considera que en el colegio también se proporcionó un proceso de enseñanza para la lectura con respecto a los formatos digitales (26,7%), sin embargo, en este cuestionamiento cabría asumir la diversidad de instituciones educativas, metodologías y modelos curriculares con los cuales estuvieron implicados los estudiantes durante su trayectoria escolar.

Sección 3. Entornos Virtuales de Aprendizaje

Figura 13

Sección 3. Gráfica treceava pregunta encuesta diagnóstica.

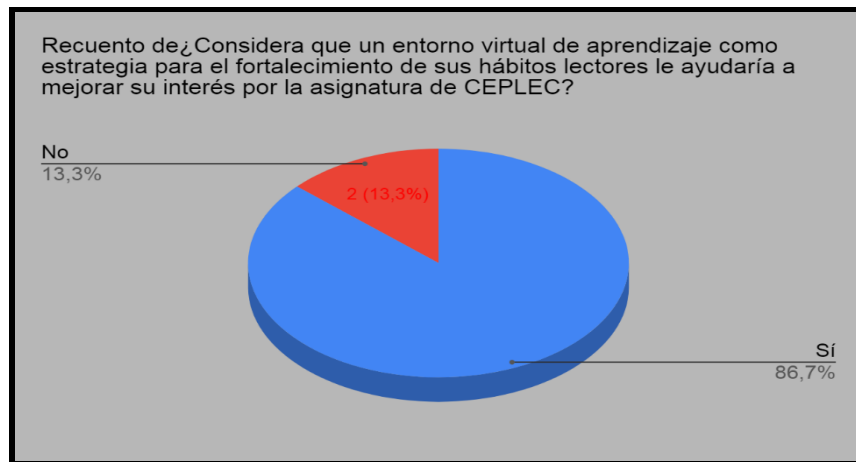


Nota. La figura 13 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos de lectura digitales y tradicionales ¿Usted considera que un entorno virtual como estrategia para el fortalecimiento de sus hábitos lectores le ayudaría a mejorar su interés por la asignatura de CEPLEC?

La interpretación de la figura 13 muestra que la mayoría de los alumnos (86,7%) considera que el uso de las tecnologías digitales puede aumentar su motivación, interés y compromiso hacía el proceso de enseñanza a la lectura. Este aspecto es crucial ya que se visualizan las potencialidades pedagógicas de los diversos medios, herramientas y programas informáticos que ofrecen las NTIC para el proceso de formación en el contexto universitario, de esta manera, es preciso tener en cuenta que este grado de aprobación hacía las tecnologías por parte de los estudiantes es dada por la preferencia a los contenidos y mecanismos de interacción que ofrece este medio para la gestión del aprendizaje, haciendo la tecnología un puente para incentivar al proceso lector. Existe un reducido número de participantes que piensa lo contrario ya que solamente una leve porción de los estudiantes considera que los medios digitales mejorarían el interés por la asignatura.

Figura 14

Sección 3. Gráfica catorceava pregunta encuesta diagnóstica



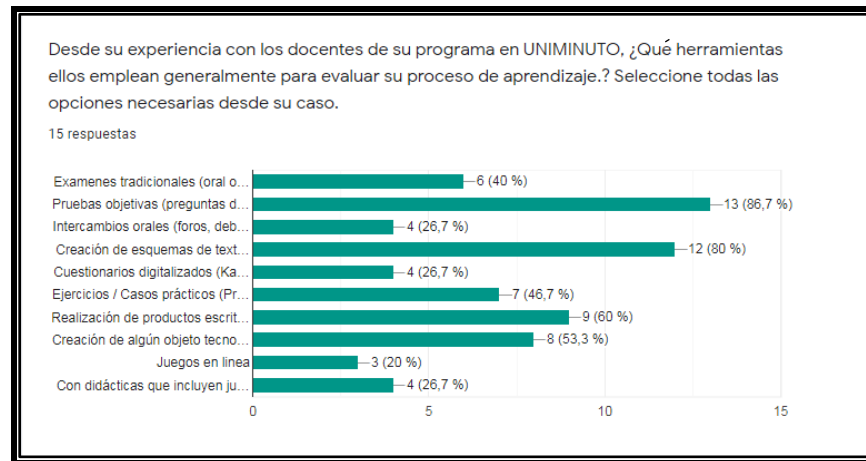
Nota. La figura 14 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos de lectura digitales y tradicionales ¿Usted considera que un entorno virtual como estrategia para el fortalecimiento de sus hábitos lectores le ayudaría a mejorar su interés por la asignatura de CEPLEC?

A través de la figura 14 se gran conjunto de los alumnos (86,7%) considera que un sistema de gestión de contenidos tal como lo es un EVA puede elevar el interés y compromiso hacia el proceso de formación en lectura que se constituye en la asignatura de CEPLEC.

Sección 4: Gamificación Digital

Figura 15

Sección 4. Grafica quinceava pregunta encuesta diagnóstica

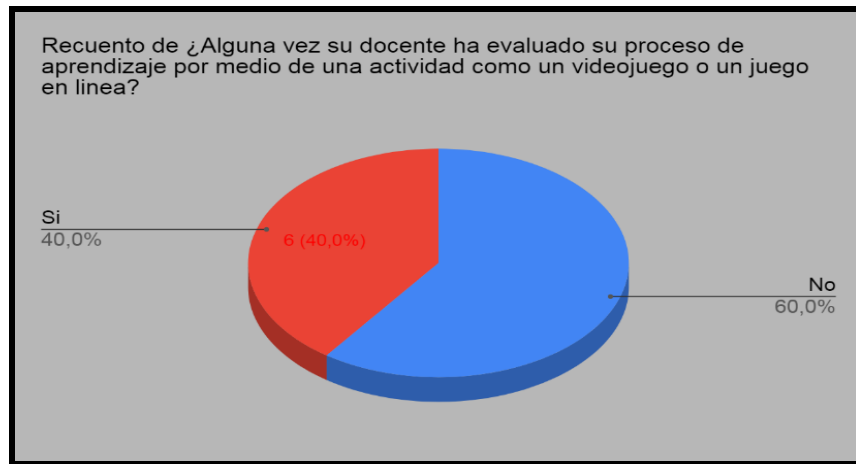


Nota. La figura 15 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos de lectura digitales y tradicionales ¿Qué herramientas de evaluación emplean los docentes de UNIMINUTO para evaluar su proceso de aprendizaje?

Desde la figura 15 se distingue que la mayoría de herramientas que se emplean para la evaluación de los aprendizajes son pruebas objetivas (86,7%), ejercicios de creación de esquemas de texto (80%) y realización de productos escritos (60%) permitiendo contemplar que aún existe una inclinación hacia los mecanismos tradicionales para medir los aprendizajes, sin embargo, a diferencia de resultados anteriores, en este se evidenció un escaso número de estudiantes que hayan estado involucrados con herramientas de evaluación propias del ámbito tecnológico como por ejemplo, discutiendo en términos de gamificación, actividades que contengan las dinámicas o las técnicas de un juego.

Figura 16

Sección 4. Grafica dieciseisava pregunta encuesta diagnóstica



Nota. La figura 16 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta: Entre los formatos de lectura digitales y tradicionales ¿Alguna vez su docente ha evaluado su proceso de aprendizaje por medio de una actividad como un videojuego o juego en línea?

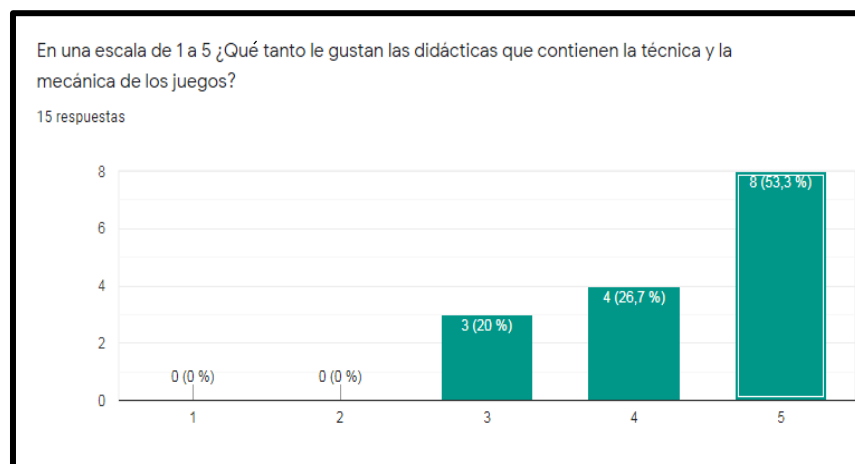
Frente al cuestionamiento que se establece en la figura 16, es posible evidenciar que la mayoría de los estudiantes no ha obtenido contacto con actividades que comprometan las técnicas que se utilizan en el juego, sin embargo, existe una cantidad importante de alumnos que previamente experimentó con algunas actividades que tuvieran dichas técnicas. Con el propósito de que se especificara el tipo de actividad, en esta pregunta de la encuesta también se añadió una sección adicional donde los participantes respondieron de manera abierta al tipo de actividades con las que estuvieron implicados.

Con respecto a las preguntas abiertas, se identificó que la mayoría de las actividades y didácticas que sus docentes realizaron se encuentran vinculadas con juegos tradicionales que fueron digitalizados, a continuación, se muestran algunas de las respuestas proporcionadas por los participantes:

- Mi profesora realizó una especie de "escaleras y serpientes" donde tú tiras el dado y te pregunta algo, si respondes bien avanzas sino retrocedes. (P1)
- Realizó un juego llamado escaleras y serpientes donde se tenía que responder correctamente las preguntas para avanzar; si paraba en una escalera subía, si paraba en una serpiente bajaba. (P2)
- Me han evaluado en una herramienta que se llama Kahoot por medio de preguntas sobre el tema, y también por otra herramienta haciendo caligramas. (P3)

Figura 17

Sección 4. Grafica diecisieteava pregunta encuesta diagnóstica



Nota. La figura 17 muestra la cantidad de estudiantes por categoría que respondieron a la pregunta ¿Qué tanto le gustan las didácticas que contienen la técnica y la mecánica de los juegos?

Desde los resultados recopilados en la pregunta es posible identificar que la mayoría de los estudiantes prefiere que la estructuración de actividades didácticas que se desarrollan en clase tenga las dinámicas de un juego, esto es debido a que la mayoría de las respuestas se encuentran localizadas en la máxima escala de calificación (53,3%).

Por medio de las respuestas y la interpretación de los datos proporcionados por la encuesta diagnóstica, se reflejan varios puntos que se correlacionan directamente con la fundamentación conceptual del proyecto, el primero de ellos se encuentra basado en que los jóvenes encuentran al ámbito digital y a la tecnología como medios de apropiación y consumo de diferentes tipos de contenido, a su vez, significan a las NTIC como un instrumento donde tienen la oportunidad de experimentar a través de plataformas, aplicaciones, comportamientos y modos de relacionamiento que tienen un efecto particular en su vida cotidiana y, por tanto, con el uso de dispositivos digitales los estudiantes se están acercando a la educación a través de nuevos lenguajes y arquitecturas de la información que son procesados y utilizados en el ámbito pedagógico.

Desde los datos, también se encontró que los estudiantes distinguen con amplia aceptación estos nuevos lenguajes y formatos de lectura para la gestión del aprendizaje e, incluso, en su ejercicio subjetivo, la mayoría de los estudiantes plantean que los miembros de su misma generación se están inclinando por la selección de formatos digitales como videos, videojuegos, páginas web, foros o blogs para la realización de ejercicios de lectura. Sobre la base de lo expuesto, es posible observar que los medios, aplicaciones y programas de carácter informático que usan no están apartados de una función formativa, ya que gran parte de los estudiantes emplean la tecnología como una base para el desarrollo de su trabajo académico y no como una estructura que funciona aislada de su proceso formativo.

Sí los estudiantes comprenden a la tecnología como facilitadora de su aprendizaje y una senda de acceso al conocimiento, es clave abordar también a las NTIC no solamente desde una posición tangible dada por dispositivos y plataformas sino desde un ejercicio social donde, a través de la interacción, la búsqueda y la observación se resuelven demandas y necesidades diarias. Teniendo en cuenta estas premisas, la tecnología actualmente es aceptada, deseada y

preferida por los seres humanos debido a que está inserta en la sociedad y la cultura, por ende, la información, el conocimiento y los procesos de intercambio, búsqueda y selección que se generan dentro de las NTIC ayudan a que se generen formas de participación, colaboración y relacionamiento que se vinculan a la identidad propia y que se exteriorizan en las motivaciones, intereses y necesidades formativas actuales.

Entrar en Sintonía: Análisis Diarios de Campo

Con la finalidad de cumplir con el segundo objetivo de investigación (Tabla 6), desde el análisis derivado de los ejercicios de observación participante desarrollados en el marco de asignaturas internas y transversales de la LHLC UNIMINUTO e igualmente, en el marco de las experiencias de la práctica pedagógica, desde los diarios de campo se registraron múltiples situaciones particulares que, inicialmente, permitieron recuperar, analizar e interpretar el proceso vivido a través de la identificación de diversos acontecimientos particulares que fueron registrados por medio de dos formatos y para generar acercamientos con la realidad educativa así como las prácticas formales de los estudiantes de educación superior caracterizados en la propuesta, asimismo, se proporciona mayor exactitud hacia la comprensión del contexto y la identificación de las características más relevantes de la población.

El primero de estos formatos fue el que se empleó para el registro de información del proceso de práctica pedagógica que se desarrolló con la población CEPLEC I que participa en el proyecto (Ver Anexo B) y el segundo formato fue de elaboración propia (Ver Anexo C) y se operó en algunas de las clases de los espacios académicos al interior de la LHLC UNIMINUTO, estos fueron la asignatura Electiva CPC Lenguaje e Hipertexto y Didáctica de la Literatura, ambos pertenecientes al programa antiguo. Los datos recogidos ayudaron a que se tuviera una planeación pedagógica para el proceso de creación y diseño de las diferentes actividades de

aprendizaje asistidas por NTIC que se esbozan en la propuesta. Todo esto también se complementó con experiencias surgidas en el marco del proyecto de alfabetización crítica de la Práctica en Responsabilidad Social. A continuación, se exteriorizan los descubrimientos más significativos que se percibieron durante la implicación en el proceso realizado.

La escogencia de estos dos espacios en particular recayó principalmente en que, los docentes implicados en las dos asignaturas en mención promovieron el uso de las metodologías, conceptos y estrategias pedagógicas con respecto a NTIC que se desarrollan teóricamente en la monografía y, por tanto, a través de la mediación de estos dos espacios se logró recolectar información que primeramente soportará la fundamentación conceptual del proyecto, asimismo, pudiendo articular la propuesta con el proceso formativo de la LHLC UNIMINUTO. Como en las asignaturas los docentes también propusieron que los estudiantes desarrollaran ejercicios autogestionados, se obtuvo una implicación directa con la creación de actividades basadas en gamificación, entornos digitales y con la lectura textos enmarcados en la multimodalidad como videos, comics, blogs, páginas web, audiocuentos, etc.

Mencionando algunas experiencias sobresalientes que surgieron alrededor de los espacios internos de la LHLC, primeramente, se evidencia la incidencia que adquiere la implementación de estrategias pedagógicas que estimulen el trabajo del estudiante universitario con programas y aplicaciones informáticas, esto se pudo identificar ya que, estableciendo minuciosas comparaciones con otras asignaturas del programa, cuando se aplica correctamente una metodología activa asistida por el uso de las NTIC existe un aumento significativo del rendimiento académico y creatividad de los estudiantes, esto se vivencio a la luz de un proceso de creación y diseño de sitios web en la asignatura de Lenguaje e Hipertexto donde, adicionalmente, también se instauraron procesos de trabajo cooperativo a través de la creación de comics,

actividades gamificadas y presentaciones interactivas en programas informáticos de Internet, de allí también fue que se conocieron algunas herramientas que también se aplicaron para la presente propuesta.

La respuesta de los estudiantes hacía el proceso de diseñar productos propios del contexto digital fue positiva e, incluso, varios de los estudiantes durante la experiencia manifestaron su intención de desarrollar proyectos de investigación que permitieran construir conocimientos sobre las NTIC para el aprendizaje de temas de lenguaje, semántica, el fortalecimiento del proceso lector, entre otros. Igualmente, por medio del contacto directo con la asignatura y sus participantes se generó un espacio de reflexión en torno a los cambios tecnológicos que actualmente se visibilizan y se están propagando en la cultura, del mismo modo, los nuevos recursos, plataformas y medios de consumo que están surgiendo en el ámbito de la web, remitiendo a dos conceptos clave que se interrelacionan con los presupuestos teóricos que se abarcan en la propuesta: Cultura transmedia y Cultura de la convergencia.

Para generar una significación en torno a los términos propuestos, desde Jenkins et al (2013) se proponen las maneras que actualmente existen para la distribución, circulación y dispersión de diferentes contenidos; asimismo, se concibe la función catalizadora de los medios digitales concibiéndolos como mecanismos donde la información se ha propagado en diversos códigos, lenguajes y canales. Por otro lado, se detallan los diferentes tipos de comunidades (fans, blogueros, influenciadores, prosumidores, audiencias activas, etc.) que se han ido determinando por medio del uso de las nuevas tecnologías y como estas a su vez manifiestan diferentes clases de actitudes, comportamientos, actividades y prácticas particulares que se integran a la identidad social del ser humano, por consiguiente, a través de estas acciones, se generan relaciones simbólicas con el universo digital que pueden ser vistas cuando, por ejemplo, existe un

sentimiento de compromiso, participación y pertenencia por medio del uso de una aplicación virtual como una red social.

Aunque la lógica de Jenkins et al siga una lógica mayormente asociada a la industria del entretenimiento y los medios de comunicación, esta percepción se encuentra intrínsecamente conectada a los diferentes agentes involucrados en el fenómeno educativo ya que, sí en un escenario como el universo digital es posible generar relaciones simbólicas, en este mismo universo digital el estudiante encuentra como medio condicionante de su proceso formativo y de aprendizaje a los diversos programas, aplicaciones y dispositivos informáticos con los cuales interactúa en el día a día, esto es debido a que, así como los docentes integran una comunidad con características, actitudes y prácticas particulares que hacen parte de su identidad, de igual manera los estudiantes universitarios para la gestión de sus actividades académicas y el desarrollo pleno de su individualidad poseen perspectivas, claves, mecanismos y estrategias que adoptan con el uso activo de las nuevas tecnologías.

Con todo lo anterior, el uso de la tecnología, la virtualidad y los dispositivos informáticos se ha convencionalizado, es decir, su estructura y las formas de relacionamiento con el mundo que se presentan allí son aceptadas y comprendidas en la realidad sociocultural de los seres humanos. Por ende, desde el presente proyecto de investigación, las nuevas tecnologías se enmarcan en un uso cotidiano ya que su utilización constituye una experiencia donde, aparte de la interacción que se genera con los programas y aplicaciones del dispositivo digital, la realidad virtual ofrece un amplio conjunto de interacciones que trascienden las fronteras del espacio y del tiempo, dando lugar a que también sea un lugar de conectividad social al permitir que se constituyan experiencias con otros seres humanos, asimismo, desde el ámbito educativo, la tecnología ofrece una gran variedad de herramientas educativas y de comunicación que son

altamente valoradas para la gestión del aprendizaje ya que están adaptadas a las necesidades de la comunidad estudiantil.

Otra de las cuestiones percibidas desde la reflexión extraída del proceso de observación y reflexión en la asignatura consistió en que, en el proceso de aprendizaje, la tecnología ha promovido el surgimiento de una cultura con características particularmente novedosas donde incluso, se considera que los nuevos procesos de comunicación, socialización y aprendizaje resultantes de la realidad virtual sustituirán en un futuro próximo todos los procesos que se realizan en escenarios no virtuales, es decir, la realidad física. Sin embargo, más allá de esta visión fatalista, desde la asignatura se sugirió que la tecnología y sus manifestaciones añaden un valor adicional a la realidad, de esta manera, en la asignatura se pudo ratificar que todos los procesos de actuación con la tecnología logran que se revelen capacidades, aptitudes y habilidades que ayudan a la resolución de problemas.

Desde la asignatura Didáctica de la Literatura, algunos momentos sobresalientes que resultaron generando una vía de profundización hacía el proceso de enseñanza-aprendizaje constituido en el ámbito universitario se centró en que, primeramente, se responde a que las actitudes de desinterés y displicencia de los estudiantes es dada por el escaso número de experiencias formativas que estimulen a que el estudiante reconozca esas otras realidades y mecanismos que suscita el uso de la virtualidad, haciéndose necesario que no solamente se reconozca públicamente que los estudiantes tienen necesidades de formación enlazadas con el uso activo de la tecnología sino que también, los docentes puedan significar a las nuevas tecnologías como herramientas didácticas donde se crean múltiples oportunidades para el aprendizaje.

Uno de los escenarios donde se pudo determinar lo anterior fue la creación de un juego educativo basado en el Escape Room, de esta manera, a través del diseño de esta actividad se posibilitó al acercamiento a la metodología de gamificación y a los nuevos enfoques lúdico-didácticos que emergen en el ámbito de las NTIC, asimismo, también se creó un acercamiento hacia las dinámicas, componentes y mecánicas que hacen que esta propuesta gamificada tenga similitudes con los juegos. Igualmente, como las asignaturas están destinadas a docentes en formación, desde Didáctica de la Literatura se incorporaron los nuevos roles y funciones que tienen tanto los docentes como los estudiantes con la integración de las tecnologías, también, aunque esto se reconoció desde ambas asignaturas, en Didáctica de la Literatura especialmente se descubrió que en la actualidad es menester que se trasciendan los discursos sobre cómo usar la tecnología, concibiéndola como uno de los focos que actualmente se debe tener en cuenta en la educación para expandir el aprendizaje y el conocimiento.

Mediante el diseño y ejecución de una propuesta gamificada como el Escape Room, se pudo visualizar el dominio de herramientas informáticas de los estudiantes, asimismo, la manera en la cual se personalizan los materiales y recursos que proporcionan dichas herramientas para los fines de su proceso formativo. Seguidamente, en esta asignatura se evidenció el potencial del uso de la gamificación para la creación de herramientas de evaluación ya que la base del desarrollo del juego que se diseñó estaba centrada en la evaluación de contenidos que los grupos de trabajo seleccionaban de acuerdo con sus gustos particulares. Todos los participantes del curso jugaron con las diversas propuestas creadas por los grupos de trabajo, lo cual favoreció la consecución de un aprendizaje lúdico y activo.

Desde el lado del proceso de práctica pedagógica desarrollada en el curso de CEPLEC I, producto del ejercicio de observación se encontraron algunas claves que, primeramente,

acercaron a la necesidad de implementar una propuesta de investigación articulada con las NTIC en el contexto universitario, el primero de ellos fue el desencadenamiento de conductas disruptivas tales como el desinterés, apatía y falta de participación de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades de la asignatura, esto fue principalmente debido a que existió un bajo rendimiento académico de los estudiantes, encontrando de igual modo una disposición mínima al aprendizaje, esto hizo que, desde el proyecto de investigación, se cuestionara sobre una forma de encontrar una situación o estrategia de aprendizaje donde los profesionales en formación de UNIMINUTO se puedan sentir realmente interesados y motivados hacia la asignatura, que en sí misma procura fortalecer aspectos enmarcados en la competencia comunicativa.

Cabría destacar que la mayoría de las actividades en CEPLEC I tienen como base el desarrollo de ejercicios de lectura de textos continuos y lineales, lo cual permitió caracterizar que, sí los estudiantes tienen un bajo rendimiento académico, esto implica que no sientan satisfacción, placer o entretenimiento frente al ejercicio lector de este tipo de obras para el desarrollo de las actividades propuestas. Para profundizar esto, Colomer (2005) subraya que, cuando el ejercicio de lectura no es canonizado ni impuesto existe más voluntad y disposición para realizarlo, asimismo Nava y García (2009) proponen que la promoción de una cultura lectora en un ambiente universitario debe ir más allá de la tarea y una función académica donde solo se priorizan los textos de corte científico para aprender.

De esta manera, en el contexto universitario es preciso que, en lugar de enfocar los esfuerzos hacia la memorización exacta de información, se formulen espacios y metodologías donde el estudiante pueda profundizar activamente sobre los diferentes mundos y estructuras por las cuales la lectura adquiere significado. Es así como se traspasa de la mera literalidad, el

desciframiento y la interpretación de la información para convertirla en un medio de pensamiento crítico y de construcción de sentido. También se pudo contemplar que en el marco del programa de CEPLEC de UNIMINUTO se está empezando a profundizar sobre las implicaciones que juega el ámbito de la tecnología para la formación lectora y las nuevas competencias, habilidades, destrezas y nuevas preferencias de consumo de información que se han constituido por medio de la interacción con dispositivos digitales.

Para ampliar lo anterior, por medio de la asignatura también se reflexionó en torno a las formas y tendencias que surgen para el acceso a la información con la manipulación de dispositivos digitales, así como pudo contemplarse que existen nuevos códigos y lenguajes que han diversificado el consumo de información de los seres humanos. De esta manera, a partir de estos códigos y nuevas formas de interactividad se origina una sociedad globalizada caracterizada por novedosos mecanismos de acción y conocimiento que se impregnan en el quehacer cotidiano, asimismo, se explica el marco de competencias tecnológicas que actualmente son requeridas para formar el mundo educativo actual y crear un currículo adaptable a las necesidades actuales, estas son: Análisis y síntesis, gestión y planificación del tiempo, gestión de la información, aplicación de conocimiento, trabajo en equipo, resolución de problemas y aprender a aprender.

Esto fue relevante para el proyecto ya que se vislumbra el interés de la asignatura para que se entienda que en el contexto universitario se deben construir nuevas formas de gestionar los espacios de clase, generando una diversidad de preguntas en torno a la manera de entrar en sintonía con los estudiantes de acuerdo con los nuevos medios que posibilitan el acceso al conocimiento, esto se hace resignificando al mundo tecnológico y digital donde viven implicados los educandos como un mecanismo facilitador del aprendizaje.

Por ende, desde la práctica pedagógica se pudieron vislumbrar varios ejercicios donde se relacionó la lectura con las NTIC y de este modo, existieron actividades que utilizaron textos enmarcados en el ámbito de la multimodalidad como cortometrajes, videoclips, documentales, fragmentos de películas, entre otros que favorecieron la diversificación de los tipos de textos que se utilizan en la asignatura. Con este tipo de textos los estudiantes resolvían talleres y realizaban producciones como comentarios, ensayos, resúmenes y artículos donde se buscaba que los estudiantes expresaran pensamientos y argumentos propios.

Como en la asignatura de CEPLEC I se aplicó la propuesta de investigación, en el siguiente apartado se especificarán los aspectos relacionados a la implementación del proyecto con respecto a la unidad didáctica.

Desarrollo Unidad Didáctica

Para mostrar el análisis e interpretación de resultados del tercer objetivo de investigación (Tabla 6) a continuación, se expone la unidad didáctica que se aplicó con los estudiantes del espacio de CEPLEC I, este insumo fue creado con el fin de que existiera una planificación, programación y organización de los elementos y los contenidos a desarrollar durante la implementación del proyecto de investigación. Igualmente, la unidad didáctica se enmarca como un mecanismo de articulación y sentido entre los contenidos curriculares propuestos por la asignatura de CEPLEC I y los contenidos enmarcados en la propuesta de investigación. Entonces, por medio de este insumo, se logra crear una estructura pedagógica que interrelaciona las actividades de enseñanza y aprendizaje del proyecto con los contenidos conceptuales y procedimentales del área de CEPLEC I. (Corrales, 2010).

Previo al desarrollo del recurso, se tuvo en cuenta los resultados que arrojó la aplicación de la encuesta diagnóstica para determinar el tipo de herramientas, recursos y formatos de lectura

a utilizar, asimismo, mediante la estructuración de las actividades se garantizó que los estudiantes trabajaran de manera colaborativa y participativa con el EVA.

Tabla 9

Unidad didáctica del EVA

Institución:	Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO
Docente:	David Sebastián Escudero Giraldo
Semestre	10
Programa o énfasis:	Lic. Ed. Bás. Enf. Humanidades y Lengua Castellana
Cursos:	Comunicación y Procesos Lectores I - CEPLEC I
Denominación de la unidad didáctica:	
Expedición Sabueso: Propuesta de aprendizaje gamificado para la dinamización de herramientas de evaluación de lectura de textos multimodales.	
Descripción de la unidad Didáctica (Contenidos y ejes temáticos)	
El entorno virtual de aprendizaje titulado “Expedición Sabueso: Propuesta de aprendizaje gamificado para la dinamización de técnicas de evaluación de lectura de textos multimodales.” es un proyecto disruptivo que pretende aprovechar las potencialidades de las NTIC, los formatos de lectura digitales y las plataformas digitales para el fomento de la capacidad lectora, esto rescatando el hecho de que, generalmente, los educandos en la actualidad tienen una identidad personal donde predomina el contexto digital y por tanto, es evidente que sus preferencias y dinámicas de lectura han cambiado producto del contacto con plataformas de software, contenidos	

digitales y textos electrónicos que actualmente permea su cotidianidad. Estas implicaciones son relevantes para que los docentes, desde su papel mediador, establezcan estrategias y actividades lúdicas donde se replantee el mundo virtual y sus medios como lugares que estratégicamente deben tenerse en cuenta en las prácticas académicas, adaptando y flexibilizando estos recursos a nuevas formas de construcción del conocimiento.

Asimismo, los propósitos pedagógicos de la propuesta están fundamentados con la estructura metodológica del espacio académico de CEPLEC de UNIMINUTO, con ello, las actividades interactivas tienen a su vez una finalidad formativa donde, primeramente, se busca que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos mediante la apropiación de procesos lectores clave para tener una comprensión de lectura altamente desarrollada. Por ende, teniendo en cuenta el tema de la incorporación de las herramientas e interfaces tecnológicas, también se pretende que los estudiantes aumenten su sentido de pertenencia detallando las posibilidades educativas que proporcionan los espacios virtuales para la consecución de su aprendizaje.

Por ende, la intencionalidad de esta propuesta se basa en aproximar al participante con los formatos digitales de lectura y plataformas tecnológicas, proporcionando una experiencia de aprendizaje distanciada de los paradigmas tradicionales y que concibe el contacto con el mundo digital y sus narrativas como aspectos relevantes en la construcción de habilidades lectoras. Es así como se diseñó un sistema de gestión de contenidos en la plataforma web de WIX, en este sistema se agregaron las

gamificaciones digitales que fueron planificadas, diseñadas y sistematizadas en dos plataformas virtuales las cuales fueron Google Forms y Genially.

Contenidos específicos:

1. Formatos de lectura digitales
2. Entornos virtuales de aprendizaje
3. Gamificación Digital
4. Comprensión lectora.

Objetivos de la unidad didáctica:

Objetivo General:

Promover estrategias educativas virtuales por medio del uso los entornos virtuales de aprendizaje y la gamificación digital para el desarrollo de hábitos lectores y el fortalecimiento de habilidades de comprensión, esto a través de la implementación de una página web con actividades interactivas estructuradas bajo la metodología BreakOut Edu.

Objetivos específicos:

1. Identificar los rasgos característicos de los diferentes símbolos, personajes y otros elementos descriptivos que intervienen en la narración, esto a través de su comprensión a nivel literal e inferencial.
 2. Reconocer los aspectos formales e informales que están inmersos en los textos multimodales.
-

3. Analizar las diferentes situaciones y códigos textuales que enmarcan el relato, esto mediante su interpretación con ejercicios que afirman o rechazan su validez.

4. Entender la forma, el contenido y el hilo conductor de la narración.

Competencias e indicadores de desempeño:

Con respecto al proceso lector y a la asignatura de CEPLEC I, el principal componente que se fortalecerá es la comprensión lectora desde los niveles literal e inferencial, esto reconociendo lo siguiente:

A. Desde lo literal: Comprensión e identificación de la información y los hechos que son explícitos en el texto, es decir, sujetos, eventos, objetos, cualidades, datos y las palabras que se mencionan en el texto, llegando a una comprensión local de lo que dice el mismo.

B. Desde lo inferencial: Relación y asociación de los hechos expresados y la información, esto se logra haciendo suposiciones, predicciones y generalizaciones acerca de elementos que no están en la lectura, llegando a una comprensión global de lo que dice el mismo.

Justificación de la unidad didáctica

Actualmente, se sabe que la educación está envuelta en un periodo de transición donde cada vez más la tecnología se ha involucrado en la gestión del aprendizaje ya que, al estar en un contexto digital, el ser humano se encuentra en un constante estado de interacción con dispositivos, medios, plataformas y aplicaciones que facilitan la gestión de tareas diarias. Por eso, esta propuesta surge de la necesidad de unir varias de esas herramientas y materiales de las nuevas tecnologías para crear una estrategia disruptiva

que pueda forjar nuestra motivación, interés y compromiso hacía la lectura por medio de todos esos relatos nuevos como videos, memes, audiocuentos, comics y otros contenidos que muchas veces se piensa que no integran el contexto académico pero que sí lo son.

Esta propuesta también busca que se mejore la capacidad lectora de estudiantes universitarios desde los usos de la gamificación digital, los entornos virtuales de aprendizaje y los nuevos formatos de lectura digitales. Entonces, se tiene la finalidad de incentivar y promocionar la lectura entendiendo que, en el hoy por hoy, leer es una actividad que ha cambiado dado que es un hecho social y cultural, de esta manera, la tecnología tiene una influencia preponderante para que no solamente se lean textos con una estructura diferente sino para que también aprenda de maneras particulares que antiguamente no eran vistas en la educación.

Esto es importante ya que conlleva a la educación a plantear que el ejercicio de leer no solamente debería ser válido cuando se está en contacto con un texto impreso, un cuento o una novela sino también con los formatos que usualmente se leen cuando se interactúa en la Internet, por ejemplo, un video informativo, un audiocuento o textos que combinan múltiples recursos como el sonido, la imagen y el movimiento.

6. Secuencia de actividades

Semana	Descripción de la actividad (mínimo 4)	Desarrollo metodológico del proceso pedagógico
Primera	Encuesta Diagnóstica: Explorando nuestros intereses (14-09-2021)	• El docente brinda la explicación para que los estudiantes desarrollen la encuesta • Se envía el enlace y se destina el tiempo necesario para el diligenciamiento del formulario. • Los estudiantes completan las preguntas. • Se comparten los resultados de la encuesta con el grupo. • Se introduce la propuesta de investigación.
Segunda	Inducción a la expedición sabueso: Generalidades y funcionamiento del entorno virtual de aprendizaje. (05-10-2021)	• El docente proyecta la pantalla a los estudiantes y se explican las indicaciones

		con respecto al trabajo en la plataforma. • El docente explica todos los paneles y secciones que conforman la plataforma, exponiendo de igual manera los diferentes canales de comunicación habilitados para la resolución de dudas o inquietudes. • Se conforman los diferentes grupos de trabajo y se asignan roles para el desarrollo de las actividades. • Se explica el cronograma para el desarrollo de las actividades.
Tercera	Familiarización con la plataforma y desarrollo del taller. (Del 07-10-2021 al 24-10-2021)	• Los estudiantes interactúan con el EVA por medio de la visualización de las secciones y paneles, de esta manera, conocen los

		objetivos, las generalidades y los recursos de aprendizaje de la propuesta. • Los estudiantes realizan la lectura del audiocuento y desarrollan el taller en los diferentes grupos que trabajo que se conformaron. • Los estudiantes se preparan para la realización de las actividades interactivas que se desarrollarán en el transcurso de la cuarta semana.
Cuarta	¡Que empiece la expedición!: Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (26-10-2021)	• El docente explica algunas instrucciones puntuales para el desarrollo de las actividades. • Se envían los enlaces de videoconferencia para que los grupos se conecten. • En los diversos enlaces de videoconferencia, uno de los

		estudiantes comparte pantalla. • En los enlaces, los mediadores comparten su pantalla para empezar el trabajo en equipo con la plataforma. • Los mediadores desarrollan las unidades de aprendizaje con sus grupos.
Cuarta	Cuestionario de salida	• Se convoca los estudiantes que participaron en el proyecto para que respondan una encuesta sobre el proyecto, esto con la finalidad de evaluar sus percepciones acerca del proyecto. • Se envía el enlace del cuestionario para el diligenciamiento de las preguntas.

Recursos y materiales utilizados para el desarrollo de las actividades.

Primera semana:

1. Entorno virtual de aprendizaje de WIX: Se utiliza para brindar la inducción a los estudiantes, explicando el funcionamiento de las diferentes paneles y secciones de la página web.
2. Google Meet para el establecimiento del espacio de clase.
3. Correo electrónico: A través de esta plataforma de comunicación se envían las credenciales de acceso a los participantes, asimismo, las indicaciones para el desarrollo de las actividades en la segunda semana.

Segunda semana

1. Entorno virtual de aprendizaje de WIX: Se utiliza para la familiarización de los estudiantes con el sitio web, y el desarrollo de las actividades previas a la ejecución de las actividades gamificadas.
 2. Audiocuento de Youtube: “El Crimen casi perfecto”, una adaptación del autor Daniel Peña de la narración del escritor argentino Roberto Arlt, este es el insumo base para el acercamiento de los estudiantes a los formatos digitales de lectura.
 3. Taller de Word: “Elaborando mi ruta de pistas” para el acercamiento de los estudiantes a las actividades interactivas que se desarrollaran
 4. Correo electrónico: Se establece como el canal de comunicación para la solución de dudas, inquietudes o inconvenientes con respecto al uso de la plataforma.
-

-
5. Formularios de Google: Es un canal de comunicación que también se añadió para la solución de dudas, inquietudes o inconvenientes sobre el entorno virtual.
 6. Google Meet: Sí alguno de los grupos de trabajo requería un espacio de tutoría, los estudiantes tienen la opción de programar una tutoría.

Tercera semana:

1. Entorno virtual de aprendizaje en WIX: Se utilizó para que los estudiantes desarrollen las unidades de aprendizaje de la sección de contenido.
2. Actividades gamificadas en Genially y Google Forms: Estas actividades estaban ubicadas dentro del mismo entorno, exactamente en el panel de contenido, que despliega las dos unidades de aprendizaje.
3. Google Meet: Videoconferencia
4. Formulario de Google Forms: Para la realización del cuestionario de salida.

Nota. Elaboración propia

Tabla 10

Rubrica de evaluación de la unidad didáctica

Unidad/ misión	Destacado	Satisfactorio	Básico	Por mejorar
Unidad 1	Reconoce en su	Reconoce la	Reconoce	No reconoce los
Misión 1	totalidad las	mayor parte de los	algunos	rasgos que
	características que	rasgos que	rasgos de los	caracterizan a
Reconocimiento	identifican a los	caracterizan a los	personajes del	los personajes
del contenido.	personajes del	personajes del	audiocuento.	del audiocuento.
	audiocuento.	audiocuento		

Unidad 1	Organiza y	Organiza y	Organiza y	No organiza los
Misión 2	entiende	entiende la	entiende de	aspectos de la
	totalmente la	mayoría de la	manera	información del
Organización y	información para	información para	parcial	audiocuento.
comprensión de	que se indiquen	que se indiquen	aspectos de la	
la información	objetos, símbolos	objetos, símbolos	información	
	o acontecimientos	o acontecimientos	para que se	
	particulares del	particulares del	indiquen	
	audiocuento.	audiocuento.	objetos o	
			símbolos del	
			audiocuento.	
Unidad 1	Identifica	Identifica la	Identifica	No identifica las
Misión 3	totalmente las	mayoría de las	parte de las	afirmaciones
	afirmaciones que	afirmaciones que	afirmaciones	que
Identificación y	corresponden al	corresponden al	que	corresponden al
selección de	audiocuento.	audiocuento	corresponden	audiocuento.
información			al	
Unidad 2	Es capaz de	Puede localizar la	Localiza	No localiza la
Reto 1	localizar en su	mayoría de la	aspectos	información
	totalidad	información	esenciales de	explícita del
	información	explícita del texto	la	texto,
Localización de	explícita del texto	(cantidades) y la	información	dificultando su
información	(cantidades) y de	relaciona con	explícita del	relación con

	relacionarla con otros apartados del audiocuento.	algunos apartados del audiocuento.	texto (cantidades)	apartados del audiocuento.
Unidad 2	Estructura	Estructura	Estructura en	No estructura el
Misión 1	cronológicamente todos los sucesos,	cronológicamente la mayoría de los	su orden cronológico	orden cronológico de
Estructuración de la información	acontecimientos y acciones del audiocuento.	sucesos, acontecimientos del audiocuento	algunos sucesos y eventos del audiocuento.	los acontecimientos del audiocuento.
Unidad 2	Relaciona y	Relaciona y	Relaciona y	No relaciona o
Misión 2	deduce totalmente apartados específicos del audiocuento a partir de suposiciones y predicciones.	deduce la mayoría de los apartados del audiocuento a partir de suposiciones y predicciones.	deduce algunos apartados del audiocuento a partir de suposiciones y predicciones.	deduce apartados del audiocuento a partir de suposiciones y predicciones.
Inferencia				

Nota. Elaboración propia.

Actividades previas y hallazgos sobre la prueba piloto.

Desde el proceso educativo que se instauró con los estudiantes del curso de CEPLEC I mediante la unidad didáctica, algunas cuestiones a aclarar radican en el interés de los estudiantes por desarrollar actividades de trabajo colaborativo y participativo, esto fue debido a que existió alta aceptabilidad de la población para trabajar con otros miembros, además, en la mayoría de los grupos que se conformaron existió cumplimiento en términos de la entrega de los talleres y actividades de preparación para el desarrollo de la prueba piloto de las unidades de aprendizaje, lo cual permitió verificar el nivel de interacción con los diferentes objetos virtuales de la plataforma.

Por otro lado, el propósito de la realización de actividades previas fue de que los estudiantes elaboraran recursos de apoyo que facilitaran el desarrollo de las unidades de aprendizaje, esto se realizó mediante la implementación de un taller (Anexo D) donde los participantes resolvían una serie de preguntas y descifraban claves criptográficas a partir del ejercicio de lectura del audiocuento, además de ello, se creó un video instruccional que se publicó en Google Drive para que se produjera un acercamiento en torno a las unidades de aprendizaje que ejecutarían los estudiantes.

Asimismo, a través del correo institucional se difundieron comunicados con la finalidad de remitir información concerniente a la plataforma como, por ejemplo, recordatorios para la realización de las actividades, envió de instrucciones para la ejecución de las actividades, la retroalimentación de los talleres entregados, entre otras novedades y disposiciones clave para garantizar la mayor cantidad de detalles frente a la aplicación de las unidades de aprendizaje.

Antes de aplicar las unidades de aprendizaje, cabe aclarar que solo 10 de los 15 participantes entregaron las actividades y, por tanto, solo 10 de ellos resultaron efectuando la

prueba piloto ya que uno de los requerimientos para la presentación de las unidades fue que los estudiantes debían entregar el taller, ya que a través de este se comprobaría su interacción con la plataforma y su afianzamiento de los conocimientos obtenidos transcurrido el proceso de lectura del audiocuento, asimismo, dos de ellos se retiraron del curso y por ende no pudieron ejecutar a la prueba piloto. Con ello, solo quedaron 3 grupos de trabajo, uno de esos grupos se conformó con aquellos estudiantes que entregaron los talleres de manera autónoma o que tuvieron dificultades de comunicación con su grupo para el desarrollo del taller.

Con respecto a la aplicación de la prueba piloto de las dos unidades de aprendizaje, cabe resaltar que estas incluyen las diversas actividades gamificadas bajo la metodología BreakOut Edu, con ello, los estudiantes se reunieron el día 26 de Octubre de 2021 en el enlace de sesión de videoconferencia de la clase y para iniciar se contrastaron algunas pautas e indicaciones que se habían otorgado con anticipación a su correo electrónico, con ello, se les envió a la bandeja de mensajes de Google Meet unos enlaces de videoconferencia para que cada uno de los grupos de trabajo se reuniera, intercambiaran información y efectuaran las actividades, esto con la premisa de que los líderes de cada grupo debían compartir su pantalla y, adicionalmente, se les solicitó grabar la sesión de clase para obtener las evidencias de la aplicación del proyecto.

Igualmente, se monitorearon los diferentes enlaces para solucionar de manera ágil cualquier clase de inquietud con respecto al desarrollo de la plataforma y para verificar que los estudiantes no estuvieran incurriendo en acciones de plagio o fraude, esto ya que una de las reglas que se estipuló fue que solo se podía hacer uso del taller como recurso de apoyo a las actividades, del mismo modo, que una vez abrieran la unidad de aprendizaje y empezara a arrancar cronometraje no estaba permitido reiniciarla. Los resultados fueron positivos ya que los 10 estudiantes lograron desarrollar las dos unidades de aprendizaje que se proyectaron sin presentar inconvenientes o contratiempos particulares. (Ver evidencias en el Anexo E)

Aproximación Cualitativa Encuesta de Salida

Para cumplir con el cuarto objetivo de investigación, la encuesta de salida que se implementó con los estudiantes (Ver Anexo F) permitió evidenciar a nivel general las diferentes nociones y perspectivas particulares de los estudiantes frente al proceso de interacción con los diferentes recursos proporcionados por el EVA, asimismo, con las unidades de aprendizaje que se desarrollaron durante el espacio sincrónico. Otro de los propósitos para aplicar este instrumento fue que los estudiantes analizaran y evaluaran las dificultades, errores y contratiempos que surgieron con respecto al proceso formativo, así como las oportunidades, fortalezas y aspectos positivos que visualizaron con respecto al uso de las NTIC para la educación.

En vista de lo anterior, el cuestionario se dividió en cuatro secciones enmarcadas en el ámbito tecnológico, pedagógico-didáctico, organizacional-comunicativo e interactivo. Desde el ámbito tecnológico se hizo una revisión sobre la navegabilidad y accesibilidad de la plataforma, así como la evaluación sobre el funcionamiento los diferentes módulos y secciones que estructuraban el recurso. Desde el aspecto pedagógico, los estudiantes valoraron la articulación de las actividades y recursos de con el proceso formativo de CEPLEC y sí verdaderamente estas herramientas pudieron llegar a fortalecer su aprendizaje, así como su proceso de lectura.

Desde la cuestión organizacional-comunicativa se evalúan temas relacionados a la disponibilidad de canales de contacto, programación de los contenidos y sí existió claridad frente a las instrucciones y pautas proporcionadas por el instructor. Para finalizar, desde el ámbito interactivo los estudiantes estimaron sí las actividades gamificadas cumplían con el objetivo de estimular procesos como la atención, la concentración, la memoria y sí estas motivaron al mejoramiento de su percepción sobre la lectura, finalmente, los estudiantes mostraron sus perspectivas en torno a los beneficios o desventajas que genera las NTIC en la educación.

Tabla 11

Aspectos tecnológicos encuesta de salida

Aspectos Tecnológicos		
Pregunta	Sí	No
La interfaz de la plataforma permite una navegación fácil	100% (10/10)	0% (0/10)
El diseño de la plataforma es agradable visualmente	100% (10/10)	0% (0/10)
Las imágenes y videos que muestra plataforma tienen una calidad aceptable	100% (10/10)	0% (0/10)
El acceso a la plataforma es fácil y ágil	100% (10/10)	0% (0/10)
La mayoría de las herramientas de la plataforma funcionan de manera adecuada	100% (10/10)	0% (0/10)

Nota. Se muestran los resultados arrojados por medio de la aplicación de la encuesta por pregunta. Elaboración propia.

En general, los resultados frente a los aspectos tecnológicos resultaron siendo oportunos ya que, en su totalidad, los estudiantes tuvieron una percepción positiva sobre la interfaz y el diseño de la plataforma, asimismo, en términos de accesibilidad y navegabilidad se infiere que los estudiantes no tuvieron inconvenientes mayores dado que, a partir de los resultados, todos estuvieron de acuerdo con que el funcionamiento de la plataforma fue adecuado y los recursos tienen una calidad aceptable.

En las observaciones que otorgaron los estudiantes, a nivel global algunos aspectos a resaltar radican en que los estudiantes consideran que la herramienta fue fácil de manejar, cómoda e intuitiva. Sin embargo, se estableció un comentario puntual con respecto a que las actividades interactivas tardaban en cargar cuando el cronometro ya había iniciado, no obstante,

este comentario fue contraproducente ya que, justamente, en cada una de las unidades de aprendizaje se cronometrarón 37 minutos, es decir, se dieron 2 minutos adicionales para que las actividades cargaran en los ordenadores. El resto de los comentarios fueron positivos.

Tabla 12

Aspectos pedagógico-didácticos encuesta de salida

Aspectos Pedagógico-Didácticos		
Pregunta	Sí	No
El contenido de la plataforma se vincula con el proceso formativo de CEPLEC.	100% (10/10)	0% (0/10)
Los objetivos y competencias del aprendizaje se adecuan con las necesidades del estudiante.	100% (10/10)	0% (0/10)
Las actividades de aprendizaje promueven al fortalecimiento de la capacidad lectora.	100% (10/10)	0% (0/10)
La plataforma funciona como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.	100% (10/10)	0% (0/10)
Los recursos de aprendizaje (talleres, formatos de diligenciamiento, audiocuento, videos) fueron claros y pertinentes.	100% (10/10)	0% (0/10)
El docente brindo retroalimentación	100% (10/10)	0% (0/10)

continúa frente a
las actividades
realizadas, estando
pendiente del
proceso formativo
originado en la
plataforma.

Nota. Se muestran los resultados arrojados por medio de la aplicación de la encuesta por pregunta. Elaboración propia.

Para esta categoría, existió unanimidad con respecto a que los contenidos de la plataforma se encontraban debidamente articulados y contextualizados con la estructura metodológica de CEPLEC I, dando lugar a que se fomentaran competencias, habilidades y aptitudes que se mantienen cercanas a sus necesidades de formación en la asignatura. De este modo, en su totalidad se aprobó que las actividades hayan tenido incidencia en el fortalecimiento de su capacidad lectora y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, esto contribuye al mejoramiento sobre la percepción de los alumnos frente a los alcances que tiene la asignatura para el desarrollo profesional.

En los comentarios que los estudiantes generaron frente a los aspectos pedagógicos-didácticos se evidenció que todo lo anterior se favoreció con el proceso de direccionamiento que fue llevado a cabo con los estudiantes, de esta manera, a partir del seguimiento permanente que se mantuvo se sintieron acompañados y respaldados de manera integral en su proceso formativo. Asimismo, fue bastante valorada la función que posee la plataforma para el desarrollo de la capacidad lectora.

Tabla 13

Aspectos organizacionales y comunicativos del cuestionario de salida

Aspectos Organizacionales y Comunicativos		
Pregunta	Sí	No
La instrucciones y pautas para el manejo de la plataforma fueron claras, adecuadas y pertinentes.	100% (10/10)	0% (0/10)
El cronograma de trabajo fue claro.	100% (10/10)	0% (0/10)
Se utilizaron herramientas como chats, formularios y el correo para facilitar el proceso de comunicación.	100% (10/10)	0% (0/10)
Se permitió la resolución de dudas, inquietudes y errores frente al manejo de la plataforma.	100% (10/10)	0% (0/10)
Mediante los talleres, recursos y actividades que se ejecutaron se permitió afianzar aprendizaje autónomo y cooperativo.	100% (10/10)	0% (0/10)

Nota. Se muestran los resultados arrojados por medio de la aplicación de la encuesta por pregunta. Elaboración propia.

Desde el tercer ítem de evaluación se identifica que, en su totalidad, los estudiantes destacan que las instrucciones y pautas que se proporcionaron a lo largo del desarrollo de las actividades fueron claras y consistentes, lo cual permitió que se tuviera un sentido profundo de la estructura a sobre el proceso de aprendizaje que se estaba desarrollando. Todo este aspecto se refleja más a profundidad cuando los estudiantes ejecutaron la prueba piloto ya que su desempeño con respecto a las actividades resulto siendo satisfactorio, esto quiere decir que todos

los procesos fueron ejecutados de manera eficiente, coordinada y controlada, por ello los estudiantes de manera individual y grupal estuvieron orientados al logro de los objetivos de aprendizaje propuestos.

En los comentarios, los estudiantes también distinguieron que los contenidos estaban suficientemente estructurados y ordenados, así como se destacó que la interacción con la plataforma resulto siendo dinámica y entretenida. Incluso, algunos estudiantes comentaron que sería preciso que se realizaran actividades de aprendizaje de esta categoría en otros espacios de aprendizaje de sus programas académicos, esto último es relevante ya que permite contemplar el potencial del proyecto como una propuesta que podría enmarcarse desde la interdisciplinariedad.

Tabla 14

Actividades interactivas

Actividades Interactivas		
Pregunta	Sí	No
Las actividades interactivas fueron innovadoras y entretenidas.	100% (10/10)	0% (0/10)
El propósito de las actividades interactivas es claro.	100% (10/10)	0% (0/10)
Las actividades interactivas fortalecen procesos como la concentración, la memoria y la atención.	100% (10/10)	0% (0/10)
Hubo disponibilidad de canales de contacto para comunicar dudas e inquietudes	100% (10/10)	0% (0/10)

Nota. Se muestran los resultados arrojados por medio de la aplicación de la encuesta por pregunta. Elaboración propia.

Con respecto al desarrollo de las actividades de aprendizaje que fueron efectuadas en la prueba piloto, se cumplieron con los propósitos que caracterizan a la gamificación ya que los estudiantes a través de los siguientes adjetivos describieron las actividades: entretenidas, dinámicas, fáciles, innovadoras y motivantes. Esto último es clave ya que los estudiantes relacionan el mecanismo de evaluación con estados afectivos y emocionales que resultaron desencadenando aspectos positivos como la confianza y la seguridad para la resolución de problemas complejos. Esto último se comprobó en los resultados de la prueba piloto ya que todos los grupos finalizaron sin inconvenientes la ruta de aprendizaje.

Desde lo anterior, un hallazgo importante para la propuesta es que no necesariamente a través de la gamificación se fortalecen factores intelectuales y procesos cognitivos, sino que, igualmente, la gamificación también fomenta a que el estudiante adquiera un gran caudal de actitudes que hacen que se adopte una mayor disposición, proactividad y positivismo cuando se genera un proceso de evaluación. Esto último se refleja cuando, en su totalidad, los estudiantes reconocen que estas actividades reforzaron procesos cognitivos como la capacidad de concentración, la memoria y la atención, de aquí, se puede decir que este tipo de actividades ayudan a que los estudiantes se acerquen a tareas cotidianas y prácticas informales, por tanto, se disminuyen sus miedos y tensiones ante la formalidad que genera otro tipo de evaluaciones.

Entre otros aspectos que se visibilizaron, los estudiantes reflexionaron en torno a las facilidades y las ventajas que otorga la tecnología para la educación, el conocimiento y la vida cotidiana, a través de ello, un amplio número de los estudiantes considera que gracias a la tecnología el ser humano logra mantenerse conectado a diferentes situaciones y acontecimientos que no solamente suceden a nivel local sino en todas las esferas del mundo. Inclusive, varios de ellos ejemplificaron que, con proyectos tal cuál como este, la educación trasciende de lo

tradicional a ser un escenario que potencia la autorreflexión y la autocrítica de la realidad virtual donde la tecnología se significa como un recurso dinamizador del aprendizaje académico.

CAPITULO 5. PROPUESTA DEL EVA

Título del EVA

Expedición Sabueso: Propuesta de aprendizaje gamificado para la dinamización de herramientas de evaluación de lectura de textos multimodales.

URL del EVA

<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>

Modalidad del EVA

La modalidad en la que está diseñado el entorno se ajusta a la modalidad del E-Learning según Sangra et al (2012) esta se define como “una modalidad de enseñanza y aprendizaje que puede representar todo o una parte del modelo educativo en el que se aplica, que explota los medios y dispositivos electrónicos para facilitar el acceso, la evolución y la mejora de la calidad de la educación y la formación.” (p. 6). Por ende, se optó por la modalidad en mención dado que la mayoría de los espacios académicos al interior de UNIMINUTO están siendo ejecutados bajo la modalidad de presencialidad remota, lo cual implica una mediación de las tecnologías digitales para las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Perfil del Usuario

Docentes: Desde el papel que realiza el educador para el desarrollo de la propuesta, se articulan algunas orientaciones y referentes del Ministerio de Educación Nacional (MEN) que giran en torno al análisis de las competencias TIC para el desarrollo profesional del docente, esta propuesta nace como una ruta de apropiación que tiene la finalidad de “preparar a los docentes de forma estructurada, para enfrentarse al uso pedagógico de las TIC, participar en redes, comunidades virtuales y proyectos colaborativos, y sistematizar experiencias significativas con el uso de las TIC.” (Ministerio de Educación Nacional, 2013, p.8).

Por ende, siguiendo los ejes del documento, el docente a través de la competencia tecnológica se encarga de ser un dinamizador, explorador e integrador de propuestas educativas que hacen uso de las innovaciones actuales para “para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y las licencias que las amparan.” (Ministerio de Educación Nacional, 2013, p.31). Esto resulta clave para reconocer las oportunidades pedagógicas que están implícitamente dadas en los materiales, aplicaciones, medios audiovisuales y demás contenidos ofrecidos por las TIC.

Para finalizar, a través del componente pedagógico y comunicativo el docente actúa como un puente al acercar al estudiante a los múltiples lenguajes que ofrece el ciberespacio, aquí es donde se establece la relevancia y las potencialidades de los formatos hipermedia como los videojuegos o los textos multimodales para las finalidades de la educación y, por tanto, la consecución de los objetivos de aprendizaje. Entonces, aquí el docente participa e incursiona activamente en el entorno virtual creando estrategias, experiencias y prácticas mediadas por las TIC que faciliten la comprensión y evaluación de estos formatos.

Usuarios participantes: Desde el perfil de los usuarios que interactúan con el EVA, se enfatiza la necesidad de que en los establecimientos educativos universitarios se introduzca una alfabetización digital e informacional en la manipulación de dispositivos tecnológicos, esto teniendo en cuenta que en la actualidad es inevitable negar que el ser humano está rodeado por la cibercultura y por ende, en este entorno se ejecutan diversas prácticas sociales que se vislumbran en la educación actual que, en lugar de ser distanciadas y satanizadas, deben ser analizadas desde una mirada crítica y reflexiva para el aumento de las habilidades, destrezas y competencias del estudiante ya que estas prácticas son compartidas y colectivas.

Desde lo anterior, el usuario reconoce las particularidades del entorno digital y utiliza de manera pertinente las herramientas digitales del ciberespacio, es decir, la Internet, sitios web, navegadores, aplicativos y diversas plataformas de software en la construcción de sus propios aprendizajes, esto quiere decir que es una persona con la capacidad de saber-hacer con los medios proporcionados por la tecnología digital, asimismo, interactúa de manera autónoma y activa con recursos digitales e informacionales, lo cual se traduce en el conocimiento de actividades de navegación, búsqueda y filtrado de contenidos.

De la misma manera, el estudiante manipula y gestiona elementos multimodales e informáticos para la gestión de sus actividades profesionales, entendiendo su funcionalidad y practicidad. Para finalizar, el usuario personaliza los recursos y sistemas que le proporcionan los medios digitales para la resolución de sus necesidades educativas, buscando oportunidades de aprendizaje continuo a través del uso eficiente de los recursos TIC. Esto finalmente trae consigo que la persona conozca la manera de beneficiarse de las potencialidades que suscita el uso eficiente de las TIC para el logro de sus objetivos personales y académicos.

Ámbito de Aplicación

Educación

Área o Campo de Conocimiento Para Impactar

El campo de conocimiento se vincula con la asignatura en la cual se está trabajando el EVA, que es Comunicación y Procesos Lectores (CEPLEC), por medio del proyecto de investigación articulado con la estructura metodológica del área de CEPLEC I en UNIMINUTO se fomentará la adquisición de hábitos lectores digitales y el desarrollo de la competencia comunicativa.

Objetivo del Entorno

Promover estrategias disruptivas por medio del uso los entornos virtuales de aprendizaje y la gamificación digital para el desarrollo de hábitos lectores y el fortalecimiento de habilidades de comprensión, esto a través de la implementación de una página web con actividades interactivas estructuradas bajo la metodología BreakOut Edu en la asignatura de CEPLEC I en UNIMINUTO.

Descripción y Organización de la Propuesta

El entorno virtual de aprendizaje titulado “Expedición Sabueso: Propuesta de aprendizaje gamificado para la dinamización de técnicas de evaluación de lectura de textos multimodales.” es un proyecto disruptivo que pretende aprovechar las potencialidades de las NTIC, los formatos de lectura digitales y las plataformas digitales para el fomento de la capacidad lectora, esto rescatando el hecho de que, generalmente, los educandos en la actualidad tienen una identidad personal donde predomina el contexto digital para la gestión de tareas y por tanto, es evidente que sus preferencias y dinámicas de lectura cambian producto del contacto con plataformas de software, contenidos digitales y textos electrónicos que actualmente permea su cotidianidad.

Estas implicaciones son relevantes para que los docentes, desde su papel mediador, establezcan estrategias y actividades lúdicas donde se replantee el mundo virtual y sus medios como lugares que estratégicamente deben tenerse en cuenta en las prácticas académicas, adaptando y flexibilizando estos recursos a nuevas formas de construcción del conocimiento.

Asimismo, los propósitos pedagógicos de la propuesta están fundamentados con la estructura metodológica del espacio académico de CEPLEC I de UNIMINUTO, con ello, las actividades interactivas tienen a su vez una finalidad formativa donde, primeramente, se busca que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos mediante la apropiación de procesos

lectores clave para tener una comprensión de lectura altamente desarrollada. Por ende, teniendo en cuenta el tema de la incorporación de las herramientas e interfaces tecnológicas, también se pretende que los estudiantes aumenten su sentido de pertenencia detallando las posibilidades educativas que proporcionan los espacios virtuales para la consecución de su aprendizaje.

Por ende, la intencionalidad de esta propuesta se basa en aproximar al participante con estos nuevos formatos de lectura y plataformas tecnológicas, proporcionando una experiencia de aprendizaje distanciada de los paradigmas tradicionales y que concibe el contacto con el mundo digital y sus narrativas como aspectos cruciales en la construcción de habilidades lectoras. Es así como se diseñó un sistema de gestión de contenidos en la plataforma web de WIX, en este sistema se agregaron las gamificaciones digitales que fueron planificadas, diseñadas y sistematizadas en dos plataformas virtuales las cuales fueron Google Forms y Genially.

Muestra

Los participantes son 15 alumnos pertenecientes a la asignatura transversal de CEPLEC I, este espacio académico pertenece al departamento de CEPLEC de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Los participantes desarrollaron las 2 unidades de aprendizaje por medio de la presencialidad remota en espacios de comunicación sincrónicos y asincrónicos (fuera de clase y en clase).

Diseño del EVA

Para plasmar el componente pedagógico del EVA, la propuesta fue adoptada bajo el modelo de diseño instruccional ASSURE ya que, para la elaboración de los elementos interactivos de la estrategia virtual y la consecución de los objetivos de aprendizaje, se requiere implementar un modelo de estudio que sistemáticamente planifique, estructure y clasifique elementos de la estrategia tales como las características de los estudiantes en relación a sus estilos

de aprendizaje y capacidades particulares, seguido a ello, para el planteamiento de la estrategia virtual, se establecen diversos estándares, metas y resultados que se proyectan mediante la aplicación de la propuesta. Desde el componente tecnológico, se seleccionan los medios, objetos multimedia, plataformas y contenidos con los cuales se trabajará para la organización del entorno, finalmente, se realizan acciones orientadas al desarrollo y evaluación del escenario de aprendizaje. (Benítez, 2010)

Con el seguimiento de estos pasos, se garantiza que el entorno contribuya al aprendizaje y a acciones formativas de calidad por medio de una estructuración adecuada y, desde el proceso formativo, fomentando la participación y el enganchamiento del estudiante para el desarrollo de las actividades interactivas. A continuación, se muestra una tabla que especifica algunas características que se tuvieron en cuenta para el diseño de la propuesta con base al modelo ASSURE:

Tabla 15

Modelo ASSURE aplicado al entorno virtual de aprendizaje

Aspecto	Descripción
Análisis de los alumnos	15 alumnos de la asignatura de Comunicación y Procesos Lectores. Como son estudiantes en la modalidad de pregrado, implica que estos estudiantes han transcurrido por los niveles de escolaridad primaria y bachillerato, por ende, tienen el desarrollo de algunas competencias enmarcadas en los DBA del área de Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional.
Selección de objetivos	Motivar a los estudiantes a la adquisición de intereses hacía la lectura por medio de la aplicación de una estrategia que involucre el uso de la metodología de gamificación digital y los entornos virtuales de aprendizaje.
Selección de recursos	• Plataformas de diseño de entornos virtuales y actividades gamificadas (WIX, Genially, Google Forms) • Material audiovisual (Pinterest, Google Imágenes, Shutterstock) • Textos enmarcados en la multimodalidad (Audiocuentos y videos de Youtube) • Recursos de comunicación sincrónica y asincrónica (Bandeja de mensajes, formularios y correo institucional)

Uso de métodos, herramientas y materiales	Las actividades interactivas se diseñan de manera estratégica, vinculando los objetivos contenidos en la estructura metodológica de CEPLEC I.
Requiere la participación del alumno	Cada actividad podrá efectuarse de manera autónoma o grupal dependiendo de las condiciones del uso de la plataforma.
Evaluación y revisión	Cada gamificación digital y sus misiones contienen unos indicadores de evaluación que están dispuestos en una rúbrica, estos se realizaron teniendo en cuenta las competencias de aprendizaje de CEPLEC. El hecho de que el participante supere la actividad de manera satisfactoria implica el fortalecimiento de la competencia.

Nota. Elaboración propia

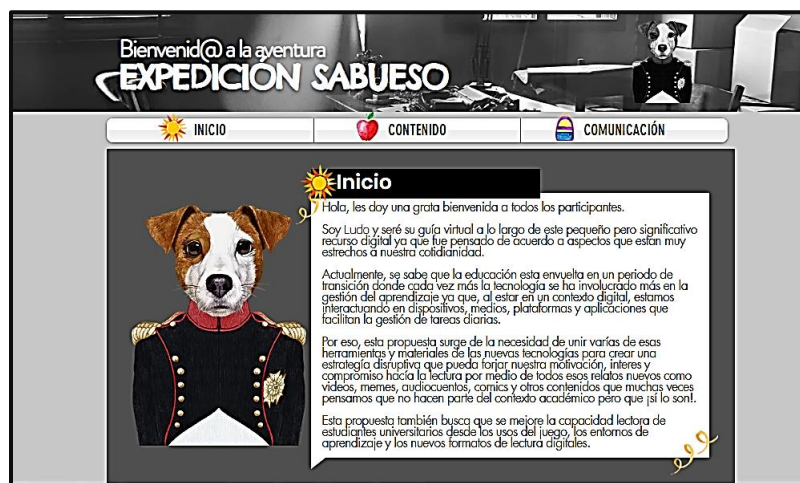
Como el entorno virtual es un sistema de gestión, esto implica que su función es la de organizar la división de los módulos del curso. Por ende, en la parte superior del sitio la plataforma está dividida por tres botones, estos a su vez segmentan el curso desde tres grandes módulos:

Módulo de Inicio: En esta sección del EVA se relaciona la información básica de la plataforma como sus generalidades, el marco de objetivos y competencias a desarrollar en cada una de las unidades de aprendizaje que son las actividades gamificadas e igualmente, se detalla la estructura del curso, los recursos de aprendizaje y el cronograma de trabajo, todo esto con la intención de proporcionar una panorámica general del sitio web. Adicionalmente, también se incrusta una sección de avisos/novedades con la finalidad de notificar cualquier clase de modificación que surja durante el transcurso del desarrollo de las actividades.

A continuación, en las figuras 18, 19 y 20 se muestra el módulo de inicio del EVA y algunas de las secciones que conforman dicho módulo.

Figura 18

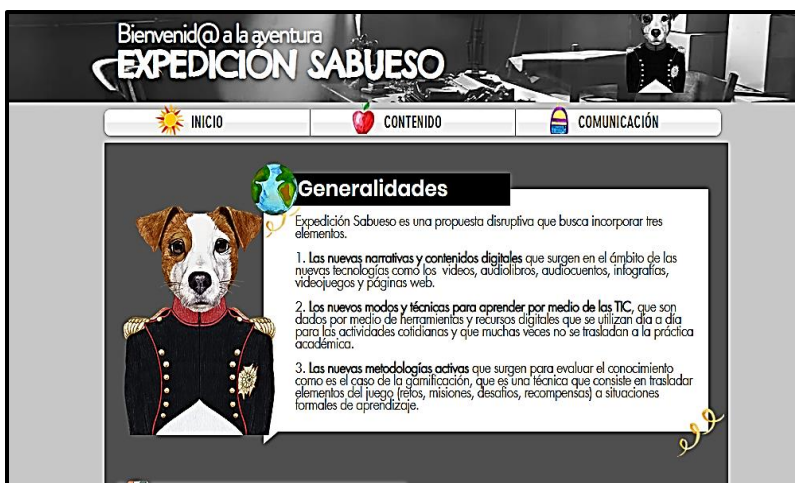
Módulo de inicio del EVA



Nota. A continuación, se muestra en la figura 18 el panel de inicio, este contiene la descripción de la propuesta y la presentación de un avatar denominado Ludo, quién es el guía virtual, este a su vez establece reflexiones que se relacionan con la justificación del proyecto y la fundamentación conceptual del mismo. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Figura 19

Sección de generalidades del EVA



Nota. Según la figura 19, en las generalidades se describen y delimitan los elementos de las NTIC que se incorporan a la propuesta, es decir, las nuevas narrativas, lenguajes y contenidos digitales tales como los videos y los audiocuentos; asimismo, los nuevos modos, técnicas y metodologías activas existentes en la Internet tales como los EVA y la gamificación digital para el proceso

formativo y la gestión del aprendizaje. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Figura 20

Sección de recursos de aprendizaje del EVA



Nota. La figura indica los diferentes recursos y herramientas de aprendizaje que se esgrimieron para el desarrollo de las actividades, algunos que se exhiben en la figura son videos de inducción y tutoriales para la interacción con la plataforma y las actividades interactivas; de igual modo, el audiocuento que se trabajó, los datos de los participantes y el taller para el desarrollo de los juegos. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Módulo de Comunicación: Por medio de esta pestaña se plasman los distintos canales de contacto (correo electrónico, chat y formulario en línea) para asesorar a los participantes cualquier inquietud concerniente al desarrollo de las unidades de aprendizaje e, igualmente, para resolver preguntas o instaurar sugerencias relacionadas con la jugabilidad, la navegabilidad y la mecánica de las actividades gamificadas del sitio, el módulo contiene dos botones ubicados en la parte inferior que se nombran “Preguntas Frecuentes” y, “Cómo jugar” donde se encuentran respuestas habituales. Esto respalda el acompañamiento integral y la interacción con los participantes para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje.

Figura 21

Sección de Comunicación del EVA



Nota. Desde lo expuesto en la figura 20, en el canal de comunicación se proporcionó la información de contacto del instructor de la plataforma, por tanto, se añadieron los diferentes canales de contacto por los cuales los participantes pueden resolver sus dudas e inquietudes, así como notificar errores, estos medios fueron un sistema de chat colaborativo, un formulario en línea y por medio de correo electrónico. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Módulo de Contenido: Al interior de este módulo se incluyen las diferentes unidades de aprendizaje que se trabajarán en el transcurso del desarrollo del proyecto. Cada una de estas unidades tiene incrustada la actividad gamificada de las aplicaciones de Genially para ambas unidades. Los tres botones que están dentro de esta sección se titulan “Unidad de Aprendizaje 1” y “Unidad de Aprendizaje 2” que son las diversas misiones (a modo de unidades de aprendizaje) que fueron planteadas para el desarrollo del texto multimodal, que es un audiocuento de una narración de Roberto Arlt que se titula *El Crimen Casi Perfecto*.

Para garantizar el desarrollo de una ruta de aprendizaje estructurada y secuencial, en la unidad II se solicita una contraseña que los estudiantes reciben cuando finalizan la expedición anterior, es decir, al finalizar la primera unidad de aprendizaje, se despliega una contraseña que se introduce en la segunda unidad, y así sucesivamente hasta finalizar las tres unidades.

Figura 22

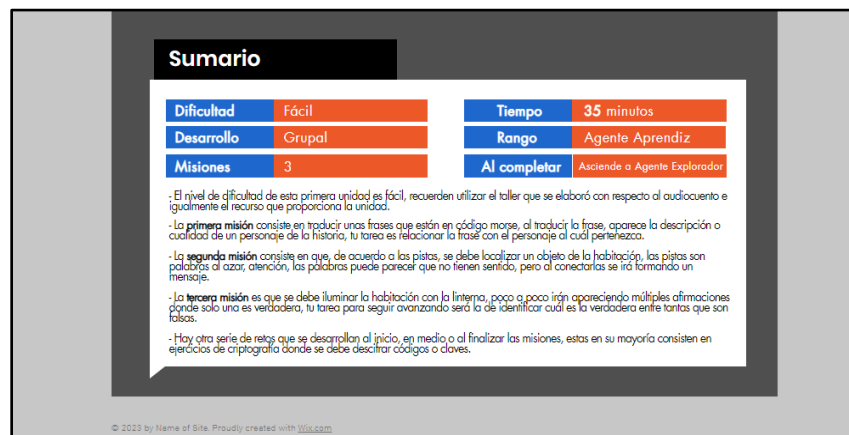
Unidades de aprendizaje del EVA



Nota. Como se muestra en la figura, al ingresar a las unidades de aprendizaje, se revelan las diferentes actividades gamificadas que se incrustaron de Genially. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Figura 23

Sumario de las unidades de aprendizaje del EVA



Nota. Para complementar la explicación sobre las instrucciones contenidas dentro de las actividades interactivas, en la parte de debajo de las unidades de aprendizaje se encuentra un sumario donde se explica resumidamente las instrucciones de cada misión para el desarrollo de las actividades, asimismo, se indican otros aspectos como el tiempo y el rango al cuál se asciende completando la unidad. Adaptado de Expedición Sabueso, 2021, Wix (<https://descuderogi.wixsite.com/expsab>)

Objetivos de la Gamificación

General: Constituir una experiencia de gamificación que promueva el aprendizaje, el goce y el disfrute de la lectura, a su vez, que contribuya al fortalecimiento las capacidades propias de la competencia lectora, esto a través del relato policiaco El Crimen Casi Perfecto de Roberto Arlt.

Específicos:

1. Identificar los rasgos característicos de los diferentes símbolos, personajes y otros elementos descriptivos que intervienen en la narración, esto a través de su comprensión a nivel literal e inferencial.

2. Reconocer los aspectos formales e informales que están inmersos en los textos multimodales.

3. Analizar las diferentes situaciones y códigos textuales que enmarcan el relato, esto mediante su interpretación con ejercicios que afirman o rechazan su validez.

4. Entender la forma, el contenido y el hilo conductor de la narración.

Con respecto a la asignatura de CEPLEC I y la creación de un puente entre la estructura metodológica del programa, el principal componente que se fortalecerá es la comprensión lectora desde los niveles literal e inferencial, esto reconociendo que en la lectura inferencial se comprende e identifica la información y los hechos que son explícitos en el texto, es decir, sujetos, eventos, objetos, cualidades, datos y las palabras que se mencionan en el texto, llegando a una comprensión local de lo que dice el mismo.

Dinámicas, Mecánicas y Componentes de la Estructura Gamificada.

Mundo: Para situar a los participantes en un contexto espacio temporal determinado, en la expedición introductoria se explica por medio de una narrativa que están localizados en una ciudad ficticia nombrada “Arlt” que hace alusión al autor argentino Roberto Arlt. En esta ciudad los participantes tienen que ubicar varios lugares que están en el entorno virtual, que son el Hotel Scriptoris y la Central de Investigación de Detectives Exploradores, en estos dos lugares específicos de la ciudad es donde se desarrollan las tres expediciones. Por ende, la atmósfera del entorno gamificado está inspirada en diversos signos visuales y símbolos que componen la novela de misterio, específicamente desde la línea de las historias de detectives.

Avatar: Con la finalidad de enganchar a los participantes en la trama de la narrativa, el personaje que ellos adquieren dentro del entorno gamificado es el de agentes aprendices en investigación criminalística, así, por medio de la expedición introductoria se revela que al culminar de manera satisfactoria cada expedición, los participantes ascienden a diversos rangos que les permiten aumentar su reputación en la agencia de detectives, los cuales son agente aprendiz, agente explorador y agente experto.

Niveles: Las actividades gamificadas se dividen en tres niveles, su nivel de dificultad aumenta a medida que los estudiantes progresan en la narración y se completan las distintas misiones, estos son: Agente aprendiz y agente explorador.

Mecánica de las actividades: Desde un tiempo límite, los participantes tienen la tarea de progresar en una narrativa que secuencialmente se compone de actividades interactivas tales como misiones, retos y desafíos en forma de videojuego que se resuelven con el apoyo de un texto multimodal (audiocuento) que será desarrollado y debidamente leído previo a iniciar la ejecución de la gamificación, sumado a ello también cuentan con un sistema de pistas y los recursos personales que utilizan autónomamente para su investigación personal. El progreso se

determina de acuerdo con la obtención de códigos y dígitos que les permiten avanzar en la historia.

Para facilitar el proceso de resolución de los acertijos y las misiones, se diseñó un sistema de pistas nombrado “El Oráculo” que se conforma de diversas señales e indicios que permiten recordar aspectos clave de los textos, este insumo siempre estará disponible para la ejecución de las expediciones. Para finalizar, cada misión contiene botones de ayuda que contienen información referente a las instrucciones para jugar en cada una de las misiones.

Puntos, recompensas e incentivos: Al finalizar satisfactoriamente cada misión, los estudiantes obtienen como recompensa o beneficio dos números que les permitirán continuar en el videojuego, el primero de ellos es un dígito que abre un candado solamente se puede abrir reuniendo los dígitos de todas las misiones, seguidamente, en la parte inferior se despliega un código que deben introducir en orden para acceder a la siguiente misión. Esto se realiza para garantizar que los estudiantes desarrollen de manera organizada todas las actividades y, además, para que así se establezcan los diferentes niveles que componen la gamificación.

Igualmente, al finalizar cada una de las misiones individuales ellos reciben una insignia que acredita que la actividad está finalizada y completada, lo cual permite que los estudiantes accedan a un panel donde obtienen los códigos que se mencionaron anteriormente. El sistema de puntos está vinculado con el avance en la actividad gamificada en la medida que, si los estudiantes hipotéticamente responden de manera errónea alguno de los cuestionamientos planteados en la actividad interactiva, el sistema tiene un algoritmo que impedirá el avance.

Premios: El premio que reciben los participantes al superar todos los desafíos de expedición y abrir el candado es una contraseña que se introduce en el panel de contenido de WIX para continuar avanzando en la unidad 2, asimismo, al finalizar cada una de las unidades aprendizaje los estudiantes ascienden automáticamente de rango dado que cumplen todos los

estándares y objetivos de aprendizaje trazados en la rúbrica de evaluación. De igual manera, los estudiantes reciben incentivos a modo de calificaciones y puntos adicionales para la asignatura de CEPLEC.

Reglas:

1. Las unidades de aprendizaje se pueden efectuar de manera autónoma o grupal. Esto es consensuado con el docente y los participantes de acuerdo con las condiciones y preferencias de cada uno de los participantes.
2. Sí alguna de las expediciones se realiza bajo aprendizaje colaborativo (en grupo), todos los participantes deben intervenir de manera equitativa. Sí un participante en particular no está cooperando con la resolución de las misiones, a los tres llamados de atención es desvinculado de la actividad.
3. Durante la ejecución de las actividades, está completamente permitido que los participantes exploren recursos, aplicaciones y medios complementarios que les permitan resolver las preguntas. Sin embargo, cómo sugerencias se recomienda el uso del sistema de pistas, el audiocuento y el texto en físico.
4. El tiempo para la ejecución de cada uno de los entornos gamificados es limitado. Se diseñó un temporizador en Genially para delimitar la cantidad de tiempo en el desarrollo de las actividades. Sí el tiempo termina y no se completa la actividad, los estudiantes deben iniciar nuevamente desde la misión en la que quedaron.

Caracterización de las Actividades de las Unidades de Aprendizaje

Las dos unidades de aprendizaje poseen una serie de actividades interactivas que los estudiantes desarrollan para progresar en la narrativa. Al completar de manera satisfactoria cada uno de los acertijos que componen cada actividad, los estudiantes obtienen una recompensa la

cuál es el dígito y la clave que los acerca para su salida del BreakOut Edu. En relación con los componentes de lectura inferencial y literal que evalúa cada una de las actividades, véase la tabla 10 que contiene la rúbrica de evaluación que especifica las competencias y habilidades que están implicadas. Los mini retos evalúan más que nada capacidades tecnológicas ya que para hacerlos se requiere dominio de la herramienta la cuál es Genially. (Ver evidencias de las actividades gamificadas en el anexo D)

Unidad de aprendizaje 1:

1. Minireto A: A partir de una clave numérica, los estudiantes deben marcar un número telefónico, que es el nombre del autor. Para ello se intercambian las letras del nombre del autor por una serie de números que aparecen en un cuadro de la actividad.
2. Minireto B: Para avanzar, los jugadores deben ubicar una locación específica en el mapa de la ciudad la cuál es el Hotel Scriptoris.
3. Descifrando Sospechosos: En esta actividad los jugadores identifican los tres sujetos implicados en el crimen de la protagonista del audiocuento, sin embargo, las 3 pistas que llevan a adivinar al sospechoso están en código morse, entonces, se deben traducir dichos códigos de morse a texto alfabético en la herramienta Tospter. Al traducir la pista, obtendrán una pista que atribuye a una cualidad de uno de los personajes y con ello, ya con el texto traducido deben asociar esa característica al personaje que corresponde.
4. El mapa de los acertijos: Los jugadores identifican objetos de la historia que aparecen en la habitación del hotel, esto con relación a un conjunto de palabras que aparecen ordenadas al azar en la sala. Los jugadores tienen la tarea de unir las palabras para dar lugar a una descripción del objeto, esta descripción esboza la relación del objeto con

respecto a su implicación en los acontecimientos que transcurrieron en el crimen de la protagonista.

5. La habitación oscura: En completa oscuridad, los jugadores tienen la tarea de arrastrar una linterna y encuentran una serie de afirmaciones con respecto a la trama de la historia. El trabajo de los estudiantes consiste en que se ilumine la única afirmación que es correcta, ya que solamente una de ellas coincide con los acontecimientos del relato.
6. Minireto final: Al descifrar todos los dígitos que abren el candado, la última tarea de los estudiantes es que determinen el nombre del asesino de acuerdo a todo el conjunto de aspectos evidenciados durante las actividades previas.

Unidad de aprendizaje 2:

1. Reto A: Los jugadores descifran una secuencia de letras que corresponden cantidades o volúmenes que aparecen en el audiocuento. Para ello, los estudiantes buscan cuál de las cantidades corresponde al enunciado y de esta manera, ubican la primera letra de la respuesta en un orden de secuencia.
2. Minireto A: Los jugadores localizan en un mapa la central de detectives exploradores para continuar con la investigación.
3. Minireto B: Ya en la central de investigación, los jugadores localizan en un pasillo la oficina de investigaciones y expedientes para que el caso se archive.
4. El rastro: Esta actividad a su vez se componía de un popurrí de mini actividades las cuales son.
 - a. Un rastro desordenado: Los jugadores encuentran unos cuadros en desorden que aluden a algunos apartados del audiocuento, la labor consiste en organizar los acontecimientos de la historia de acuerdo con su orden cronológico.

- b. Clave numérica: Los jugadores reciben el cuadro de una clave cifrada en la cual los números dan lugar a una letra del abecedario. Así, se tiene el trabajo de sustituir el número que corresponda a la letra, con esto último los estudiantes adivinan una pregunta que deben responder utilizando los acontecimientos del audiocuento.
 - c. La puerta verdadera: Se exponen dos casos relacionados con la historia a través de una puerta, sin embargo, solamente uno de ellos corresponde a la realidad de los hechos y por ende solo se puede seleccionar uno.
5. Coordenadas: Se muestra un cuadro de coordenadas que contiene una serie de horarios, a través de ello, la tarea de los jugadores consiste en responder a una pregunta determinada, esta respuesta en sí misma es un código de coordenada que los estudiantes ubican de acuerdo con el cuadro.

CAPITULO 6: CONCLUSIONES

A Modo de Cierre

“Los videojuegos, el uso de Internet y la computación en red son nuevos lenguajes. Más allá de lo que decidamos acerca de la intraducibilidad de los lenguajes, lo cierto es que caemos en el mismo error de siempre cuando suponemos que el único lenguaje de la enseñanza es el que monopolizamos por milenios los inmigrantes digitales”.

Alejandro Piscitelli

Con base a todos los presupuestos teóricos, resultados y experiencias que se arrojaron mediante la implementación de la propuesta, es posible asumir que las personas, los objetos y la vida en general no siempre son entidades que se rigen bajo los mismos mecanismos ya que en todas las dimensiones sociales, culturales, políticas y educativas existe un proceso de transición tanto en la forma de pensar como en la de interactuar con el mundo y que, principalmente, es dada por la interacción con nuevos dispositivos que posibilitan el acceso al conocimiento. Desde lo anterior, con la llegada de los avances tecnológicos y el mundo virtual se producen nuevos medios y modos de construir la identidad, desarrollar el conocimiento, interactuar con individuos, entre otro tipo de cambios que, a medida que progresa el tiempo, adquieren mayor preponderancia en la sociedad de hoy.

Aunque la presente investigación procuró profundizar sobre estas nuevas formas de interacción y conocimiento desde el ámbito educativo, también se hizo hincapié sobre las contribuciones que tiene el uso de las NTIC y los medios digitales para el desarrollo profesional tanto de docentes como estudiantes. Esto inició desde un foco problemático donde el discurso se fundamentó en que, primero, existe la necesidad de implementar procesos de alfabetización digital, mediática e informacional en el campo de la educación, con ello, más allá de desarrollar competencias, habilidades, aptitudes y tener una visión instrumentalizada frente al uso de la

informática, es menester que se entiendan los retos, desafíos y nuevas necesidades que se generan con las NTIC para la gestión del aprendizaje en la educación superior, esto a través de las manifestaciones comunicativas y medios expresivos que emergen en el seno de programas y aplicaciones como la Internet y las redes sociales, siendo prioritario que también se diversifiquen los mecanismos por los cuales se accede a la información y los saberes.

En vista de las situaciones que influyen en el contexto formativo contemporáneo y el uso de los medios digitales, se creó un objetivo de investigación encaminado al diseño e implementación de una propuesta de carácter disruptivo que, mediante el empleo de las NTIC, pudiera ayudar a que se estimulará el aprendizaje de la lectura, esto a través del uso de los nuevos lenguajes, métodos de evaluación y metodologías activas que circulan en el ámbito de la virtualidad, a su vez, permitiendo vislumbrar espacios, prácticas y experiencias innovadoras para la construcción activa de significados frente a la lectura. Lo anterior también gira en torno a que, en el proceso educativo actual, no solamente se deben formar competencias para saber leer textos alfabéticos sino también que se consolide un saber leer frente a los lenguajes, medios y recursos que usualmente se encuentran en los entornos digitales, siendo este último es el camino que es necesario seguir en la actualidad para formar lectores competentes y producir prácticas académicas formales.

Todos estos aspectos generaron una exhaustiva revisión de carácter teórico y referencial que delimitó todo el conjunto de elementos implicados en la educación desde el mundo virtual, entendiendo que ni los estudiantes ni los docentes son ajenos a la tecnología así se pretenda satanizar su uso. De esta manera, se trasciende del concepto subsidiario e instrumentalizado que ha permeado el discurso sobre las NTIC en la educación a una perspectiva que permite conceptualizarlas como recursos dinamizadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje,

asimismo, como un espacio de mediación que conjuga los intereses, motivaciones, acciones y necesidades que caracterizan a los estudiantes en su formación y sus prácticas cotidianas.

En este sentido, se aborda la dimensión específica que ocupa el proceso formativo en las NTIC detallando todas las herramientas y recursos que se han generado en el ámbito de los medios digitales para la creación de prácticas académicas, que propiamente alude a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) asimismo, reconociendo que, al ser un espacio con un efecto mediacional, la tecnología tiene la capacidad de extender las formas y mecanismos para realizar tareas como leer, escribir, buscar información, comprar artículos e interactuar con individuos, esto se asienta en que, a través de la tecnología, se contemplan múltiples oportunidades para interactuar con información, redes y plataformas que han facilitado la gestión de dichas actividades haciendo que se puedan resolver de una manera más eficaz, lo cual explicaría igualmente los nuevos contextos de aprendizaje que emergen en los ambientes digitales.

Llegados a este punto se da cuenta a que la tecnología ocupa un lugar importante en la vida cotidiana y, por tanto, en el ámbito educativo tanto docentes como estudiantes (especialmente) han originado y adoptado prácticas donde cada vez más se está haciendo una incorporación pedagógica de la tecnología y, por tanto, en elementos como la lectura se visibiliza que existen nuevos formatos que son potencialmente beneficiosos para la creación de estrategias de aprendizaje ya que, principalmente, todo lo que respecta a videos, audiocuentos, infografías, videojuegos, páginas web, etc. son contenidos y arquitecturas de información son recursos que, al analizarse, se comprende que tienen una estructura diferenciada a los textos alfabéticos y continuos, esto ya que integran diversos modos de comunicar que trascienden el uso de palabras, oraciones y signos de puntuación para formar significados.

Por esta razón se decidió abarcar una perspectiva multimodal del texto donde, aparte de contextualizar sobre los nuevos formatos de lectura que existen en el ámbito de la Internet, también se dio respuesta a la caracterización de los contenidos que están presentes en las NTIC y como estos también resultan produciendo una unidad de sentido que puede ser entendida como texto. Por el lado de las metodologías de evaluación, desde la gamificación educativa se determinó la importancia de rescatar la lúdica, el entretenimiento y la diversión para la creación de experiencias de aprendizaje en el contexto universitario, asimismo, evidenciando los diferentes procesos cognitivos y motivacionales que se estimulan cuando se crean actividades de este tipo.

Frente al proceso de implementación de la propuesta, cabría destacar que el proceso en general y los resultados de los diferentes instrumentos de recogida muestran que se cumplió a cabalidad con todos los objetivos predispuestos en la investigación ya que, aparte de que se posibilitará la aplicación de la propuesta en la población, esta se vio beneficiada en la medida que los estudiantes se vieron ampliamente comprometidos y críticos frente al proceso, esto demostrando un amplio número de competencias, habilidades y aptitudes frente al uso de los elementos multimedia y aplicaciones que se manejaron para la realización de las actividades, todo esto también se evidencio mediante la prueba piloto donde se produjeron condiciones de aprendizaje que fortalecieron el proceso lector de los estudiantes.

Desde el primer objetivo específico, se caracterizaron los diferentes hábitos de aprendizaje y consumo en medios digitales por parte de los estudiantes donde se encontraron aspectos cruciales para darle continuidad al proyecto como, por ejemplo, la elevada preferencia a formatos de lectura digital, el uso de la Internet con propósitos académicos, la caracterización de los alumnos como nativos digitales y el gusto por actividades que tuvieran dinámicas, mecánicas y componentes similares al del juego.

Desde el segundo objetivo específico, se planificó y estructuro un EVA que funcionará como un sistema de gestión de contenidos para la secuencia de actividades gamificadas con la metodología BreakOut Edu, para su diseño de empleo el modelo instruccional ASSURE (EVA) y el modelo 6D (Gamificaciones), asimismo, las plataformas que se manejaron fueron: WIX, Genially, Google Forms, Youtube y diferentes objetos virtuales de aprendizaje (documentos anclados, imágenes, etc.)

Desde el tercer objetivo específico, la unidad didáctica permitió una programación, sistematización y planificación de los contenidos y actividades para la realización de las actividades. Sopesando que algunos estudiantes no realizaron la entrega del taller, existió una amplia receptividad y compromiso de la gran mayoría para efectuar las actividades y por tanto 10 de los 15 estudiantes pudieron integrar la prueba piloto, asimismo, aquellos estudiantes que encontraban dificultades para comunicarse con su grupo para desarrollar las actividades establecieron estrategias de aprendizaje autónomo, lo cual permitió que no solamente se estimulará a la creación de procesos de carácter colaborativo sino que también los estudiantes como profesionales en formación tomaron iniciativas propias que los impulsaron a cumplir con los objetivos proyectados.

Finalmente, desde el último objetivo, el proceso de intervención resultó siendo exitoso ya que, en su totalidad, existió satisfacción por parte de los estudiantes frente al uso de la plataforma considerándola como dinámica, motivadora, innovadora, de fácil navegación y entretenida, asimismo, todos estuvieron de acuerdo con que se fortalecieron procesos inherentes a la lectura como la capacidad de concentración, la atención y la memoria.

Recomendaciones y Prospectiva

La propuesta de investigación consolida un panorama analítico sobre la relación existente entre educación y nuevas tecnologías, esto se logra mediante la comprensión de las nuevas tendencias, lenguajes y medios expresivos que emergen en el seno de los medios digitales para el acceso e intercambio del conocimiento e igualmente, se recalcan las prácticas y ejercicios que se desenvuelven mediante el uso de la tecnología.

Desde lo anterior, se visibiliza la manera en la cual estas prácticas están incorporándose progresivamente al quehacer educativo y como este hecho en sí mismo despierta la necesidad de introducir a la educación aplicaciones, herramientas y metodologías propias de la virtualidad para la gestión del aprendizaje. Asimismo, el proyecto se enriquece del proceso de observación participante que se desarrolló ya que se hizo un análisis de la población estudiada desde sus patrones de comportamiento habituales.

Todo esto se benefició mediante el ejercicio de investigación-acción y la articulación de un enfoque praxeológico ya que se generaron cambios y transformaciones de carácter sustancial en la práctica académica que se desarrolla en la asignatura de CEPLEC I, permitiendo que los estudiantes experimenten con modelos de aprendizaje que no solo potencian su capacidad lectora sino también sus habilidades tecnológicas.

Referencias Bibliográficas

- Anstey, M., & Bull, G. (2010). Helping teachers to explore multimodal texts. *Curriculum & Leadership Journal*, 8(16).
- Area, M., & González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38.
- Área, M., Gros, B., & Marzal, M. (2008). *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*. Síntesis.
- Balardini, S. (2000). Jóvenes e identidad en el ciberespacio. *Nómadas*(13), 100-110.
- Barón, J., Huertas, M., Pélaez, M., y Pinilla, M. (2014). *Propuesta de un AVA para motivar el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes de grado noveno de los Colegios Sierra Morena de ciudad Bolívar y Cedit San Pablo de Bosa*. [Trabajo de grado especialización, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Dspace.
- Betancur, L., Rico, L., y Rivero, F. (2018). *La Literatura infantil y juvenil desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*. [Trabajo de grado maestría, Universidad de Antioquia]. Repositorio Dspace.
- Benitez, M. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Revista Académica de Investigación Tlatemoani*(1).
- Brunner, J. J. (2000). *Educación y escenarios de futuro: Nuevas tecnologías y sociedad de la información*. Ve. A. Ce. .
- Brusi, D., & Cornella, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de “Terra sísmica”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 74-88.
- Cabero, J. (2003). Replantando la tecnología educativa. *Comunicar*(23), 23-30.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D. (2009). *Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo*. Ministerio de Educación de España.
- Cassany, D. (2013). Leer en los tiempos de Internet. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*(106-107), 35-41.
- Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes en la escuela. *Participación educativa* (9), 53-71.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Electrónica Sinéctica*(25), 1-24.
- Colomer, T. (2005). *Andar entre libros*. Fondo de Cultura Económica.
- Cordón, J. (2016). La lectura en el entorno digital: Nuevas materialidades y prácticas discursivas. *Revista Chilena de Literatura*(94), 15-38.

- Corrales, A. (2010). La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: Las unidades didácticas. *Revista Emásf*(2).
- Crovi, D., & Lemus, M. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: Una investigación en proceso. *Virtualis*(9), 35-56.
- Escobar, D., & Buitrago, H. (2017). *La aplicación de las TIC en el aula de clase, opciones de herramientas didácticas para fortalecer las prácticas de enseñanza* [Objeto de conferencia]. IV Jornadas de TIC e Innovación en el Aula. Universidad de la Plata.
- Fittipaldi, M. (2007). La lectura de literatura: o Alicia detrás del conejo. En Cerrillo, P. y Cañamares, C. (Coords.). *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores*. (pp. 363-369). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Freire, P. (1993). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI.
- González, K., & Rincón, D. A. (2013). El docente-prosumidor y el uso crítico de la web 2.0 en la educación superior. *Sophia*, 9, 86-101.
- Gros, B. (2001). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*(328), 225-247.
- Gutierrez, E. (2009). Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 144-163.
- Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: Aplicado al proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5(2), 26-35.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Diseños del proceso de investigación cualitativa. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández, & P. Baptista, *Metodología de la Investigación (6ta ed)* (págs. 496-501). McGraw Hill.
- Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. [Ponencia de evento]. Congreso Internacional EDUTEC. UNED.
- Hutnik, E., & Saferstein, E. (2014). Las prácticas de lectura en el entorno digital: Industria editorial, mercado y consumo. *Revista de Literaturas Modernas*, 44(1), 37-68.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Cultura Transmedia*. Gedisa.
- Juliao, C. G. (2007). *La praxeología: Una teoría de la práctica*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Juliao, C. G. (2011). *El enfoque praxeológico*. Corporación Universitaria Minuto de Dios .

- Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. Routledge.
- Kress, G. (2005). Alfabetismo y multimodalidad. Un marco teórico. En G. Kress, *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación* (págs. 49-82). Ediciones Aljibe.
- Latorre, A. (2003). *La investigación- acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal for Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. [Trabajo de grado especialización, Universidad Distrital Francisco José de Caldas], Repositorio Institucional RIUD.
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8(1).
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 9(3), 93-107.
- Marín, M. (2017). La nueva educación digital. *Telos*(107).
- Martin-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en una mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura*, 10(1), 19-31.
- Martin-Caraballo, A., Paralela, C., Segovia, M. y Tenorio, A. (2018). *Evaluación y BreakOut*. [Ponencia]. XXVI Jornadas de ASEPUMA y XIV Encuentro Internacional. Anales de Asepuma.
- Mártinez, M. (2007). Una aproximación a cómo se construye la imagen de los inmigrantes en la prensa gratuita. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*(14).
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. MEN.
- Morán, P. (2004). La docencia como recreación y construcción del conocimiento Sentido pedagógico de la investigación en el aula. *Perfiles educativos*, 26(105-106), 41-42.
- Morillas, C. (2016). *Gamificación en las aulas mediante las TIC: Un cambio de paradigma de la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. [Trabajo de grado doctorado, Universidad Miguel Hernández], Repositorio Dspace.
- Nava, G., & Garcia, S. (2009). Análisis de la cultura lectora en alumnos universitarios. *Revista Educación*, 33(1), 41-59.
- Olave A., y Urrejola M. (2014). *Caracterización del texto multimodal*. [Trabajo de grado maestría, Universidad del Bio-Bio], Sistema de Bibliotecas Universidad del Bio-Bio (SIBUBB).

- Orihuela, J. L. (1999). El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. En T. Imízcoz et al. (Eds.), *Quién cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción* (pp. 187- 206). Eunate.
- Padilla, J., Vega, P., & Rincón, D. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en la educación superior. *Entramado*, 10(1), 272-295.
- Parra, E. (2011). La cultura digital de los estudiantes universitarios en entornos académicos. *Signo y pensamiento*(58), 144-155.
- Porlán, R. (1987). El maestro como investigador en el aula. Investigar para conocer, conocer para enseñar. *Revista Investigación en la Escuela*(1), 63-69.
- Portilla, A., Rojas, A., & Hernández, I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia investigación innovación*, 3(2), 86-100.
- Quiñones, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*(4), 174-190.
- Roldán, N. (2011). Comunicación digital: Enseñanza y aprendizaje a un clic para los nuevos tiempos. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(14).
- Rodriguez, M. (2017). *Las TIC y las TAC dentro de la educación para comunicadores sociales y periodistas: el nuevo reto del perfil profesional*. [Ponencia]. Catedra UNESCO de Comunicación. Pontificia Universidad Javeriana.
- Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*(28), 8-20.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 1(1), 1-16.
- Salinas, M.I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente* [Ponencia]. Semana de la educación 2011: Pensando la escuela. Tema central: “La escuela necesaria en tiempos de cambio”. Pontificia Universidad Católica Argentina.
- Sandoval, C. A. (1996). *Investigación Cualitativa*. Arfo Editores e Impresores.
- Sangra, A., Viachopulos, D., Cabrera, N., & S, B. (2011). *Hacia una definición inclusiva del E-Learning*. E-Learn Center UOC.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Torres, A. (1995). *Aprender a investigar en comunidad*. UNISUR.

- Torres, A. (1999). *Aprender a investigar en comunidad II: Enfoques Cualitativos y Participativos en Investigación Social*. UNAD.
- Vygotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 142-156). Grijalbo.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Anexos

Anexo A. Formato encuesta diagnóstica

Corporación Universitaria Minuto De Dios
Comunicación y Procesos Lectores (CEPLEC)
Encuesta Diagnóstica – Caracterización Intereses y Hábitos de Consumo en Medios
Digitales
Elaboración: David Sebastián Escudero Giraldo

Estudiante, gracias por responder este cuestionario.

Lea cuidadosamente cada una de las siguientes preguntas. Se le sugiere responder las preguntas de la manera que se indica en el enunciado, es decir, escogiendo una opción, varias o ninguna, según sea el caso. Sin embargo, también tiene disponible una sección abierta donde puede añadir una respuesta de elaboración propia que se acomode a sus intereses.

Se le recomienda responder con total sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas. El objetivo de esta encuesta pretende conocer sus preferencias, intereses y hábitos con temas concernientes a la tecnología, la educación y la lectura.

Diligenciando este formulario usted también da su consentimiento para participar en las actividades del proyecto:

SÍ _____ NO _____

Sección 1: Información Demográfica y General

<u>PREGUNTA</u>	<u>RESPUESTA</u>
¿Cuál es su edad?	
¿En qué semestre se encuentra?	
¿Cuenta con acceso a la red de Internet?	

¿Qué dispositivos tecnológicos tiene para conectarse a Internet?

- ☐ Computador de escritorio/portátil
- ☐ Teléfono móvil
- ☐ Consola de videojuegos
- ☐ Tablet
- ☐ Smartwatch
- ☐ Smart TV
- ¿Otro? Especifique:

Por medio de estos dispositivos ¿Cuánto tiempo cree que se mantiene conectado a Internet para fines de APRENDIZAJE y EDUCACIÓN?

- ☐ Entre una y dos horas
 - ☐ Entre más de dos horas y cuatro horas
 - ☐ Entre más de cuatro horas y seis horas
 - ☐ Entre más de seis horas y ocho horas
 - ☐ Más de ocho horas.
- ¿Otro? Especifique
-

¿Cuáles son las actividades que más realiza por medio del uso del Internet? Sí hay alguna que no está, especifique.

- ☐ Actividades de estudio o trabajo
- ☐ Ver contenido audiovisual como videos, música o películas
- ☐ Enviar y recibir correos
- ☐ Ver contenido en redes sociales y páginas web.
- ☐ Chatear (Conversar en alguna red social)
- ☐ Leer libros, cuentos o novelas
- ☐ Comprar artículos
- ☐ Buscar, analizar y sintetizar información
- ☐ Entretenimiento
- ☐ Ver textos académicos o científicos

¿Otro? Especifique

Sección 2: Hábitos de Aprendizaje y Lectura en Medios Digitales

Por favor, responda las preguntas con total sinceridad de acuerdo con sus gustos y preferencias, no hay respuestas correctas o incorrectas. Se le recuerda que siempre puede ampliar su respuesta o añadir nuevas opciones

Lea la siguiente información previo a que responda:

FORMATOS DE LECTURA DIGITALES: Videos, películas, infografías, páginas web, stories, reels, comics, tiktoks, videojuegos, foros, chats, contenido de redes sociales, navegadores.

FORMATOS DE LECTURA TRADICIONALES: Libros impresos, enciclopedias, novelas, cuentos, textos académicos.

<u>PREGUNTA</u>	<u>RESPUESTA (marque con una x)</u>
¿Cuáles son los tipos de contenido que usted MÁS consume en su cotidianidad? Seleccione solo 4.	☐ Contenido audiovisual (videos, películas, memes, historias de instagram, tik toks, podcasts, etc) ☐ Contenido en redes sociales (comentarios, publicaciones, mensajes) ☐ Contenido en correo electrónico, blogs y foros en línea. ☐ Textos académicos/científicos e informes de investigación. ☐ Contenido en sitios web (noticias, artículos, infografías) ☐ Libros, periódicos y revistas en formato impreso. ☐ Videojuegos ☐ Otro? Especifique
Independiente si son formatos digitales o tradicionales ¿Le gusta leer?	☐ Sí ☐ No ¿Por qué seleccionó esa opción?

Desde su experiencia interactuando en medios digitales, con la Internet ¿Qué clase de formato cree que los jóvenes leen más en la cotidianidad?

- ☐ Los formatos digitales (Videos, películas, infografías, stories, páginas web, comics, páginas web, cómics, foros, chats, contenido de redes sociales, navegadores.)
- ☐ Los formatos tradicionales (Libros impresos, enciclopedias, novelas, cuentos, ensayos, textos académicos)
- ☐ Ambos formatos

¿Por qué seleccionó esa opción?

Entre los formatos digitales y tradicionales ¿Cuál de los dos usted PREFIERE más?

- ☐ Los formatos digitales (Videos, películas, infografías, stories, páginas web, comics, páginas web, cómics, foros, chats, contenido de redes sociales, navegadores.)
- ☐ Los formatos tradicionales (Libros impresos, enciclopedias, novelas, cuentos, ensayos, textos académicos)
- ☐ Con ambos formatos

¿Por qué seleccionó esa opción?

Entre los formatos digitales y tradicionales ¿Con cuál de los dos usted APRENDE más?

- ☐ Los formatos digitales (Videos, películas, infografías, stories, páginas web, comics, páginas web, cómics, foros, chats, contenido de redes sociales, navegadores.)
- ☐ Los formatos tradicionales (Libros impresos, enciclopedias, novelas, cuentos, ensayos, textos académicos)
-

☐ Con ambos formatos

¿Por qué seleccionó esa opción?

**En su trayectoria académica de colegio
¿Cuál de los dos formatos le enseñaron
a leer sus profesores?**

☐ Los formatos digitales (Videos, películas, infografías, stories, páginas web, comics, páginas web, cómics, foros, chats, contenido de redes sociales, navegadores.)

☐ Los formatos tradicionales (Libros impresos, enciclopedias, novelas, cuentos, ensayos, textos académicos)

☐ Con ambos formatos

¿Por qué seleccionó esa opción?

Sección 3: Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

En la actualidad se pretende implementar una plataforma de aprendizaje para favorecer la motivación y el interés hacia la lectura de los estudiantes de la asignatura de Comunicación y Procesos Lectores de UNIMINUTO. Este entorno virtual se hace involucrando los formatos digitales de lectura (audiocuentos)

Definición de EVA: Es un conjunto de recursos digitales que se ponen de manera ordenada en un sistema tecnológico como un portal web, estos recursos tienen la finalidad de promover la adquisición de conocimientos, habilidades y valores.

<u>PREGUNTA</u>	<u>RESPUESTA</u>
¿Considera que el uso de la tecnología y los medios digitales puede favorecer el interés, el aprendizaje y la motivación por la lectura?	☐ Sí ☐ No ¿Por qué seleccionó esa opción? _____ _____
¿Considera que un entorno virtual como estrategia para el fortalecimiento de sus hábitos lectores le ayudaría a mejorar su interés por la asignatura de CEPLEC?	☐ Sí ☐ No ¿Por qué seleccionó esa opción? _____ _____

Sección 4: Gamificación

<u>PREGUNTA</u>	<u>RESPUESTA</u>
Desde su experiencia con los docentes de su programa en UNIMINUTO, ¿Ellos que herramientas emplean generalmente para evaluar su proceso de aprendizaje? Seleccione todas las opciones necesarias desde su caso.	☐ Exámenes tradicionales (oral o escrito) ☐ Pruebas objetivas (preguntas de selección múltiple, correspondencia, de desarrollo) ☐ Intercambios orales (foros, debates, entrevistas, mesa redonda, paneles) ☐ Creación de esquemas de texto (mapas conceptuales, mapas mentales, cuadros sinópticos y comparativos, etc) ☐ Cuestionarios digitalizados (Kahoot, Google Forms) ☐ Ejercicios / Casos prácticos (Proyectos, análisis de casos, portafolios) ☐ Creación de algún objeto tecnológico (Infografías, videos, gráficos, blogs, portafolios en línea) ☐ Juegos en línea

☐ Con didácticas que incluyen juegos
(Juegos de mesa, monopolio, charadas,
pictionary, cranium, etc)

¿Otra? Especifique

**¿Alguna vez su docente ha evaluado
su proceso de aprendizaje por
medio de un videojuego en línea?**

☐ Sí
☐ No

¿Podría especificar qué tipo de juego o
estrategia implemento?

Anexo B. Diarios de campo CEPLEC.

Para aclarar, solamente se indican aquellos diarios de campo que se vinculan con los hallazgos encontrados en la interpretación de datos de la propuesta de investigación.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO DIARIO DE CAMPO CEPLEC – 14/09/2021

Narrativa

(...) Con el grupo de CEPLEC I de las 8:30 la dinámica de la clase fue similar a la del grupo anterior, sin embargo, con los estudiantes se estableció un espacio de conversación ya que se evidenció falta de responsabilidad y compromiso para la entrega de los diferentes talleres y trabajos del corte, frente a ello, el docente Javier motiva a los estudiantes a que sean más productivos con la asignatura. tras ello, se procede con la presentación formal del monitor (yo) donde también se estableció una reflexión con los estudiantes para que asuman actitudes asertivas y propositivas frente a los espacios de clase, esto ya que se evidenció que el desinterés hacía la asignatura surge porque es un espacio enmarcado en la transversalidad.

Tras establecer el espacio de conversación, el docente Javier retoma la clase pidiéndole a los estudiantes que realicen la revisión de sus calificaciones en el aula virtual, se dieron algunos minutos para que los estudiantes observaran y notificaran las dudas o inquietudes al profesor con respecto a la nota.

Posteriormente, a las 9:20am el docente en formación retoma para aplicar una encuesta diagnóstica con los estudiantes sobre el proyecto de grado que se está implementando con este grupo de CEPLEC, la pretensión de este cuestionario era medir diferentes aspectos enmarcados en el uso de las nuevas tecnologías de la información (NTIC) para actividades de lectura y educación. Con lo anterior, primero se brinda las indicaciones a los estudiantes para que accedan al formulario que dirige a la encuesta y con ello se destinan 20 minutos para el diligenciamiento de la encuesta, esto se hace a las 9:30am.

Tras visualizar las notificaciones de recibido por parte de todos los estudiantes, a las 9:40am se comparten los resultados frente a la implementación de la encuesta donde se evidenció que la mayoría de los estudiantes están altamente interesados en realizar ejercicios de lectura que involucren el uso activo de formatos de lectura digital, asimismo, que la implementación de una plataforma como un entorno virtual de aprendizaje (EVA) podría afianzar su interés y motivación para el desarrollo de la asignatura. Cuando se finaliza de compartir las respuestas, a las 10:00am finaliza el espacio.

De 10:00am a 10:45am se destina este tiempo para sistematizar los resultados de la plataforma. A las 10:45am se vuelve al enlace para iniciar con el último grupo, con este al igual que el grupo de las 7:00am solo se revisó el tema de notas. A las 12:15pm finalizó la jornada de práctica.

Análisis Narrativa

Este espacio particularmente ayudo a establecer algunos presupuestos para el proyecto de investigación que se está implementando con la población, esto frente a las actitudes irresponsables que se evidenciaron por parte de los estudiantes para la realización de las distintas actividades consignadas en el aula virtual (sombbrero negro). De esta manera, a partir de la caracterización de estas actitudes, se pudo relacionar que el meollo del problema se relaciona con los recursos de lectura que están en el aula virtual y con la falta de diversidad de actividades que estimulen al aprendizaje.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO DIARIO DE CAMPO CEPLEC – 5/10/2021

Narrativa

(...) Con el siguiente grupo la línea de trabajo fue diferente ya que se realizó una inducción sobre la plataforma con la cual se implementaría el proyecto de grado con el grupo, de esta manera, el docente procede a proyectar la pantalla y a mostrar la página web explicando los diferentes módulos y secciones que la conforman. La página web se conforma de 3 módulos grandes, los cuales son inicio, contenido y comunicación, frente a ello, se les explicó que el módulo de inicio contiene todo lo relacionado a las generalidades del proyecto, los recursos de aprendizaje, el cronograma de trabajo y los diversos objetivos que relacionan la propuesta con la asignatura de CEPLEC.

Desde el módulo de contenido se explicó que este contiene todas las unidades de aprendizaje que desarrollarían los grupos de trabajo en una de las sesiones de clase, finalmente, detallando que en el módulo de comunicación están todos los canales de contacto para que se informen dudas, inquietudes o novedades frente a la plataforma. A las 9:30am se les solicita a los estudiantes el diligenciamiento de una ficha de caracterización para conformar los diferentes grupos de trabajo, tras recopilar toda la información de los estudiantes se dan 5 minutos para que los estudiantes establecieran de manera libre los grupos, transcurrido este tiempo se forman los grupos con los estudiantes que aún no habían podido unirse.

Ya formados los grupos se designan los diferentes líderes de cada grupo, esto con la finalidad de que ellos unan a los diferentes miembros del grupo para la realización de las actividades, cabe aclarar que se detalló que aquellos estudiantes que lideraran sus grupos recibirían puntos adicionales en la asignatura (consensuado con el profesor acompañante). De este modo también se les explicó a través del cronograma las fechas de presentación de las actividades y, finalmente, se anuncia a los estudiantes que en sus diferentes grupos desarrollaran un taller que facilitara la resolución de las diferentes actividades interactivas, la fecha de entrega de este taller fue el día 16 de Octubre.

A las 9:50am se explicó la sección de la página donde todos los estudiantes podían encontrar el taller, los datos de los participantes y el audiocuento que se manejará para el desarrollo de las actividades, al finalizar se deja un espacio para que los estudiantes despejen sus inquietudes.

A las 10:00am se procede al registro de la información anterior en el producto escrito del proyecto de investigación. Finalmente, a las 10:45am se inicia con el grupo de CEPLEC II

explicando el tema de citas de las normas APA exactamente como se hizo con el grupo de 7:00am a 8:30am, con ello, a las 12:15pm se finaliza la jornada de práctica profesional.

Análisis Narrativa

Frente a la inducción que se les proporcionó a los estudiantes sobre la propuesta de investigación, los estudiantes demostraron voluntad para participar en las actividades del proyecto, asimismo, se trató de especificar lo más posible las indicaciones e instrucciones para que se familiarizaran con la plataforma.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO

DIARIO DE CAMPO CEPLEC – 19/10/2021

Narrativa

(...) Con el segundo grupo de CEPLEC I, a las 8:30 el docente expone una presentación sobre categorías gramaticales donde se enfocó en especificar sobre las palabras variables e invariables y los tipos de adverbios y conjunciones que existen en el idioma español, igualmente, realiza un ejercicio con los estudiantes para que identificarán a qué tipo de adverbio pertenecía el ejemplo dado. Seguidamente, a las 9:10am el profesor procede a realizar una pequeña ponencia sobre la educación en era digital donde solicita en varias ocasiones al docente practicante que se responda a las diversas implicaciones que tiene el uso de la tecnología en el proceso formativo

A través de ello, el docente también explica las competencias, los modelos de formación y la definición de los nuevos lenguajes y códigos que han surgido en el ámbito de las NTIC y como estos han diversificado los medios y mecanismos para la gestión del aprendizaje y el acceso a la información. Para finalizar, a las 9:40am el docente proporciona un espacio al docente practicante para explicar las indicaciones sobre la implementación de la prueba piloto del proyecto de investigación que se está realizando con los estudiantes, a través de ello, se establecieron cambios en la conformación de los grupos de trabajo y se mencionaron las pautas para el trabajo en la sesión del 26 de octubre, con esto finalizó la clase con este grupo a las 9:58am.

A las 10:00am se procede al registro de la información en el diario de campo, seguidamente, llegadas las 10:45 nuevamente se vuelve a la conexión al enlace de videoconferencia para realizar el ejercicio de observación con el último grupo, permitiendo contemplar que está explicando el mismo tema que expuso con el primer grupo de trabajo, con ello, a las 12:15pm se cierra la jornada de práctica

Análisis Narrativa

Con respecto a la implementación de la propuesta de investigación, surgieron dos inconvenientes puntuales. El primero de ellos radica en que solo tres de los cuatro grupos de trabajos que se conformaron pudieron mantenerse para la realización de las actividades destinadas en la plataforma WEB, seguidamente, que algunos de los estudiantes tuvieron que presentar sus talleres individualmente al no recibir apoyo por parte de sus compañeros (sombbrero negro). De esta manera, se conformó un nuevo grupo de trabajo con las personas que realizaron sus ejercicios individualmente y no recibieron apoyo por parte de sus compañeros, asimismo, frente a las personas que no enviaron el taller se les dio la oportunidad de volver a presentarlo hasta el día 24 de Octubre (sombbrero azul), sin embargo, como eran entregas tardías y se irrespeto el seguimiento del cronograma, tendrían una deducción de un punto sobre la calificación final.

Una cuestión particular que se evidenció fue frente a la presentación del profesor Javier sobre la educación en la era digital ya que esta conserva un vínculo estrecho con los postulados que se están empleando en la propuesta de investigación ya que, en primera instancia, se generó una relación entre sociedad, información y tecnología donde, desde el ámbito de la información, se permitió entender que la Internet es un escenario donde la información es abundante, rápida y, al tener un acceso libre a ella, esto implica que se tenga una noción de “aprender a aprender” ya que, con la manipulación de la tecnología, se adquieren habilidades y conocimientos autónomos como la búsqueda, análisis y síntesis de información, que ayudan a que se tenga una noción de control sobre la información.

Por otro lado, desde el ámbito de la tecnología se generaron reflexiones en torno a las formas que actualmente surgen para el acceso a la información con la manipulación de dispositivos digitales, así como pudo contemplarse que existen nuevos códigos y lenguajes que han diversificado el consumo de información de los seres humanos. A su vez, como estos aspectos han conformado una sociedad globalizada donde se originan novedosas formas de trabajo, interactividad y conocimiento, asimismo, se explica el marco de competencias tecnológicas que actualmente son requeridas para formar el mundo educativo actual, estas son: Analisis y síntesis, gestión y planificación del tiempo, gestión de la información, aplicación de conocimiento, trabajo en equipo, resolución de problemas y aprender a aprender.

Esto fue relevante para el proyecto ya que se vislumbra el interés de la asignatura para que se entienda que en el contexto universitario se deben construir nuevas formas de gestionar los espacios de clase, generando una diversidad de preguntas entorno a la manera de entrar en sintonía con los estudiantes de acuerdo con los nuevos medios que posibilitan el acceso al conocimiento, esto se hace resignificando al mundo tecnológico y digital donde viven implicados como un mecanismo facilitador del aprendizaje.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO DIARIO DE CAMPO CEPLEC – 26/10/2021

Narrativa

(...) En esta jornada el docente en formación se conecta desde las 8:15am para implementar el proyecto de investigación con los estudiantes de CEPLEC I, previamente se notificó a los estudiantes que se conectarán puntualmente ya que los tiempos que estaban destinados eran precisos y el propósito era que se terminará a las 10:00am. los estudiantes empiezan a conectarse desde las 8:30am y se espera hasta las 8:40am, de esta forma, a las 8:40am se determinan las indicaciones para que los estudiantes desarrollen las unidades de aprendizaje,

seguido a las instrucciones se pasan 3 enlaces de Google Meet a través de la bandeja de mensajes de la sesión y se pide a los estudiantes que se conecten por grupo a uno de los enlaces.

Previo a la ejecución de las actividades se indica que el único recurso que se puede tener abierto en los dispositivos aparte de la plataforma era el taller que habían realizado con sus grupos y que cualquier estudiante que no participará para la resolución de las actividades sería penalizado. también se estipula que los líderes de cada grupo serían los encargados de compartir pantalla que, sí en caso tal este tenía problemas técnicos, uno de los estudiantes debía estar debidamente preparado para continuar compartiendo la pantalla. igualmente se pidió que grabaran la sesión para las evidencias del proyecto.

se estuvo realizando un monitoreo cada 8 minutos en los tres grupos, resolviendo las distintas inquietudes que presentaban con respecto al desarrollo de las actividades. sin embargo, todos los grupos pudieron desarrollar las actividades sin ningún contratiempo y en los tiempos previstos, de esta manera, se procede a realizar el informe de notas de los grupos frente a la implementación del proyecto y concluye la jornada de práctica las 10:30am ya que el profesor estaba en un conversatorio.

Análisis Narrativa

Con respecto a la implementación de la propuesta de investigación, se tuvo que pedir a los estudiantes que no presentaron el taller que se conectaran a un conversatorio donde el profesor acompañante sería invitado ya que uno de los requerimientos para integrar la propuesta se centraba en la realización de un taller, ya que con este se evidenciaba la familiarización de los estudiantes con la plataforma y el ejercicio de lectura del audiocuento.

Por otro lado, los resultados de la implementación de la propuesta fueron positivos ya que los estudiantes pudieron culminar satisfactoriamente las dos unidades de aprendizaje.

Anexo C. Diarios de Campo Espacios LHL C

Identificación observadora: David Sebastián Escudero Giraldo			
Meses de ejecución:	Agosto 2020 – Diciembre 2020	Asignatura:	Electiva CPC: Lenguaje e Hipertexto
Objetivo general del trabajo de campo			
Recopilar información del espacio académico Electiva CPC Lenguaje e Hipertexto que permita la descripción, exploración y comprensión social de diferentes situaciones, ambientes, subjetividades y sujetos que se encuentran vinculados con el proyecto de investigación “Entorno virtual de aprendizaje basado en la metodología gamificada breakout edu para la dinamización de herramientas evaluativas de lectura textos multimodales”			
Número de participantes			
15			
Forma de registro			
Anecdótico			
Resultados y reflexiones			
Primer hallazgo:			
En uno de los espacios se organizó el grupo para desarrollar una serie de exposiciones con base al libro “Convergence Culture” de Henry Jenkins, este libro trata de hacer inmersión en el choque que actualmente existe entre los viejos medios y los nuevos medios, con ello, la profesora organizó 7 grupos de trabajo para que estos presentaran los capítulos del libro.			
Segundo hallazgo:			
A través de este espacio se pudo tener conocimiento sobre la herramienta Padlet, que permite la creación de notas, este es un recurso útil para desarrollar actividades de aprendizaje de manera virtual y colaborativa ya que varias personas pueden crear notas de manera simultánea, contribuyendo a la creación de estrategias de aprendizaje.			
Tercer hallazgo:			
Se caracterizó una herramienta donde se pueden crear propuestas gamificadas y otro tipo de recursos interactivos como infografías, la cuál es Genially, a través de este recurso se pudo tener un acercamiento hacia la creación de actividades interactivas basadas en el juego. También se enseñaron otras herramientas como Wordwall y Canvas. Se dejó un trabajo que consistía en crear una presentación sobre un tema de lenguaje/literatura para un futuro proyecto que sería desarrollado en grupos. Frente a ello, el tema que se escogió personalmente fue el tema de las relaciones semánticas (monosemia, polisemia, homonimia, sinonimia, antonimia, campos semánticos) donde se incluyeron diversos recursos de video para ahondar sobre el mismo.			
Cuarto hallazgo:			
En uno de los espacios se organizaron grupos de trabajo para el diseño de un comic, la profesora explicó las diferentes herramientas virtuales por las cuales es posible crear este tipo de narrativas y sus componentes, algunas de las que explico fueron: Pixton, Storyboard, Storybird y Bubblr.			
Quinto hallazgo:			
Mediante el diseño del cómic, en una de las clases se creó una propuesta basada en la transmedia mediante la creación de un sitio web que incluyera la presentación y el cómic realizado. Con el grupo se discutió para la creación de un proyecto editorial con el cómic que			

fue creado previamente en los grupos, este proyecto se denominó Supernova. a continuación, se sitúa la descripción de la propuesta:

Propuesta:

El contexto e inspiración del relato se encuentra basado en materiales que suministra el género de ciencia ficción donde, fundamentalmente, la trama de la historia subyace en que a través de una misión de exploración interplanetaria varios cuerpos que habitan el universo lingüístico fueron descubiertos por el satélite artificial gnosis en la galaxia semanticus. En el planeta cognitionis la noticia produjo en su entonces un amplio nivel de conmoción, tanto así varias instituciones astronómicas comenzaron a interesarse por penetrar las profundidades de todos estos cuerpos celestes.

Producto de ello, las instituciones ejecutaron el lanzamiento de una sonda espacial robótica que pudiese estudiar la naturaleza de estos planetas y, a su vez, encontrar respuestas para lo que el planeta cognitionis aún requería de manera urgente para el desarrollo de su competencia lingüística. Después de algunos años donde la sonda recopiló una abundante gama de información, esta finalmente regresa al planeta cognitionis y, tras el atracamiento, empieza a aparecer una ardua revisión de astrónomos y científicos para conocerla naturaleza de algunos de estos cuerpos, a los cuales denominaron como: sinonimia, antonimia, polisemia, homonimia y los satélites naturales hiperonimia e hiponimia.

Tras culminar el proceso de exploración, el conglomerado de científicos descubre algunas respuestas que justifican algunos datos o los agujeros negros de su competencia lingüística, estos se expondrán a través de una travesía fascinante de exploración en las profundidades de cada cuerpo celeste. En este caso, el alumno se convertirá en un astronauta que vivirá tripulado en una aventura espacial donde desarrollará su competencia lingüística y comunicativa.

Actitudes y comportamientos de los participantes

- La mayoría de los participantes demostraron interés y conocimientos para abarcar el tema de las implicaciones de la tecnología para la gestión del aprendizaje.
 - Gran parte de los participantes se notaron altamente comprometidos con el desarrollo de los recursos virtuales, especialmente aquellos relacionados con el tema de video e imagen.
 - Muchos estudiantes demostraron un dominio manipulando herramientas informáticas para la realización del cómic y los sitios web, esto quiere decir que no necesitaron mucha ayuda por parte del docente, sino que ellos a partir de su capacidad de autogestión aprendieron a manejar los botones de las plataformas para diseñar los productos tecnológicos solicitados.
 - En uno de los espacios de clase uno de los estudiantes estableció un comparativo entre los contenidos y dinámicas generadas con la asignatura y otras que también se están impartiendo bajo el mecanismo de presencialidad remota. Esto principalmente se debió a que el estudiante menciona que, teniendo en cuenta que en la actualidad gran parte de las asignaturas son virtuales, los docentes deben ir más allá de del aula virtual, los documentos en pdf y la presentación por medio de diapositivas para la generación de aprendizajes significativos, lo cual es un aporte crítico valioso para contrastar que algunos docentes aún no se encuentran lo suficientemente capacitados para el manejo de la virtualidad.
-

Identificación observadora: David Sebastián Escudero Giraldo			
Meses de ejecución:	Enero 2021 – Junio 2021	Asignatura:	Didáctica de la Literatura
Objetivo general del trabajo de campo			
Recopilar información del espacio académico Didáctica de la Literatura que permita la descripción, exploración y comprensión social de diferentes situaciones, ambientes, subjetividades y sujetos que se encuentran vinculados con el proyecto de investigación “Entorno virtual de aprendizaje basado en la metodología gamificada breakout edu para la dinamización de herramientas evaluativas de lectura textos multimodales”			
Número de participantes			
15			
Forma de registro			
Aneecdótico			
Resultados y reflexiones			
Primer hallazgo:			
En el marco del primer corte académico, con la docente se empieza a hacer un abordaje sobre las nuevas metodologías e innovaciones pedagógicas surgidas en el ámbito del uso de los dispositivos digitales y la tecnología. Para ello, se establecieron diversos grupos de trabajo y se designa la tarea de escoger un cuento para realizar un proyecto soportado en la creación de actividades gamificadas, el cuento que se seleccionó con el otro miembro del grupo fue Rin Rin Renacuajo de Rafael Pombo. La profesora planteó un estudio de caso donde se debía pensar que las actividades serían destinadas a estudiantes del grado de primaria.			
Segundo hallazgo:			
Con el otro miembro del grupo, se creó una presentación interactiva y se delimitó las plataformas para crear las gamificaciones, estas fueron Flippity y Padlet. En Flippity se crearon dos juegos que se especifican a continuación:			
1. Juego de mesa: Se dividió a los participantes según su grupo de trabajo, de esta manera, la dinámica de la actividad consistía en que, a partir de la lectura del audiocuento y del formato físico del juego, se creó un tablero similar al del juego de parques, de esta manera, el orden de los turnos se dividió de acuerdo con los otros grupos de proyecto. Los grupos debían lanzar un dado y, según el valor obtenido, los estudiantes avanzan y obtienen una pregunta de acuerdo con una categoría. ✓ Adivina el personaje ✓ Trivia ✓ Acertijo ✓ Semáforo rojo (El grupo retrocede casillas) ✓ Semáforo verde (El grupo adelanta casillas) Sí el grupo respondía correctamente podía lanzar nuevamente el dado, sí no, se quedaban en la misma casilla y aguardaban hasta que todos los otros grupos respondieran. 2. Ejercicio de creación literaria: Se creó una ruleta con 4 categorías: ✓ Personaje (Pertenece al cuento) ✓ Acción ✓ Con quien lo hace (Personaje del cuento que acompaña) ✓ Donde			

Girando la ruleta, aparecía automáticamente el título de una historia que los estudiantes debían redactar por medio del uso de la herramienta Padlet.

Tercer hallazgo:

En el marco del segundo corte, la docente explica la metodología gamificada de Escape Room para trabajar la literatura. De esta manera, se designa como una experiencia lúdica en el aula que se basa en un sistema de puntos, recompensas y retos que tienen el objetivo de fortalecer el aprendizaje, asimismo, incentivando la realización del trabajo en equipo. Se explican las diversas habilidades que se deben tener en cuenta para el desarrollo de este tipo de actividades, estas fueron: Observación, habilidad lingüística, memorización, atención, entre otros procesos cognitivos.

De igual modo, se expusieron los diferentes tipos de rutas existentes para la creación de un Escape Room las cuales son: Ruta lineal, ruta no lineal y ruta abierta. Para finalizar se explicaron los beneficios de aplicar este tipo de propuestas en el aula.

Cuarto hallazgo

La profesora para ejemplificar un Escape Room realizó un ejercicio donde se leyó el libro Scorpio City de Mario Mendoza y, a partir de la trama y las situaciones particulares de la historia, ella desarrollo un Escape Room a través de la herramienta de Google Forms. El curso se dividió en dos enlaces de videoconferencia y se resolvieron diferentes acertijos relacionados con el libro.

Cuarto hallazgo:

A lo largo del tercer corte se socializaron los diferentes Escape Room que diseñaron los grupos de trabajo. Frente al que se desarrolló de manera personal se obtuvieron resultados positivos. Desde los socializados por los demás compañeros, se evidenciaron propuestas creativas y diferentes con juegos de descifrar claves criptográficas, adivinar acertijos y responder preguntas con base a los textos planteados.

Actitudes y comportamientos de los participantes

- Existió alta receptividad por parte de los estudiantes frente a las actividades gamificadas que se realizaron por medio de Flippity y Genially. A través de la implementación de estas actividades se pudo notar que se estimularon procesos cognitivos tales como la atención, la concentración, la memoria y el trabajo en equipo.
 - Frente a las actividades de aula, se notó mayor compromiso y mejor desempeño por parte de los estudiantes cuando presentaron contenidos digitales tales como las actividades interactivas y los juegos.
 - Al igual que en la primera pauta observadora, en esta también se pudo evidenciar que los estudiantes realizan propuestas creativas y dinámicas en lo que respecta a la creación de contenidos digitales.
-

Anexo D. Retroalimentación de Talleres de Preparación

A continuación, se muestra el proceso de retroalimentación de algunos de los talleres de preparación que entregaron 2 de los 4 los grupos de trabajo.

Taller Expedición Sabueso: Elaborando la ruta de pistas Corporación Universitaria Minuto de Dios - CEPLEC I

Nombre(s)	Cristian Fernando R. Juan Sebastián S.
Fecha de elaboración	10/16/2021

Respuestas acertadas: 42/46

Calificación: 4.6 + 0.2 por entrega puntual = 4.8

Felicidades, se nota que entre los dos invirtieron tiempo, esfuerzo y compromiso.

Propósito del recurso: Elaborar un recurso de apoyo que sirva como complemento al desarrollo de las unidades de aprendizaje del entorno virtual, facilitando la resolución de los acertijos, retos y misiones de las actividades interactivas.

UNIDAD DE APRENDIZAJE I

1. En el siguiente cuadro, describe a los tres sospechosos del crimen de acuerdo a las preguntas.

11.5/12

Pregunta:	Primer hermano (mayor)	Segundo hermano	Tercer hermano
Nombre	Juan ✓	Esteban ✓	Pablo ✓
¿Dónde se encontraba cuando ocurrió el crimen?	Estaba en la estación de policía detenido por accidente de tránsito ✓	Se encontraba en el pueblo de lister ✓	Seguía en el laboratorio de la compañía de leche ✓
¿A qué hora?	5pm de la tarde hasta las 12pm ✓	6pm hasta 9am del siguiente día ✓	Seguía ahí
¿Qué profesión desempeña?	Procurador — <i>Ayudante de un procurador</i>	Corredor de seguros ✓	Veterinario ✓

2. Responde a las siguientes preguntas (escribirlo con palabras propias)

2.5/3

Pregunta	Respuesta
¿Qué hizo la señora Stevens antes de morir?	Revisó su libreta y luego sirvió whisky. — <i>También leyó el periódico.</i>
¿Qué pasó con el frasco de veneno?	Nunca se encontró el frasco del veneno dentro de la escena de crimen, solo cuando se encontró en el armario de Pablo el frasco de veneno ✓
¿Cuáles bebidas o líquidos aparecen en el audiocuento? ¿Qué tienen que ver con el crimen?	Agua, whisky(“estaban como evidencia, y se decía que se había suicidado, pero no concordaba” además eran “limpios”) pero el agua estaba envenenada por cianuro gracias a que Pablo lo enveneno al momento de arreglarla ✓ <i>Es correcto, sin embargo, el agua no estaba envenenada, eran los cubos de hielo, tenerlo presente.</i>

3. Con una X responda si la afirmación es verdadera o falsa.

9/10

Argumento	Verdadero	Falso
En un año, los tres hermanos despilfarraron la herencia de sus padres X		
<i>Es falso, fue en menos de diez años.</i>		
El portero y la sirvienta fueron los que descubrieron el cadáver de la sra. Stevens. ✓	X	
El frasco de veneno fue descubierto en una mesa. ✓		X
La señora Stevens tomaba el	x	

whisky con hielo. ✓	
El mayor de los tres hermanos era Esteban. ✓	X
Juan fue detenido en la comisaría por participar en un accidente automovilístico. ✓	X
El investigador descifró el misterio en una panadería. ✓	X
La señora Stevens se había casado cinco veces ✓	X
El día del suicidio la señora Stevens cumplía 68 años ✓	x
La señora Stevens se suicidó. ✓	x

UNIDAD DE APRENDIZAJE II

4. Relaciona las siguientes cantidades con elementos que aparezcan en la historia, tal cual como aparece en el ejemplo

3/3

OPCIONES: Hubiera vivido, Enviudó, Cianuro.

Medio gramo de	Medio gramo de cianuro ✓
Tres veces	Tres veces enviudo ✓
Cien años	Hubiera vivido cien años ✓

5. Escribe qué sucedió exactamente en los siguientes horarios:

4/6

Horario	¿Qué pasó en ese horario?
2:00pm	Los hermanos se retiraron de donde almorzaban ✓
7:00pm	La Sr. Stevens se fue para su casa X

Corrección: No fue la señora Stevens, fue la sirvienta.

7:00am	Se encontró el cadáver de la Sr. Stevens fue encontrado por la sirvienta y el portero ✓
10:00pm	Donde trabajaba le informaron el horario en el que pablo iba a estar ya que no se encontraba en ese instante ✓
11:00am	El detective y su equipo fueron donde trabajaba pablo. X

Corrección: Lo que plantean sucedió a las 11:00pm, no 11:00am. A esa hora lo que pasó exactamente fue que el equipo de investigadores ya tenía en su poder los informes del laboratorio de análisis,

3:00pm El detective abandono la habitación y decepcionado fue a pedir un whisky además de que él no tomaba licor ✓

6. Organiza correctamente los siguientes apartados según el orden cronológico de la historia.

8/8

- A. Pablo reparó el congelador, arrojando el depósito de cianuro.
- B. Al desleirse el hielo en el whisky, la señora Stevens se envenenó.
- C. Saco del depósito los cubos de hielo envenenados.
- D. La señora Stevens preparó un whisky.

Coloca el orden correcto acá abajo:

Esto pasó primero:	Luego esto:	Luego esto:	Esto pasó al final:
A✓	D✓	C✓	B✓

- A. Le agrego medio gramo de cianuro de potasio
- B. Reviso las entradas y salidas de contabilidad
- C. Se sirvió un vaso de agua con Whisky
- D. Se pone a leer el diario, bebe veneno y muere.

Coloca el orden correcto acá abajo:

Esto pasó primero:	Luego esto:	Luego esto:	Esto pasó al final:
B✓	C✓	A✓	D✓

Repasa la siguiente clave, traduce las siguientes preguntas y escribe las respuestas:

Enumera el abecedario, cada letra tendrá un valor numérico, solo sustituye las letras por números

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

SCOUTS = 20,3,16,22,21,20,

OJO: Sí hay letras en la pregunta, se dejan tal cual.

2/2

1. ¿17, 1, B, 12, 16 / M, 22, 19, I, 16 / D, 5/ U, 14?

Traducción: ¿p a b l o/m u r i o/d e/u n? ✓

Respuesta: Había muerto un síncope ✓

Unidad de Aprendizaje III:

Se te mostrarán dos afirmaciones, la tarea consiste en descifrar cuál de las dos corresponde a la realidad de los hechos

2/2

Primera situación:

A. Después de que el portero le alcanzó el periódico, uno de los hermanos fue a visitarla, no se sabe quién fue.

B. Después de que el portero le alcanzó el periódico, nadie más visitó a la sra Stevens.

Respuesta: B. Después de que el portero le alcanzó el periódico, nadie más visitó a la sra Stevens.



Segunda situación:

A. Uno de los funcionarios tenía pruebas suficientes para corroborar que la señora Stevens se había suicidado.

B. Ninguno de los funcionarios tenía pruebas suficientes para comprobar el suicidio.

Respuesta: Ninguno de los funcionarios tenía pruebas suficientes para comprobar el suicidio.



Taller Expedición Sabueso: Elaborando la ruta de pistas
Corporación Universitaria Minuto de Dios - CEPLEC I

Nombre(s) Valentina M., Cristian David V., Heidy M., Sergio Esteven M.

Fecha de elaboración 16/10/2021

Propósito del recurso: Elaborar un recurso de apoyo que sirva como complemento al desarrollo de las unidades de aprendizaje del entorno virtual, facilitando la resolución de los acertijos, retos y misiones de las actividades interactivas.

Respuestas acertadas: 42/46

Calificación: 4.6 + 0.2 por entrega puntual = 4.8

Felicitaciones, se nota el esfuerzo y el compromiso invertido por el grupo.

UNIDAD DE APRENDIZAJE I

1. En el siguiente cuadro, describe a los tres sospechosos del crimen de acuerdo a las preguntas.

12/12

Pregunta:	Primer hermano (mayor)	Segundo hermano	Tercer hermano
Nombre	Juan ✓	Esteban ✓	Pablo ✓
¿Dónde se encontraba cuando ocurrió el crimen?	Detenido en una comisaria ✓	Estaba en un pueblo llamado Lister ✓	Estaba en el laboratorio de análisis de leche ✓
¿A qué hora?	5:00PM a 12:00AM ✓	6:00PM a 9:00AM ✓	✓ Asumo que no colocaron la hora por que no se especificaba.
¿Qué profesión desempeña?	Ayudante de un procurador ✓	Corredor de seguros ✓	Veterinario ✓

2. Responde a las siguientes preguntas (escribirlo con palabras propias)
3/3

Pregunta	Respuesta
¿Qué hizo la señora Stevens antes de morir?	Reviso su libro de contabilidad y luego leyó el periódico ✓
¿Qué pasó con el frasco de veneno?	El frasco fue encontrado en un armario en donde trabaja Pablo ✓
¿Cuáles bebidas o líquidos aparecen en el audio cuento? ¿Qué tienen que ver con el crimen?	Agua, Whisky, Cianuro de potasio. A la señora Stevens le gustaba tomar agua con whisky, el cianuro de potasio fue con lo que envenenaron la bebida en forma de cubitos de hielo ✓

3. Con una X responda si la afirmación es verdadera o falsa.

Argumento	Verdadero	Falso
En un año, los tres hermanos despilfarraron la herencia de sus padres ✓		X
El portero y la sirvienta fueron los que descubrieron el cadáver de la sra. Stevens. ✓	X	
El frasco de veneno fue descubierto en una mesa. X Corrección: Es falso, fue descubierto en un armario, ya lo habían respondido.	X	
La señora Stevens tomaba el whisky con hielo ✓	X	
El mayor de los tres hermanos era Esteban Corrección: Es falso, el hermano mayor era Juan, estaba al inicio.	X	
Juan fue detenido en la comisaría por participar en un accidente automovilístico. ✓	X	

El investigador descifró el misterio en una panadería. ✓	X
La señora Stevens se había casado cinco veces ✓	X
El día del suicidio la señora Stevens cumplía 68 años ✓	X
La señora Stevens se suicidó.	X

UNIDAD DE APRENDIZAJE II

4. Relaciona las siguientes cantidades con elementos que aparezcan en la historia, tal cual como aparece en el ejemplo

OPCIONES: Hubiera vivido, Enviudó, Cianuro.

Medio gramo de	Cianuro ✓
Tres veces	Enviudado ✓
Cien años	Hubiera vivido ✓

5. Escribe qué sucedió exactamente en los siguientes horarios:

Horario	¿Qué pasó en ese horario?
2:00pm	Los hermanos se retiraron del cumpleaños ✓
7:00pm	La sirvienta se marchó a casa ✓
7:00am	El cadáver fue descubierto por el portero y la sirvienta ✓
10:00pm	Del laboratorio donde trabajaba les informaron que a esa hora llegaría el doctor Pablo ✓
11:00am	Esteban ya en el poder del investigador los informes del laboratorio de análisis ✓
3:00pm	El investigador abandonaba la habitación luego de interrogar a la sirvienta ✓

6. Organiza correctamente los siguientes apartados según el orden cronológico de la historia.

- A. Pablo reparó el congelador, arrojando el depósito de cianuro.
- B. Al desleírse el hielo en el whisky, la señora Stevens se envenenó.
- C. Saco del depósito los cubos de hielo envenenados.
- D. La señora Stevens preparó un whisky.

Coloca el orden correcto acá abajo:

Esto pasó primero: A ✓	Luego esto: D ✓	Luego esto: C ✓	Esto pasó al final: B ✓
---------------------------	--------------------	--------------------	----------------------------

- A. Le agrego medio gramo de cianuro de potasio
- B. Reviso las entradas y salidas de contabilidad
- C. Se sirvió un vaso de agua con Whisky
- D. Se pone a leer el diario, bebe veneno y muere.

Coloca el orden correcto acá abajo:

Esto pasó primero: B ✓	Luego esto: C ✓	Luego esto: A ✓	Esto pasó al final: D ✓
---------------------------	--------------------	--------------------	----------------------------

Repasa la siguiente clave, traduce las siguientes preguntas y escribe las respuestas:

Enumera el abecedario, cada letra tendrá un valor numérico, solo sustituye las letras por números

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
SCOUTS ■ 20,3,16,22,21,20,

OJO: Sí hay letras en la pregunta, se dejan tal cuál.

1. ¿17, 1, B, 12, 6 / M, 22, 19, I, 16 / D, 5/ U, 14?

Traducción: ¿PABLF MURIÓ DE UN? (Creo que en lugar de PABLF es PABLO)

✓ (De pronto borraron el número, pero originalmente estaba el 16)

Respuesta: ¿17, 1, 2, 12, 6 / 13, 22, 19, 9, 16 / 4, 5/ 22, 14? X

Corrección: Aquí debían colocar cómo había muerto Pablo, la respuesta es Sincopa.

Primera situación:

- A. Después de que el portero le alcanzó el periódico, uno de los hermanos fue a visitarla, no se sabe quién fue.
- B. Después de que el portero le alcanzó el periódico, nadie más visitó a la sra Stevens.

Respuesta: La respuesta correcta es B debido a que el portero observa a todas las personas que entran y salen y tendría recuerdos de cuál de los 2 hermanos entro, por lo tanto, la A no es correcta. ✓

Segunda situación:

- A. Uno de los funcionarios tenía pruebas suficientes para corroborar que la señora Stevens se había suicidado.
- B. Ninguno de los funcionarios tenía pruebas suficientes para comprobar el suicidio.

Respuesta: La A es la respuesta correcta, debido a que por lo general las personas no se refieren a otra persona con el término “suicidio” sino con el término “murió” o “falleció”, esto nos da a entender que hay pruebas de por medio que respaldan que fue un suicidio.

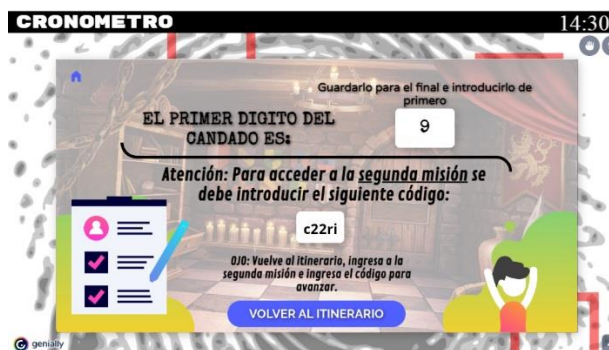
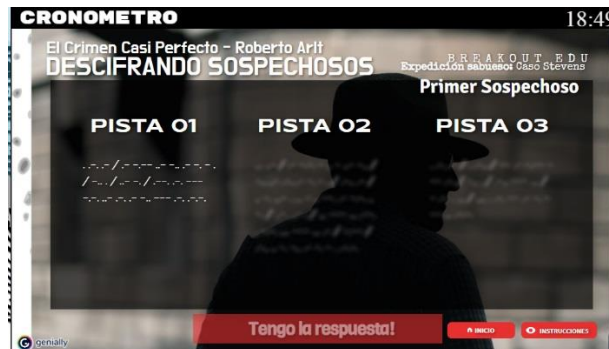
X

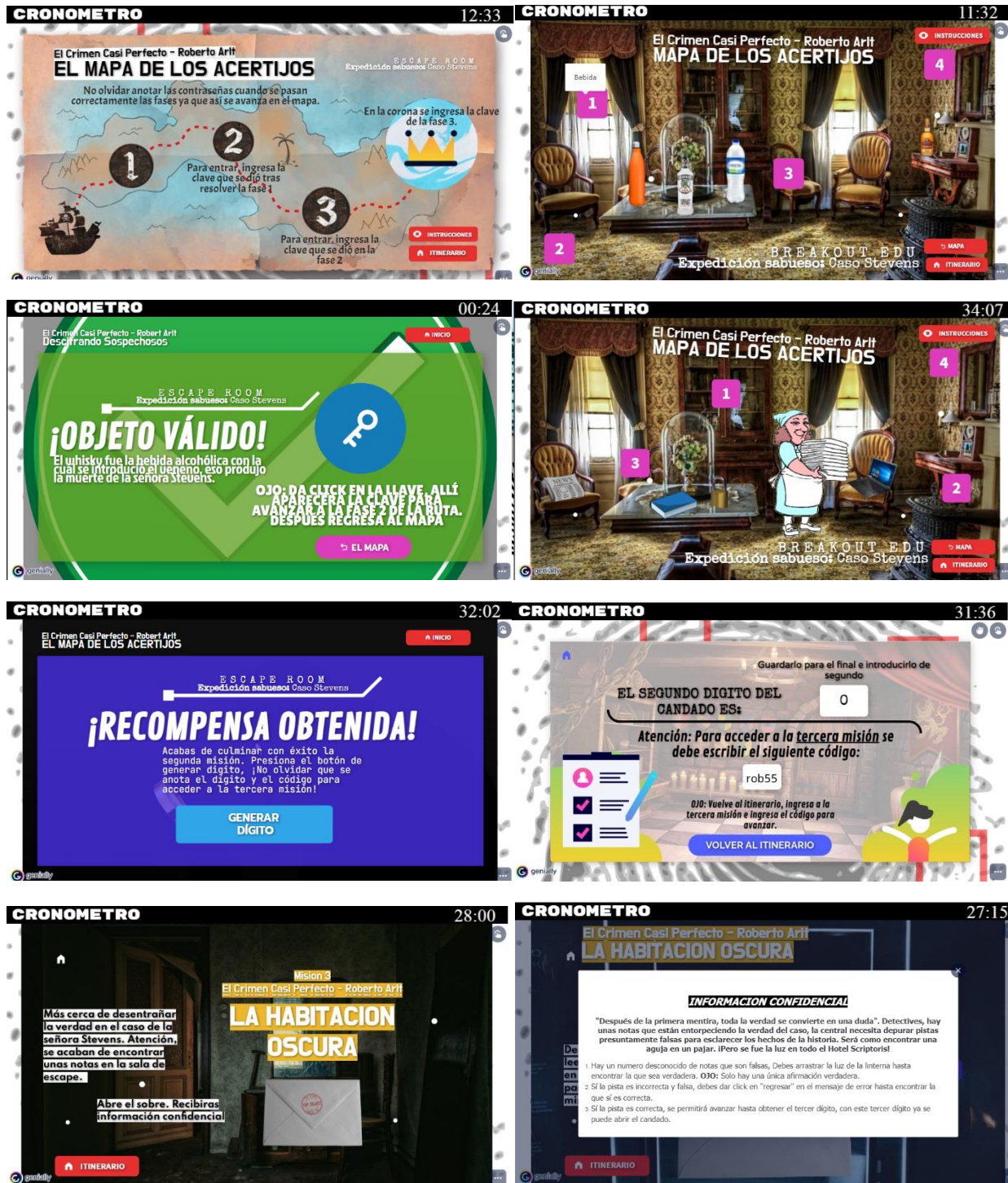
Corrección: *La predicción que plantean es más predictiva que literal, si ustedes escuchan el audiocuento u observan el documento en físico, podrán notar que en uno de los párrafos se establece que ninguno de los funcionarios que intervino en la investigación podía aceptar de manera precisa que la Sra. Stevens se hubiese suicidado.*

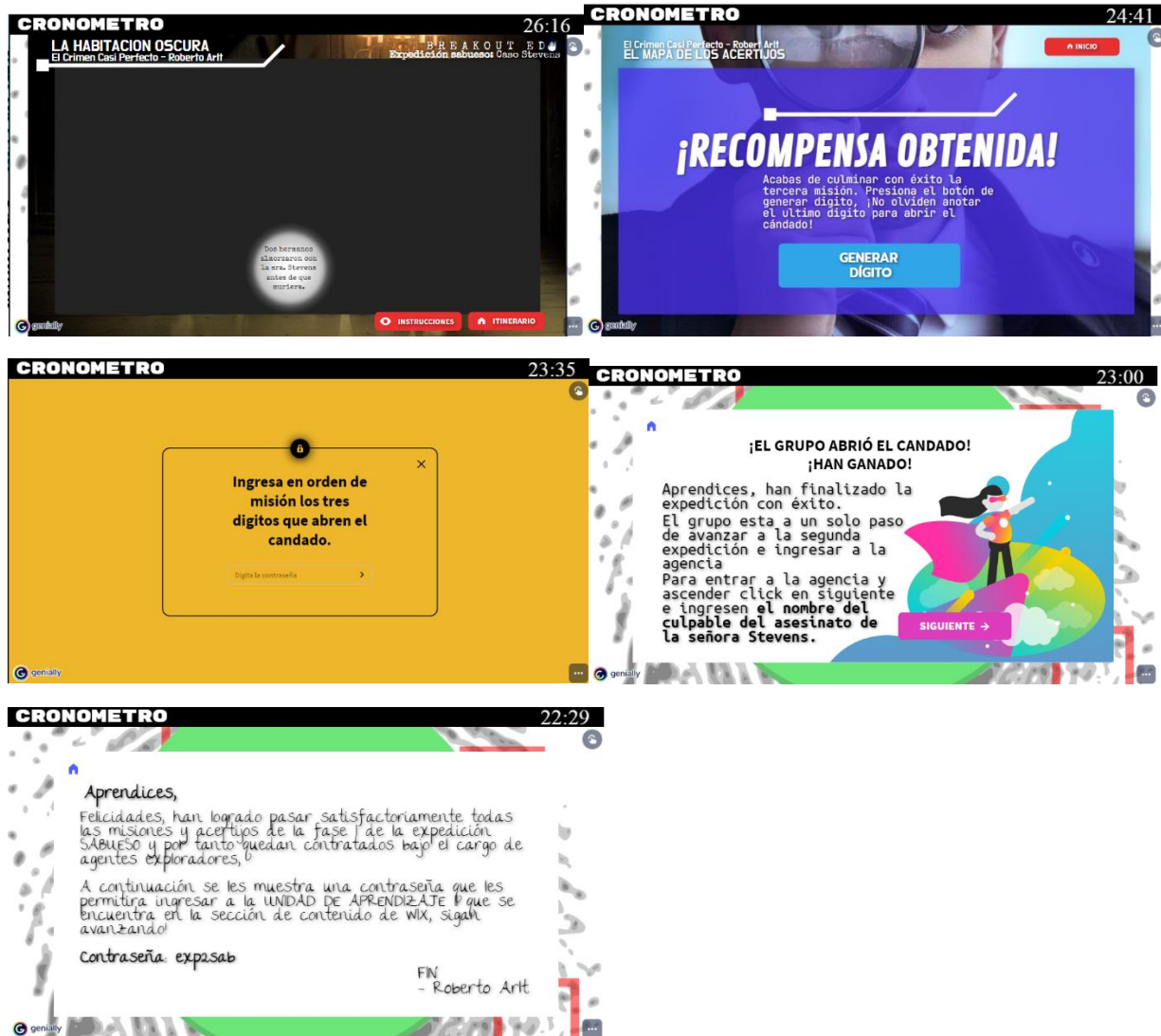
Anexo D. Imágenes de las Actividades Gamificadas

Primera Unidad de Aprendizaje

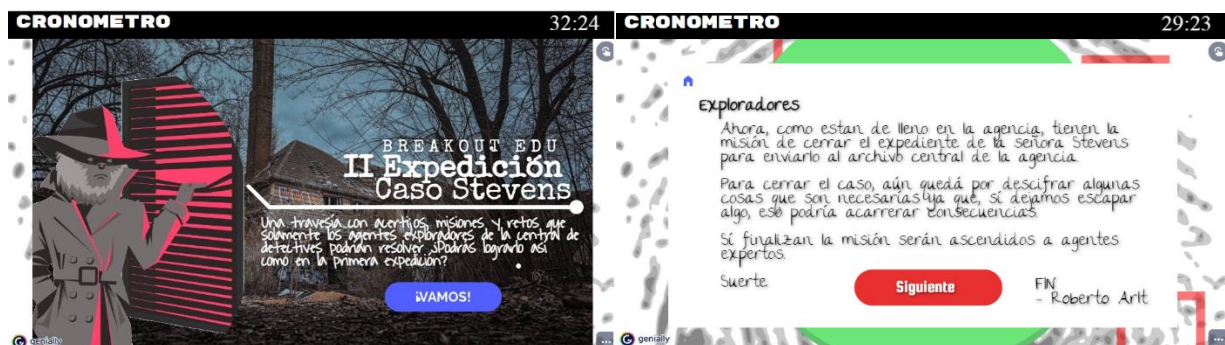








Segunda Unidad de Aprendizaje



CRONOMETRO 28:46

BREAKOUT EDU
Expedición sabueso: Caso Stevens

Exploradores, llegó la hora de cerrar el caso de la señora Stevens, para ello, hay que descifrar algunas cuestiones que el programa informático de investigación criminalística no ha podido resolver.

Tu tarea es localizar que cantidad corresponde con el enunciado, abre la computadora y descifra la secuencia cuando la tengas, da click en el botón morado e ingresa la.

INTRODUCIR SECUENCIA

CRONOMETRO 28:12

¡Atención!
Debes relacionar la cantidad con el enunciado que corresponde, estas cantidades aparecen en el audiodiálogo.

Para descifrar la contraseña que permitirá el avance se debe hacer lo siguiente:
1. Identificar la respuesta por cada enunciado, por ejemplo, en el enunciado 1, la respuesta es **Diez** (valor).
2. En orden del enunciado (1,2,3,4,5,6) y por cada respuesta activada se debe sacar de la respuesta la letra que está en mayúscula y se ingresa a la contraseña.
3. En orden de enunciados, sacó una contraseña sacando cada letra de la respuesta, así: **ACAEDH**
4. Introducir la respuesta en la sección de Introducir secuencia.

CONTRASEÑA:					
Enunciado 1	Enunciado 2	Enunciado 3	Enunciado 4	Enunciado 5	Enunciado 6
Enunciado 1: Trece gramos de	Enunciado 2: Trece veces	Enunciado 3: Un caso de	Enunciado 4: Cuarenta y dos	Enunciado 5: Cuarenta y	Enunciado 6: Cuarenta y
Diez	Cinco	Diez	Diez	Diez	Diez

CRONOMETRO 24:25

BREAKOUT EDU
Expedición sabueso: Caso Stevens

Abre la computadora

Al introducir la secuencia CEAADH en el programa, se arroja una locación que debes buscar en el mapa para continuar avanzando, visualiza el mensaje del programa e inicia la segunda expedición.

BUSCAR EN EL MAPA

CRONOMETRO 23:49

BREAKOUT EDU
Expedición sabueso: Caso Stevens

¡Correcto! el ingresar a la central de Exploradores, se solicita que le dirijas a la oficina de investigaciones y expedientes. Para continuar investigando el caso, localiza la puerta y entra.

Para recibir instrucciones, dirígete al botón INFO

Apenas encuentres el número correcto, da click en la zona amarilla de la puerta.

+ INFO

CRONOMETRO 23:15

BREAKOUT EDU
Expedición sabueso: Caso Stevens

Introducción la clave que se dio en la misión 1

Misión 01: El rastro en clave
Misión 02: Coordenadas

Recopila los 2 números correspondientes a cada uno de los enunciados, en orden en el mapa para localizar la ubicación del Breakout Edu. O para el segundo reto, debes introducir la contraseña que aparece tras terminar el reto anterior.

ABRIR CANDADO

+ OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

CRONOMETRO 22:53

Minireto: ¿Cuál de los tres hermanos era del que más se sospechaba?

.....

CRONOMETRO 22:22

BREAKOUT EDU
Expedición sabueso: Caso Stevens

Más cerca de desentrañar la verdad en el caso de la señora Stevens. Atención, se acaban de encontrar unas notas en la sala de escape.

El Crimen Casi Perfecto - Roberto Arlt

EL RASTRO

Abre el sobre. Recibirás información confidencial.

ITINERARIO

CRONOMETRO 21:30

El Crimen Casi Perfecto - Roberto Arlt
EL RASTRO

INSTRUCCIONES
ATENCIÓN

Atención: Si el formulario se resuelve correctamente, al final de manera automática aparecerá la ventana con la clave de la segunda misión y el primer dígito.

Al finalizar la actividad y obtener las claves, regresa al itinerario para continuar con la próxima misión.

Si hay problemas de visualización, avisa abierta la plataforma y dirige al enlace: <https://forms.gle/8z8z8z8z8z8z8z8z>

Misión 1: Siguiendo el rastro: Expedición Sabueso "El Crimen Casi Perfecto" - Roberto Arlt

Instrucciones: Se debe seleccionar la respuesta correcta de acuerdo a las instrucciones, al no de introducir la respuesta correcta, la aplicación no permitirá que el grupo avance a las siguientes fases de la misión. Al finalizar todas las fases se obtendrá el último dígito y el código para la última misión. Registrar el correo electrónico garantiza el avance por el escape room.

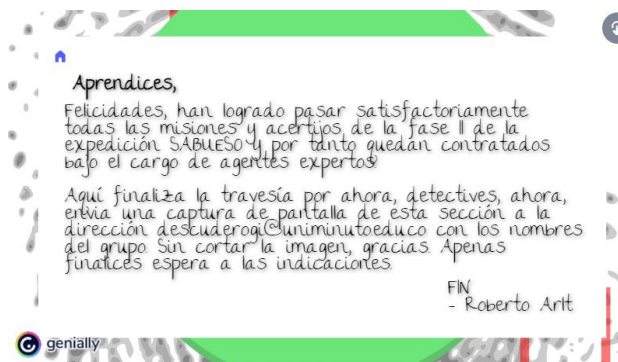
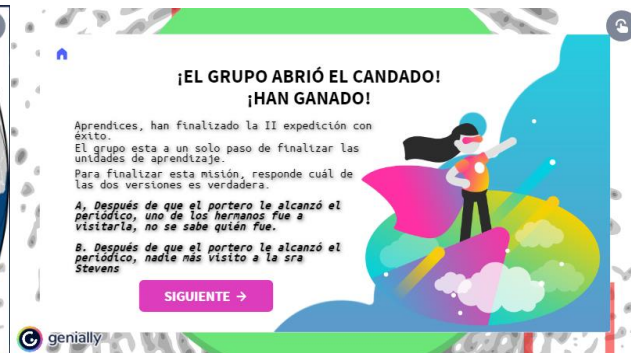
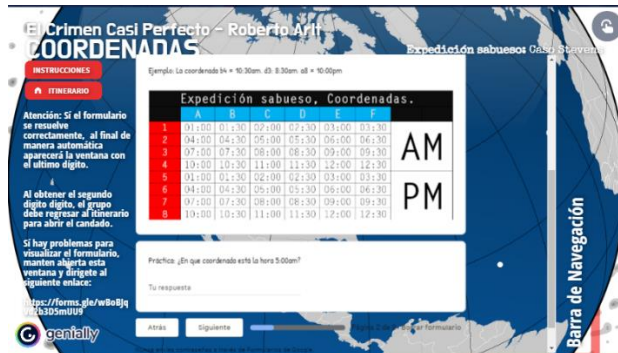
Descodificar/guinarminuto.edu.co Cambiar de cuenta

Correo *

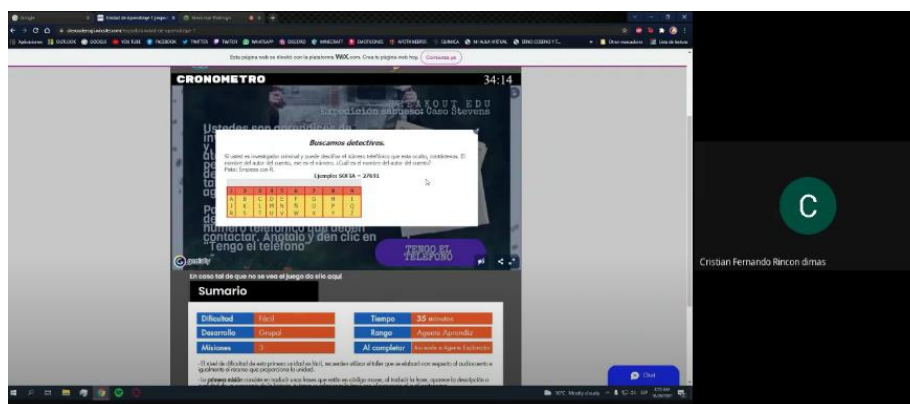
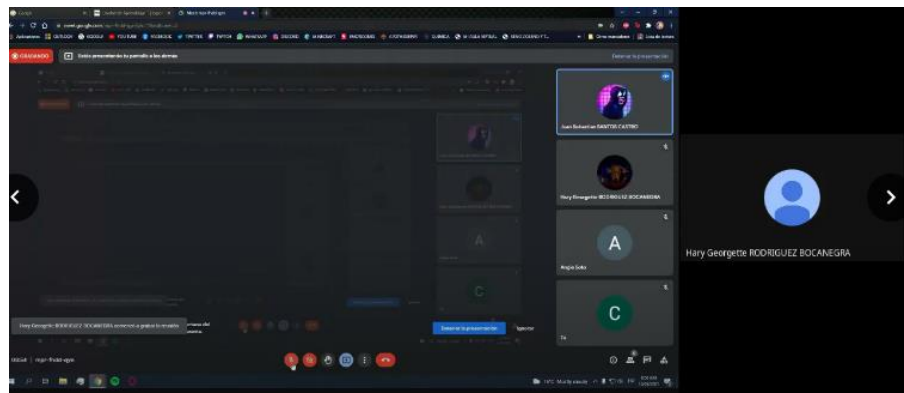
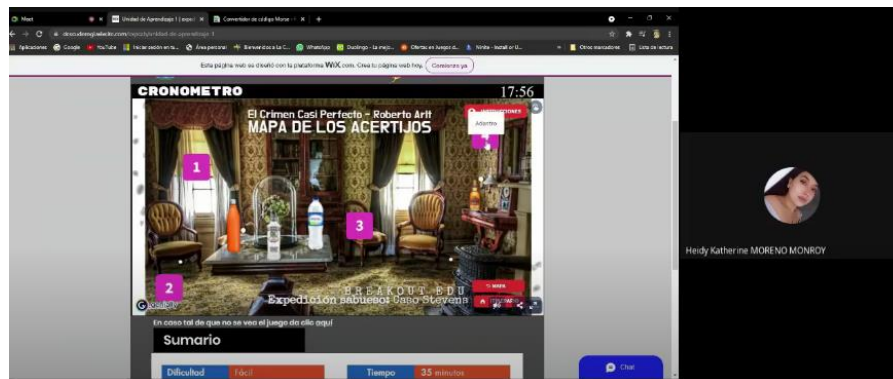
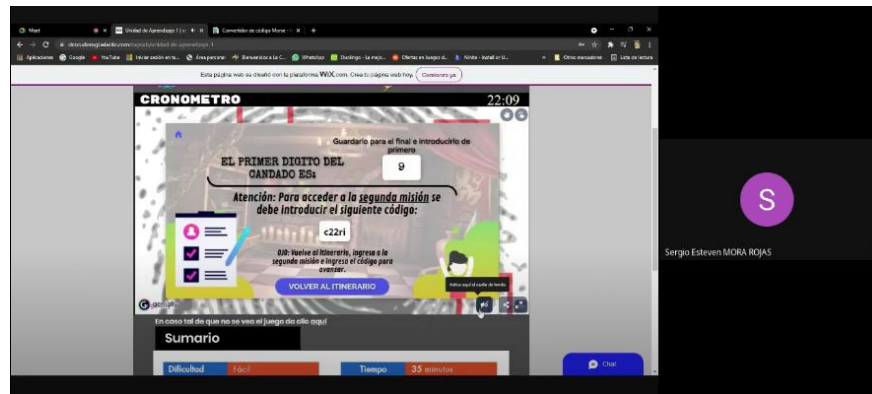
descodifi@guinarminuto.edu.co

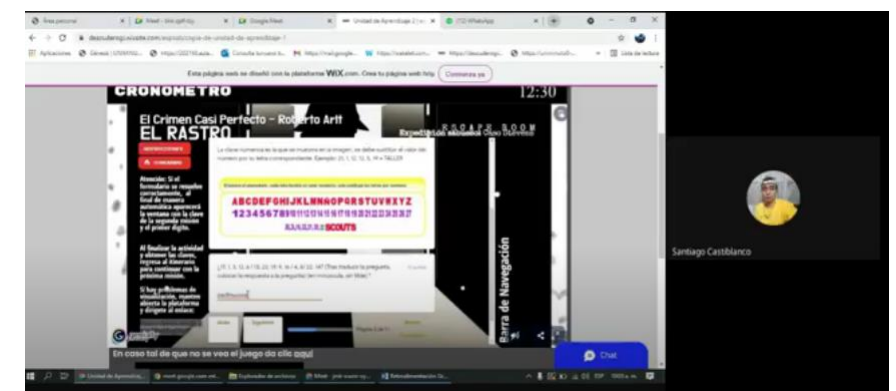
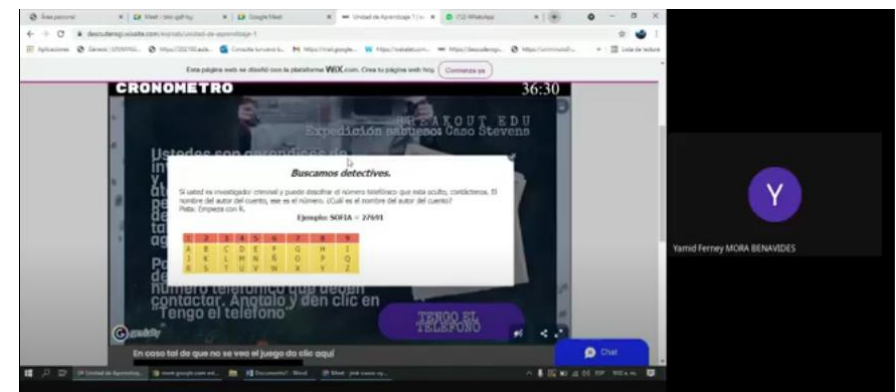
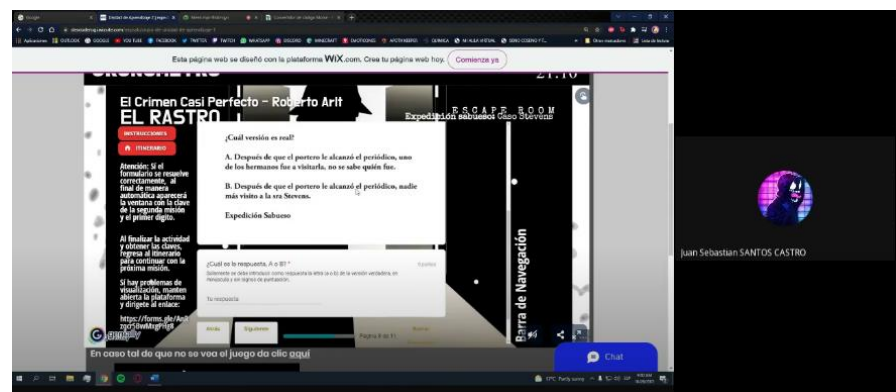
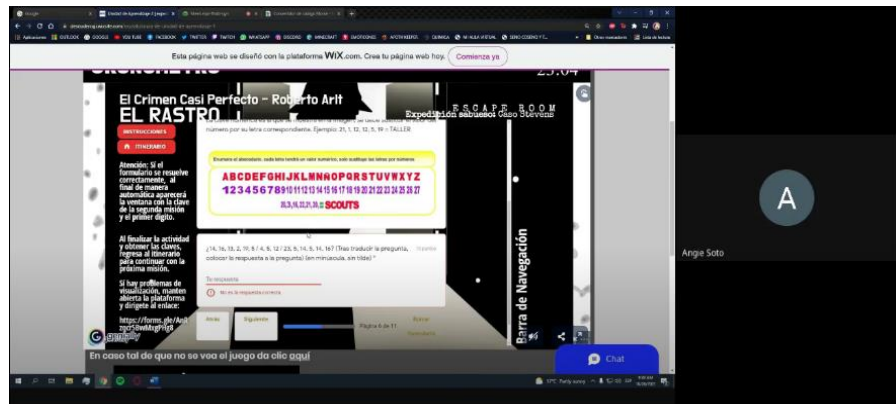
Seguiente

1 de 11 Barra de Navegación



Anexo E. Evidencias Implementación Actividad





Anexo F. Cuestionario de Salida

Corporación Universitaria Minuto De Dios
Comunicación y Procesos Lectores (CEPLEC)
Instrumento de Evaluación, Encuesta de Salida Prueba Piloto
Elaboración: David Sebastián Escudero Giraldo

Estudiantes, gracias por su participación y colaboración efectuando las actividades de la plataforma. A continuación, encontrará una serie de preguntas que intentan determinar su experiencia interactuando con la plataforma y las unidades interactivas, lea cuidadosamente y responda.

Aspectos Tecnológicos			
Pregunta	Sí	No	Justifique su respuesta
La interfaz de la plataforma permite una navegación fácil			
El diseño de la plataforma es agradable visualmente			
Las imágenes y videos que muestra plataforma tienen una calidad aceptable			
El acceso a la plataforma es fácil y ágil			
La mayoría de las herramientas de la plataforma funcionan de manera adecuada			

Por favor, agregué un comentario frente algún aspecto positivo o negativo que le haya parecido frente a los aspectos tecnológicos:

Aspectos Pedagógicos			Justifique su respuesta
Pregunta	Sí	No	
El contenido de la plataforma se vincula con el proceso formativo de CEPLEC.			
Los objetivos y competencias del aprendizaje se adecuan con las necesidades del estudiante.			
Las actividades de aprendizaje promueven al fortalecimiento de la capacidad lectora.			
La plataforma funciona como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.			
Los recursos de aprendizaje (talleres, formatos de diligenciamiento, audiocuento, videos) fueron claros y pertinentes.			
El instructor brindo retroalimentación continua frente a las actividades realizadas,			

Por favor, agregué un comentario frente algún aspecto positivo o negativo que le haya parecido frente a los aspectos pedagógicos:

Aspectos Organizacionales y Comunicativos			
Pregunta	Sí	No	Justifique su respuesta
La instrucciones y pautas para el manejo de la plataforma fueron claras, adecuadas y pertinentes.			
El cronograma de trabajo fue claro.			
Se utilizaron herramientas como chats, formularios y el correo para facilitar el proceso de comunicación.			
Se permitió la resolución de dudas, inquietudes y errores frente al manejo de la plataforma.			
Mediante los talleres, recursos y actividades que se ejecutaron se permitió afianzar aprendizaje autónomo y cooperativo.			

Por favor, agregué un comentario frente algún aspecto positivo o negativo que le haya parecido frente a los aspectos pedagógicos:

Actividades Interactivas			Justifique su respuesta
Pregunta	Sí	No	
Las actividades interactivas fueron innovadoras y entretenidas.			
El propósito de las actividades interactivas es claro.			
Las actividades de aprendizaje promueven al fortalecimiento de la capacidad lectora.			
Las actividades interactivas fortalecen procesos como la concentración, la memoria y la atención.			
Hubo disponibilidad de canales de contacto para comunicar dudas e inquietudes			

Para finalizar ¿Como le parecieron las actividades interactivas? (Evitar respuestas lacónicas o monosílabos)

Con esta propuesta ¿Cuál es su opinión sobre las TIC en educación? (Evitar respuestas lacónicas o monosílabos)
