

 CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

 CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)	
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023
		Versión No. 1



Medellín – Antioquía

Abril – 03 – 2023

Señores UNITEC,

Cordial saludo

Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada *herramienta de software gamificada enfocada en el reforzamiento de los conocimientos de las mallas curriculares para la lectoescritura de los grados escolares de primero a quinto del colegio ferrini de Medellín*, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.


La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma



Nombre Eileen Restrepo Díaz
CC. 1077873432


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

Fecha de elaboración: 03/04/2023 [del RAI]

Tipo de documento	CC. 1077873432	Obra Creación: proyecto investigativo	Proyecto Investigación:
Título	HERRAMIENTA DE SOFTWARE GAMIFICADA ENFOCADA EN EL REFORZAMIENTO DE LOS CONOCIMIENTOS DE LAS MALLAS CURRICULARES PARA LA LECTOESCRITURA DE LOS GRADOS ESCOLARES DE PRIMERO A QUINTO DE COLEGIO FERRINI DE MEDELLÍN		
Autor(es)	Eileen Restrepo Díaz		
Tutor(es)	Juan Carlos Guzmán Gómez		
Fecha de finalización	03/04/2023		
Temática	Educación / TIC'S/ Lectoescritura		
Tipo de investigación	Cualitativa / exploratoria		

Resumen

En Colombia, la enseñanza de lecto-escritura es un proceso fundamental en los primeros años escolares de los niños. Ésta parte del desarrollo del aprendizaje involucra subprocesos dentro del mismo como la comprensión, interpretación, comunicación y reflexión. En esta investigación, se busca crear a futuro una herramienta gamificada a través de una aplicación web para el colegio Ferrini en la ciudad de Medellín, con el fin de mejorar el proceso de alfabetización de los menores y hacerlo más didáctico. Para ello, se realizará una exploración de recursos necesarios, basándose en procesos escolares en el país y en autores que hayan trabajado sobre el mismo tema. La comunidad también será involucrada en el proceso para obtener una perspectiva amplia. Los resultados obtenidos serán esenciales para determinar si la estrategia es práctica y factible para adaptar los conocimientos tradicionales a las nuevas tecnologías.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1


Palabras clave


Lectoescritura, educación, herramientas digitales, didáctico, niños, gamificación, aplicación web, alfabetización, aprendizaje.

Planteamiento del problema

La lectoescritura es uno de los ítems que más cuesta en los años educativos, durante los primeros escolares, los niños encuentran frustración al no encontrar correlación entre lo que creen leer y lo que creen escribir, en muchas ocasiones los métodos que se utilizan noson los más adecuados para la enseñanza de la misma. Planteado de esta manera, se convierte en un desafío para los profesores que enseñan estas materias. A diferencias de otras áreas académicas, la lectoescritura tiene una morfología y una sintaxis que no se altera, llegando a ser un poco “rígida” para los pequeños del colegio. De hecho, en algunos colegios de Medellín, una de las áreas en la que más encuentran dificultades los niños es ésta. El método global utilizado no siempre tiene respuesta positiva en ellos y la frustración es cada vez más evidente al no lograr interiorizar los conocimientos que se requieren en este ámbito. Por ello, este trabajo, busca investigar cuál es el impacto que tienen las herramientas tecnológicas en la educación pública en niños de grado primero a grado quinto de los colegios públicos de Medellín y cómo estos puede influir en el aprendizaje de una educación formal a través de la gamificación de los contenidos.

Al crear una aplicación web interactiva para niños, se intenta mitigar las dificultades que los estudiantes de primero a quinto encuentran en esta habilidad que es esencial para sus vidas y reforzar de una manera más dinámica todo esos conocimientos que han visto en el colegio. El aprendizaje significativo, es por tanto, la mejor herramienta para trabajar con los niños en el aula y en casa.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1
Pregunta			
<p>¿Cómo impacta la gamificación de las mallas curriculares en el aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de primero hasta quinto de primaria del colegio ferrini de Medellín?</p>			
Objetivos			
Objetivo general:			
<p>Investigar analizar las metodologías actuales en el mercado para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primaria, con el fin de identificar las mejores prácticas y recomendaciones para el diseño de una herramienta tecnológica gamificada que contenga los contenidos curriculares desde el grado primero hasta quinto de primaria para reforzar los conocimientos de cada uno de estos grados escolares.</p>			
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una revisión bibliográfica para conocer las metodologías de enseñanza de la lectoescritura en niños de primaria, así como las herramientas digitales gamificadas que existen en el mercado. • Investigar y analizar diferentes mecánicas de juego digitales con el fin de identificar las mejores prácticas en su diseño e implementación para la gamificación de los contenidos escolares relacionados con la lectoescritura • Identificar las habilidades de lectoescritura más críticas que deben ser reforzadas en niños de primaria, a través de encuestas y entrevistas. 			

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

Marco teórico

Resuma únicamente los principales referentes teóricos o artísticos que siguió su trabajo. Señale los números de las páginas de su documento en los que se encuentra la Información completa.

ANTECEDENTES


Para entender por qué este proyecto es necesario para reformular lo que hemos creído que es educación, debemos primeramente para y entender conceptos básicos de la educación, las herramientas tecnológicas y la lectoescritura.

CONCEPTO DE EDUCACIÓN

La educación es el campo que ha permeado toda nuestra vida cotidiana, nos vemos influidos por ella, ya sea desde la formalidad, la no formalidad o la informalidad. *“Los retos que recibe la educación han sido enfrentados, durante las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI, con la búsqueda de un modelo holístico, endógeno y sostenible”* (Galván, 2021). Debido a ello, la educación se debe de entender como algo que intenta mostrar los cambios sociales a través de su enfoque. No ha sido una tarea sencilla, ya que, por ejemplo *“la educación tradicional está consumida por pensamientos inapropiados y ficticios sobre cómo enseñar”* (Robinson, 2012), *Por esa razón*, su concepción varía dependiendo del lugar y el momento en que se quiera aplicar.

1.1 LECTOESCRITURA EN NIÑOS

La lectoescritura es una de las habilidades comunicativas a la que mayor importancia se le da durante la vida académica de los niños. Ésta busca fortalecer destrezas orales, escritas y de comprensión de los estudiantes. Sin embargo, suele encontrarse con dificultades en el aula, al ser algo categórico que cuenta con una morfología y una sintaxis que se debe de seguir para que se considere “correcta.


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN:

La educación, se debe de pensar como algo sincrónico que obedece a las necesidades de una sociedad y un contexto concreto, por ello, no podemos pensar que un modelo tradicional y rígido como el que había en nuestros colegios el siglo pasado, sería el adecuado para nuestros estudiantes de esta época. Las herramientas digitales hacen parte de la vida diaria de una gran parte de la población, por ello, desde lo académico no podemos desconocer *“El impacto de las redes de comunicación sobre la formación y la educación, ha sido uno de los mayores cambios que haya tenido lugar en las instituciones educativas en los últimos tiempos.* (Medina, 2012).

5.4 LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS Y LAS HERRAMIENTAS DIGITALES

La lectoescritura en los niños, viene hoy en día muy conectada a las nuevas tecnologías y propuestas de aprendizaje, por ello, *“el aprendizaje en la sociedad red ocurre a través de un proceso de interacción, negociación y colaboración”* (Sullivan, 1998) se vuelve un reto para enseñar a leer por medio de los nuevos medios digitales que la época presenta. El internet ha creado una nueva manera de aprender y de crear significado a lo aprendido *“a través de las nuevas tecnologías digitales, los efectos cognoscitivos (psicológicos) individuales se han visto alterados en la codificación de los conocimientos, generando nuevas formas de producir (construir), comprender, “aprehender” (apropiarse) y distribuir conocimiento (cognición distribuida)”* (López, M. 2008)


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

COLOMBIA:

✚ **La lectoescritura en Colombia:** Hablar de educación, nos hace reflexionar sobre el contexto social y cultural del país, por ello, se ve que actualmente muchas investigaciones sobre la lectura y la escritura se centran en el fortalecimiento de las competencias lectora y la producción de textos, sin embargo, poco se ha profundizado en el estudio de la calidad de la enseñanza desde la génesis lectura y la escritura, máxime que en los primeros grados de escolaridad (1° - 3°) las dificultades de los niños para aprender a leer y a escribir se reflejan en las altas tasas de repitencia escolar donde se justifica la pérdida del año escolar por la insuficiencia en estos procesos (MORALES, 2018).

EL MUNDO:

✚ **Modelo Virtual:** Las didácticas virtuales se han hecho evidentes en los últimos tiempos debido a la situación actual que el mundo está atravesando, a causa de pandemias, guerras y globalización. Una educación de calidad, se debe de brindar a cada individuo o grupo de individuos, puesto que las competencias comunicativas de lectoescritura permiten un desarrollo cognitivo y una formación integral del niño/a (Manzano et al. 2019)

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

Método


Resuma únicamente los principales elementos metodológicos que empleó en su investigación. Señale los números de las páginas de su documento en los que se encuentra la información completa.

Tipo de investigación

La investigación se llevará a cabo desde una perspectiva explorativa. Se investigará qué se ha hecho y cómo en Colombia y el mundo con las Tics para mejorar el proceso lectoescritural de los niños en edades escolares.

Además, será de tipo cualitativa basada en la investigación-acción. Nace en el quehacer docente dentro de aula de clase, buscando una reflexión para mejorar de manera progresiva los procesos que se generan en la enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula de clase. Como parte del fortalecimiento que se espera lograr en el diseño de una herramienta tecnológica para el fortalecimiento del aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de grados de 1 a 5 de las instituciones públicas de Medellín. Entendiendo la investigación-acción como un proceso por ciclos flexibles que acepta ajustes mientras se está en el estudio para lograr una solución a la problemática.

Fases

 **PLAN DE ACCIÓN:** Aquí se evidenció la problemática y/o propósito de esta investigación. Esta parte está planteada en los puntos: 1 (justificación), 2 (planteamiento del problema) y 3 (pregunta de investigación), de este proyecto. Donde se comenta el problema que se ha encontrado en el aprendizaje de dos habilidades comunicativas en niños en la primera infancia de instituciones públicas colombianas. Por ello, se busca implementar una herramienta tecnológica gamificada donde a través de juegos se fortalece el aprendizaje de estas dos habilidades,




LA ACCIÓN: Se recogerán muestras en encuestas, entrevistas, desarrolla un cronograma (*evidenciado en el punto 10*) donde se explica cada una de las fases del proyecto. En esta etapa se implementará la ejecución de la herramienta web a Través de los recursos destinados para este diseño.

3. **OBSERVACIÓN O SUPERVISIÓN DE LA ACCIÓN:** En esta fase, se presentarán los resultados a la dirección de la institución para su aprobación y ajusten pertinentes.
4. **ANÁLISIS DE DATOS:** Se recopilarán datos para la interpretación de los mismos.



SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN

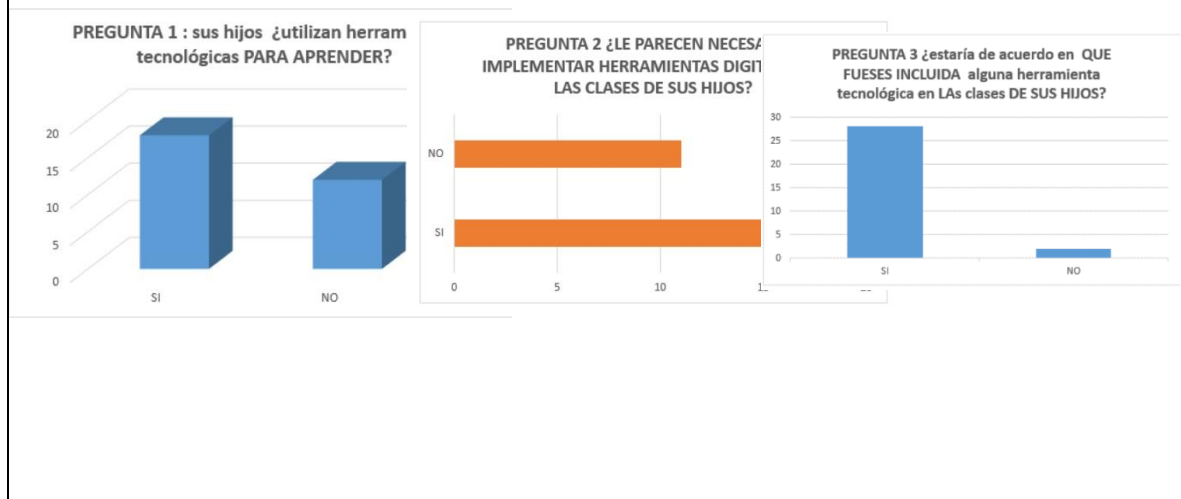
Estudiantes de los grados de primero de primaria a quinto de primaria de los colegios públicos de la ciudad de Medellín- Antioquía.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

Resultados, hallazgos u obra realizada


Presente el resumen de los principales resultados o hallazgos de su investigación o una sinopsis de la obra creada. Señale los números de las páginas de su documento en los que se encuentra la información completa.

Se tomaron 20 docentes de los 22 del colegio ferrini que enseñan español entre los grados de 1 a 5 de primaria, para tomarlos como muestra para las encuestas. La mayoría de ellos, sí enseñan con herramientas tecnológicas en el aula de clase. Además de ello, están dispuestos a implementarlas de ser necesario. Esto quiere decir, que si bien el contexto escolar ferrinista está en la transición para implementar en sus aulas herramientas digitales. Que los docentes en su mayoría tengan una respuesta positiva ante este tipo de estrategias, es un buen inicio para poder plantear un proyecto institucional y transversal enfocado a las TIC's, ya que esto implica que estarán dispuestos a aprender y a motivar a sus estudiantes para utilizarlas en el aula.



Los 30 padres de familia encuestados se mostraron muy abiertos y dispuestos a contestar las preguntas, además de ello, interesados porque sus hijos hagan parte activa no solo a nivel social sino educativo de herramientas tecnológicas. Si bien, ellos no son implicados directos de las herramientas tecnológicas, podrían llegar a tener una influencia en los estudiantes. Las edades de los niños son aún muy cortas y a los niños de grados pequeños como primero de primaria no se les puede hacer encuesta, ya que, su nivel cognitivo aún está en proceso de desarrollo y empezando su proceso de lectoescritura. Razón por la cual, se hizo partícipe a sus padres.

En el diario de campo que tengo como docente, he descubierto que los niños sí usan herramientas tecnológicas pero para ámbitos que normalmente no suelen ser académicos, ya que, estas son utilizados en gran medida para distraerlos de situaciones que los padres no pueden tenerlos concentrados en otra actividad. Los niños, aún de muy cortas edades, ya tienen en sus mentes los conceptos de: celulares, tablets, aplicaciones y computadores. Si bien, son conceptos arbitrarios por sus cortas edades, al ya tener contactos con estas herramientas, el proceso de adaptación en el aula de clase puede ser más sencilla y hasta divertida para ellos.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1
Soluciones alternativas al proyecto			
<p>Algunas soluciones alternativas que se pueden plantear junto con el proyecto o alternas a este, pueden ser las siguientes. Es necesario considerarlas, ya que, si a futuro se decide llevar el proyecto a otras instituciones o tomarlo como base para otros estudios que quisiesen solucionar la misma problemática pero en contexto diferentes, se deberían considerar propuestas que satisfagan las necesidades del lugar geográfico, social y económico en el que se quieran presentar.</p>			
<u>PROPUESTAS:</u>			
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Alianzas con plataformas educativas ya existentes:</u> una solución económicamente sostenible a largo plazo para sostener este tipo de propuesta, puede llegar a ser, buscar enlaces con plataformas que se enfoquen en la educación infantil y que hoy en día ya estén en el mercado, para que instituciones de la ciudad y estas empresas puedan realizar colaboraciones adaptadas a los contenidos y currículos a los que obedezcan los estudiantes de las instituciones de Medellín y especialmente el Ferrini. • <u>Recursos educativos impresos gamificados:</u> como proposición que busca reducir gastos y objetivo de llegar a hogares e instituciones que no se puedan permitir soluciones tecnológicas, los juegos de mesa o cuadernillos de actividades basadas en desafíos, crucigramas, búsquedas de tesoros, rompecabezas y tareas que estimulen el cerebro, pueden llegar a ser una alternativa viable. • <u>Programa de tutorías virtuales (padrinazgos) :</u> Espacios virtuales donde estudiantes de grados superiores y que estén avanzados en estos conocimientos (lecto escritura) den acompañamiento a los chicos para reforzar los conocimientos vistos en 			


el aula. Se pueden proponer foros online, video llamadas o chats. Sin embargo, es importante que estos espacios sean netamente académicos y supervisados por los profesores encargados de estas áreas.

- **Plataforma en línea:** crear unos espacios donde los estudiantes puedan acceder a recursos didácticos, lecciones, juegos interactivos y tareas de práctica para reforzar los temas. Se pueden incluir, igualmente, retos para los estudiantes y recompensas alcanzados los logros. (Es esencial, no crear estímulos negativos a los estudiantes que no lo logren, se les debe a incentivar a seguir estudiando).

Conclusiones

Presente el resumen de las conclusiones a las que llegó. Señale los números de las páginas de su documento en los que se encuentra la información completa.


- La aplicación de una herramienta digital controlada en el aula de clase, puede mejorar la retención de los conocimientos. Esto quiere decir que la gamificación de los conceptos y conocimientos, podría generar en los estudiantes una experiencia de juego memorable y significativo.
- Una mayor efectividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje generarán ahorro de tiempo y recursos institucionales en la creación de mejoras para sus fines educativos
- Una retroalimentación en tiempo real para los estudiantes, les servirá para encontrar soluciones a sus dificultades, asimismo, generará un aprendizaje continuo y la motivación para continuar los retos que el juego les presente de manera dinámica.
- La participación activa de los estudiantes es un punto fundamental a la hora de decidir si implementar nuevas herramientas al aula de clase o no. Por ello, este proceso les podría brindar una interacción divertida y activa en el desarrollo de las clases.
- Se recomienda capacitar a los docentes de los diferentes grados sobre herramientas tecnológicas del siglo XXI
- Se espera el apoyo de la institución para la implementación del proyecto y de los diferentes entes institucionales para llevar a cabo el proyecto y poder diseñar y ejecutar la herramienta de software.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

Productos derivados

Referencie los artículos, libros, capítulos de libro, ponencias, etc., que fueron resultado de su proceso investigativo.

- ✚ Herramienta de software gamificada para reforzar los conocimientos de las mallas curriculares de lectoescritura de los grados escolares de primero a quinto del colegio Ferrini de Medellín.
- ✚ Guía de usuario que explique cómo utilizar la herramienta gamificada. Manual tanto para estudiantes como para docentes.
- ✚ Capítulo de libro sobre las TIC's aplicada a la educación y el cómo influyen en las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- ✚ Ponencia sobre Tecnología aplicada a la educación

 CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

**HERRAMIENTA DE SOFTWARE GAMIFICADA ENFOCADA EN EL
REFORZAMIENTO DE LOS CONOCIMIENTOS DE LAS MALLAS CURRICULARES
PARA LA LECTOESCRITURA DE LOS GRADOS ESCOLARES DE PRIMERO A
QUINTO DEL COLEGIO FERRINI DE MEDELLÍN**

EILEEN RESTREPO DÍAZ

CÓDIGO INSTITUCIONAL: 10226028

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

ESCUELA DE INGENIERÍAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS

MEDELLÍN - ANTIOQUIA

ABRIL 2023

**HERRAMIENTA DE SOFTWARE GAMIFICADA ENFOCADA EN EL
REFORZAMIENTO DE LOS CONOCIMIENTOS DE LAS MALLAS CURRICULARES
PARA LA LECTOESCRITURA DE LOS GRADOS ESCOLARES DE PRIMERO A
QUINTO DE COLEGIO FERRINI DE MEDELLÍN**

EILEEN RESTREPO DÍAZ

CÓDIGO INSTITUCIONAL: 10226028

DIRECTOR: JUAN CARLOS GUZMÁN GÓMEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

ESCUELA DE INGENIERÍAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS

MEDELLÍN - ANTIOQUIA

ABRIL 2023


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

I. INTRODUCCIÓN

1. Justificación
2. Planteamiento del problema de investigación
3. Pregunta de investigación
4. Objetivos
 - 4.1 Objetivo general
 - 4.2 Objetivos específicos

II. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DEL ARTE

5. Antecedentes
 - 5.1 Concepto de educación
 - 5.2 La lectoescritura en niños
 - 5.3 Herramientas tecnológicas en la educación
 - 5.4 la lectoescritura en niños y las herramientas digitales
6. Marco teórico y estado del arte

III. Marco legal

IV. Marco conceptual

V. Método

VI. Hipótesis planteada

VII. Cronograma

VIII. Presupuesto

IX. Resultados & hallazgos

X. Conclusiones & recomendaciones

XI. Soluciones alternativas al proyecto

XII. Bibliografía

XIII. Anexos


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. *Pregunta 1 encuesta docentes del ferrini*

Figura 2. *Pregunta 2 encuesta docentes del ferrini*

Figura 3. *Pregunta 3 encuesta docentes del ferrini*

Figura 4. *Pregunta 1 padres de familia del ferrini*

Figura 5. *Pregunta 2 padres de familia del ferrini*

Figura 6. *Pregunta 3 padres de familia del ferrini*

Figura 7. *Diario de campo 1*

Figura 8. *. Diario de campo 2*

Figura 9. *. Diario de campo 3*


Figura 10. *. Entrevista con estudiantes grado 1*

Figura 11. *Entrevista con estudiantes grado 2*

Figura 12. *Entrevista con estudiantes grado 3*

Figura 13. *Entrevista con estudiantes grado 4*


Figura 14. *Entrevista con estudiantes grado 5*

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

RESUMEN

En Colombia, la enseñanza de lecto-escritura es un proceso fundamental en los primeros años escolares de los niños. Ésta parte del desarrollo del aprendizaje involucra subprocesos dentro del mismo como la comprensión, interpretación, comunicación y reflexión. En esta investigación, se busca crear a futuro una herramienta gamificada a través de una aplicación web para el colegio Ferrini en la ciudad de Medellín, con el fin de mejorar el proceso de alfabetización de los menores y hacerlo más didáctico. Para ello, se realizará una exploración de recursos necesarios, basándose en procesos escolares en el país y en autores que hayan trabajado sobre el mismo tema. La comunidad también será involucrada en el proceso para obtener una perspectiva amplia. Los resultados obtenidos serán esenciales para determinar si la estrategia es práctica y factible para adaptar los conocimientos tradicionales a las nuevas tecnologías.

PALABRAS CLAVES: lectoescritura, educación, herramientas digitales, didáctico, niños, gamificación, aplicación web, alfabetización, aprendizaje.


	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

I. INTRODUCCIÓN

La educación ha sido desde siempre pilar para construir sociedades más avanzadas e igualitarias. Sus enfoques pueden llegar a ser muy distintos entre países, regiones y ciudades. La enseñanza atiende a una sociedad sincrónica y con necesidades y avances específicos. Según el MEN (Ministerio de Educación Nacional), éste es un proceso que incluye a cada persona puesta en una sociedad y en una cultura singular. La educación por tanto, permea todos los niveles y ámbitos en los que se encuentra envuelta una sociedad.

La enseñanza ha debido evolucionar con el tiempo y los diferentes cambios que han ocurrido en el mundo. Las revoluciones tecnológicas, las pandemias y las diferentes progresiones sociales han hecho que ésta, se adapte a los diferentes intereses de los individuos que en ella se encuentran. Por ejemplo, en el siglo XVII en Europa, surge una educación drástica y burguesa, donde los estudiantes eran vistos como una tabla rasa y el profesor como un todo, ya que, ellos debían de llenar de conocimientos a esos estudiantes que no tenían permite cuestionar al docente, el único poseedor de conocimiento de saberes en el aula.

Cuatro siglos después, la educación nos muestra que todos los enfoques por los que ha atravesado en estos cientos de años, solo es resultado de la sincronía con la que se encuentra obligada a acatar. Hoy en día, las aulas no solo están llenas de profesores que enseñan sino de estudiantes que cuestionan, buscan y descubren; llegando al aula de clase a ser un participante activo de su educación. Hoy, en particular, Las herramientas tecnológicas que han convertido en un aliado y no en un enemigo en el aula de clase. A través de aparatos tecnológicos los estudiantes se encuentran más cerca de conocimiento que años atrás era impensable de adquirir.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

1. JUSTIFICACIÓN

A pesar de los avances tecnológicos, la educación en nuestro país no se encuentra transversalizada por herramientas tecnológicas que brinden realmente una nueva visión educativa en los colegios. Aunque, estamos rodeados de medios tecnológicos, las aulas de clase aún no han encontrado una manera de convertirlas en una herramienta más utilizada para enseñar, así como los tableros, los marcadores. La educación necesita mostrar las TIC's como unas aliadas en el aula y no como las enemigas a las que no se le encuentra ningún beneficio a favor.

Combinar las tecnologías con la educación puede generar cambios significativos en cómo aprenden los niños en el colegio. Tener en cuenta qué los motiva, qué les gusta, se vuelve hoy en día, indispensable para enseñar desde lo que conocen y no crearlos una tabla rasa a la que hay que llenar de conocimientos vacíos. La motivación de los estudiantes se encuentra atravesada por sus intereses personales. Una época donde los dispositivos móviles son una herramienta de uso general indispensable para su población, hace que la educación replantee el papel que juegan estas tecnologías en la enseñanza. Los juegos son una estrategia didáctica en el aula para estimular los sentidos y el ánimo de aprender en los estudiantes hoy por hoy.

Este proyecto busca diseñar y crear una herramienta tecnológica que brinde un refuerzo entretenido a los niños de colegios públicos de Medellín sobre todos los temas de las mallas curriculares expedidas por el MEN (Ministerio de Educación Nacional de Colombia) de los grados de primero a quinto de primaria. Es un instrumento que busca fomentar el uso educativo de las TIC's por medio de juegos con 5 niveles distintos (los mismos niveles escolar: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto) donde los estudiantes se encontrarán con un sistema de recompensa que busca que refuercen los conocimientos vistos previamente en clase pero de manera entretenida.

El juego busca enganchar a los estudiantes a seguir consiguiendo premios o recompensas virtuales (monedas para comprar objetos para el avatar) y seguir avanzando por los mundos. Los niveles se desbloquean a medida que los niños van aprendiendo cosas


nuevas, Cada nivel escolar es un nivel de juego con una dificultad diferente y está diseñado para que vayan acorde a las lecciones que se deberían de ver en el aula.

Se planteó trabajar con una población infantil de colegios públicos porque son comunidades que en algunas ocasiones no cuentan con un acompañamiento en casa, por lo que, ésta herramienta facilitaría el refuerzo de temas vistos en casa para los niños de manera autónoma y educativa.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La lectoescritura es uno de los ítems que más cuesta en los años educativos, durante los primeros escolares, los niños encuentran frustración al no encontrar correlación entre lo que creen leer y lo que creen escribir, en muchas ocasiones los métodos que se utilizan no son los más adecuados para la enseñanza de la misma. Planteado de esta manera, se convierte en un desafío para los profesores que enseñan estas materias. A diferencia de otras áreas académicas, la lectoescritura tiene una morfología y una sintaxis que no se altera, llegando a ser un poco “rígida” para los pequeños del colegio. De hecho, en algunos colegios de Medellín, una de las áreas en la que más encuentran dificultades los niños es ésta. El método global utilizado no siempre tiene respuesta positiva en ellos y la frustración es cada vez más evidente al no lograr interiorizar los conocimientos que se requieren en este ámbito. Por ello, este trabajo, busca investigar cuál es el impacto que tienen las herramientas tecnológicas en la educación pública en niños de grado primero a grado quinto de los colegios públicos de Medellín y cómo estos puede influir en el aprendizaje de una educación formal a través de la gamificación de los contenidos.

Al crear una aplicación web interactiva para niños, se intenta mitigar las dificultades que los estudiantes de primero a quinto encuentran en esta habilidad que es esencial para sus vidas y reforzar de una manera más dinámica todo esos conocimientos que han visto en el colegio. El aprendizaje significativo, es por tanto, la mejor herramienta para trabajar con los niños en el aula y en casa.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo impacta la gamificación de las mallas curriculares en el aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de primero hasta quinto de primaria del colegio ferrini de Medellín?


4. OBJETIVOS

Objetivo general:

Investigar analizar las metodologías actuales en el mercado para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primaria, con el fin de identificar las mejores prácticas y recomendaciones para el diseño de una herramienta tecnológica gamificada que contenga los contenidos curriculares desde el grado primero hasta quinto de primaria para reforzar los conocimientos de cada uno de estos grados escolares.

Objetivos específicos:

- Realizar una revisión bibliográfica para conocer las metodologías de enseñanza de la lectoescritura en niños de primaria, así como las herramientas digitales gamificadas que existen en el mercado.
- Investigar y analizar diferentes mecánicas de juego digitales con el fin de identificar las mejores prácticas en su diseño e implementación para la gamificación de los contenidos escolares relacionados con la lectoescritura
- Identificar las habilidades de lectoescritura más críticas que deben ser reforzadas en niños de primaria, a través de encuestas y entrevistas.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

II. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DEL ARTE

5. ANTECEDENTES


Para entender por qué este proyecto es necesario para reformular lo que hemos creído que es educación, debemos primeramente para y entender conceptos básicos de la educación, las herramientas tecnológicas y la lectoescritura, luego de ello, iremos viendo cómo se van unificando, convirtiéndose entonces, en un trío que resignificará no lo que se aprende pero sí la manera en cómo se puede enseñar en el siglo XXI en el aula de clase.

5.1 CONCEPTO DE EDUCACIÓN

La educación es el campo que ha permeado toda nuestra vida cotidiana, nos vemos influidos por ella, ya sea desde la formalidad, la no formalidad o la informalidad. “*Los retos que recibe la educación han sido enfrentados, durante las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI, con la búsqueda de un modelo holístico, endógeno y sostenible*” (Galván, 2021). Debido a ello, la educación se debe de entender como algo que intenta mostrar los cambios sociales a través de su enfoque. No ha sido una tarea sencilla, ya que, por ejemplo “*la educación tradicional está consumida por pensamientos inapropiados y ficticios sobre cómo enseñar*” (Robinson, 2012), mientras que la educación moderna, intenta adaptarse a los retos que su contexto le presenten, los modelos educativos como dice Fenstermacher y Richardson (2004) “*enuncian que hay que atreverse a aplicar remedios de índole educativa*”. Por esa razón, su concepción varía dependiendo del lugar y el momento en que se quiera estudiar.

5.2 LECTOESCRITURA EN NIÑOS

La lectoescritura es una de las habilidades comunicativas a la que mayor importancia se le da durante la vida académica de los niños. Ésta busca fortalecer destrezas orales, escritas y de comprensión de los estudiantes. Sin embargo, suele encontrarse con dificultades en el aula, al ser algo categórico que cuenta con una morfología y una sintaxis

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1


que se debe de seguir para que se considere “correcta. Por ello, *“las investigaciones (...) muestran la importancia de proponer un juego que pueda servir de apoyo en el aprendizaje de la lectoescritura para niños”*, ya que, si no se muestra como un aprendizaje significativo, los educandos no encontrarán un propósito en éste.

Por ello, la primera infancia se caracteriza por ser una de las etapas más importantes y definitorias en el ser humano, lo que aquí el niño aprenda va a definir en cierta medida como vea el mundo cuando esté más grande, por esta misma, la lectoescritura debe de mostrarse como *“un espacio en el cual no sólo puede aprender, sino que es una fuente que permite disfrutar trasegando por ideas, historias y mundos fantástico”* (Ramírez, 2013).

5.3 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN:

La educación, se debe de pensar como algo sincrónico que obedece a las necesidades de una sociedad y un contexto concreto, por ello, al pensarnos hoy en día o hace 50 años atrás, no estaríamos hablando de los mismos enfoques académicos. Por ser un campo que cambia a través del tiempo, su contenido y modelos han debido adaptarse a una sociedad, donde hoy por hoy, la tecnología ha permeado todos los aspectos de la sociedad. No podemos pensar que un modelo tradicional y rígido como el que había en nuestros colegios el siglo pasado, sería el adecuado para nuestros estudiantes de esta época. Las herramientas digitales hacen parte de la vida diaria de una gran parte de la población, por ello, desde lo académico no podemos desconocer *“El impacto de las redes de comunicación sobre la formación y la educación, ha sido uno de los mayores cambios que haya tenido lugar en las instituciones educativas en los últimos tiempos (...) los cuales se han adoptado como recursos para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje”*. (Medina, 2012).

Además de ello, *“el uso de la tecnología través de la educación virtual, como uno de los recursos que es de gran apoyo para lograr metas de aprendizaje en los alumnos a través de las actividades que se pueden diseñar con estas herramientas”* (Medina, 2012).

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

La tecnología no se puede ver como un enemigo en el aula, sino como un aliado que transforma espacios y mentes. El aislar la tecnología de la educación, solo conlleva a un sesgo y un muro entre el educando y el educador. Por tanto, todos los avances tecnológicos deben de verse como una herramienta útil dirigida a ayudar a crear vínculos más estrechos entre los estudiantes y el conocimiento. Nuestro deber como educadores es mitigar lo negativo que las redes puedan tener y convertirlas en un aliado al momento de enseñar *“Nuestra labor consiste en mitigar los daños y ampliar las oportunidades que la tecnología digital hace posible”*

5.4 LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS Y LAS HERRAMIENTAS DIGITALES


La lectoescritura en los niños, viene hoy en día muy conectada a las nuevas tecnologías y propuestas de aprendizaje, por ello, *“el aprendizaje en la sociedad red ocurre a través de un proceso de interacción, negociación y colaboración”* (Sullivan, 1998) se vuelve un reto para enseñar a leer por medio de los nuevos medios digitales que la época presenta. El internet ha creado una nueva manera de aprender y de crear significado a lo aprendido *“a través de las nuevas tecnologías digitales, los efectos cognoscitivos (psicológicos) individuales se han visto alterados en la codificación de los conocimientos, generando nuevas formas de producir (construir), comprender, “aprehender” (apropiarse) y distribuir conocimiento (cognición distribuida)”* (López, M. 2008) Leer, escribir y argumentar ya no son habilidades que se quedan solamente en el papel, ellas, han adquirido hoy otros significados generando además interacciones que en algunas ocasiones se hacen necesarias para el aprendizaje de estas, sin importar la edad, formando además, *“sin duda alguna las prácticas emergentes de la Web han conducido a nuevas oportunidades psicosociales”* (Baggetun 2006)

6. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DEL ARTE

COLOMBIA:



La lectoescritura en Colombia: Hablar de educación, nos hace reflexionar sobre el contexto social y cultural del país, por ello, se ve que actualmente muchas

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

investigaciones sobre la lectura y la escritura se centran en el fortalecimiento de las competencias lectora y la producción de textos, sin embargo, poco se ha profundizado en el estudio de la calidad de la enseñanza desde la génesis lectura y la escritura, máxime que en los primeros grados de escolaridad (1° - 3°) las dificultades de los niños para aprender a leer y a escribir se reflejan en las altas tasas de repitencia escolar donde se justifica la pérdida del año escolar por la insuficiencia en estos procesos (MORALES, 2018). Las pruebas muestran que no somos el país con los mejores niveles de habilidades comunicativas en el mundo, razón por la cual, fortalecerlos, incrementarán las posibilidades de mejorar las competencias frente a otros países. Afirmando así que los procesos de lectura y escritura son importantes dentro y fuera del ámbito educativo (CARRASCO, 2019)

Cabe no desconocer que las IE en Colombia han estado realizando diferentes actividades pedagógicas en pro de afianzar los niveles de lectura crítica en sus estudiantes (GRANADOS, 2021), intentando afianzar estas habilidades tan complejas pero tan necesarias en el camino del saber. Tienen un valor tan significativo que desde la primera infancia hacen parte de la vida de los niños, por ello, en las distintas fases de la formación académica, los textos literarios dan lugar a los niños de interactuar con el mundo con otras formas de vida, a enriquecer el léxico, lo que le permitirá comprender mejor su entorno. (MEJÍA, 2021). Son muchos los libros de texto, los recursos y las estrategias que se encuentran en el medio para desarrollar la competencia lectora, pero de nada sirven si se trabajan como instrumentos aislados y no se vinculan a un modelo que los dinamice y oriente (ARROYAVE, 2018)

EL MUNDO:



Modelo Virtual: Las didácticas virtuales se han hecho evidentes en los últimos tiempos debido a la situación actual que el mundo está atravesando, a causa de pandemias, guerras y globalización. Una educación de calidad, se debe de brindar a cada individuo o grupo de individuos, puesto que las competencias comunicativas de lectoescritura permiten un desarrollo cognitivo y una formación integral del niño/a (Manzano et al. 2019)


Todas estas causas, anteriormente mencionadas, implican que esta realidad generó el nacimiento de nuevas estrategias para llegar a todos los estudiantes, el compromiso de los padres de familia y eliminar las brechas digitales en la mayoría de grupos vulnerables, todo ello con el objetivo de garantizar el acceso a la educación. (Sapatanga 2021).

Alrededor del mundo, “*educators face in managing present day innovation*” (KUMAR, 2019), motivar a los estudiantes no es una tarea sencilla y menos en un mundo lleno de tecnologías donde muchas de ellas no se utilizan para fines académicos. Los docentes deben de competir con las tecnologías y al mismo tiempo aliarse con estas. Por ello, “The technology works as a catalyst through which many changes occur in the learning approaches, teaching methodologies, research arena” (AIN, 2019), por ello, profesores y estudiantes debemos de ver las Tics como un amigo que nos refuerza conocimientos previos.

III. MARCO LEGAL

Ley 115 de Febrero 8 de 1994¹

Esta ley fue creada con el fin de dar un estatus sólido a la educación del país, con una visión global de lo que debe ser y cómo debe desarrollarse para los educandos este proceso de aprendizaje. Nombra la lectoescritura como parte del proceso armónico de crecimiento del niño para el desarrollo de esta habilidad. El artículo 4-5 de la ley 115 de febrero 8 de 1994 habla sobre la calidad y cubrimiento del servicio educativo. Hace énfasis en métodos educativos e innovativos para la educación, además de la adquisición de conocimientos técnicos más avanzados que se desarrollan a través del proceso educativo. De igual manera, el artículo 23 de la ley, nombra como una de las áreas obligatorias del saber la lengua castellana, entendiendo en esta, todos los procesos del lenguaje que se deben desarrollar en cada etapa del niño. El aprendizaje de lecto escritura no solo hace parte del área de lengua castellana, sino además, de los diferentes procesos que el ser humano desarrolla cuando está en el proceso educativo básico, garantizando así, su derecho al libre desarrollo de la personalidad, libertad de expresión y apertura a otros conocimientos relacionados con otras áreas del saber.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1


✚ **Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO) «Leer es mi cuento» 2018-2022²**

Hoy en día además de ser la lectura y escritura parte esencial de la comunicación del ser humano, es también, un derecho constitucional para poder acceder al derecho fundamental de la educación. Es parte también de la tradición escrita a la que tiene acceso una cultura y desarrolla procesos sociales y de identidad personal. Por tanto este plan nacional busca incentivar la lectura y escritura de sus ciudadanos a través de programas como “Leer libera”, el acceso a las bibliotecas públicas del país, la dotación de equipos tecnológicos a las mismas bibliotecas que fortalezcan asimismo el material audiovisual de contenido.

Este plan busca fomentar las competencias comunicativas que el ser humano debe desarrollar, haciendo uso de las herramientas digitales; gracias a la cual, la Biblioteca Nacional de Colombia produjo un gran número de colecciones de obras de autores colombianos que hoy están al alcance de cualquiera a través del internet.


✚ **ARTÍCULO 67 DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991.³**

La constitución política de Colombia de 1991 expresa en su artículo 67, la educación como un derecho fundamental para todos los ciudadanos. Expresa en esta, la educación como un tema de crecimiento y mejoramiento tecnológico, científico y para la protección del medio ambiente, asimismo, como un tema culturas, y social que buscar formar a las personas en el respeto por los derechos humanos. Pone la responsabilidad de la misma en manos del Estado, la sociedad y la familia. Además de comprometerse a brindar financiamiento, administración y calidad en las instituciones del Estado.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

IV. MARCO CONCEPTUAL

- **EDUCACIÓN:** la educación es un proceso humano y cultural complejo (LEÓN, 2007) un concepto que no pasa de moda y que a pesar de sus transformaciones a través de los tiempos, se mantiene asincrónico. La educación por tanto es la formación en la que se busca formar al hombre de manera afectiva, moral, ética, técnica, intelectual y cultural.
- **SOFTWARE:** Se puede definir como un conjunto de programas que realiza determinadas maneras dentro de un computador. Teniendo como características principales atender a las necesidades de rapidez, flexibilidad y variantes externas que hacen de nuestro entorno una ventaja más competitiva al aumentar la productividad y satisfacer las necesidades del cliente en el menor tiempo posible para proporcionar mayor valor al negocio. (MAIDA, 2015)
- **GAMIFICACIÓN:** Gamificar es diseñar formas óptimas para transmitir conocimiento. (GALLEGO, 2014) esta técnica ayuda a trasladar el conocimiento ya sea a nivel profesional o educativo a juegos, creando una comprensión más sencilla de lo que se quiere aprender.
- **DIDÁCTICA:** Parte esencial de la enseñanza/pedagogía que busca utilizar técnicas y/o estrategias, elementos para vincular a los educandos con los objetivos de aprendizaje. Se considera una ciencia y rama de la pedagogía y se explicita su inclusión en el proceso de formación. (RICARDO, 2022)
- **LECTOESCRITURA:** Se considera lectoescritura a las dos habilidades comunicativas que son: leer y escribir. En ellas, intervienen una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la meta cognición, la capacidad inferencial, y la conciencia, entre otros. (MONTEALEGRE, 2006)

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

V. MÉTODO

Tipo de investigación


La investigación se llevará a cabo desde una perspectiva explorativa. Se investigará qué se ha hecho y cómo en Colombia y el mundo con las Tics para mejorar el proceso lectoescritural de los niños en edades escolares.

Además, será de tipo cualitativa basada en la investigación-acción. Nace en el quehacer docente dentro de aula de clase, buscando una reflexión para mejorar de manera progresiva los procesos que se generan en la enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula de clase. Como parte del fortalecimiento que se espera lograr en el diseño de una herramienta tecnológica para el fortalecimiento del aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de grados de 1 a 5 de las instituciones públicas de Medellín. Entendiendo la investigación-acción como un proceso por ciclos flexibles que acepta ajustes mientras se está en el estudio para lograr una solución a la problemática.

Fases

1. **PLAN DE ACCIÓN:** Aquí se evidenció la problemática y/o propósito de esta investigación. Esta parte está planteada en los puntos: 1 (justificación), 2 (planteamiento del problema) y 3 (pregunta de investigación), de este proyecto. Donde se comenta el problema que se ha encontrado en el aprendizaje de dos habilidades comunicativas en niños en la primera infancia de instituciones públicas colombianas. Por ello, se busca implementar una herramienta tecnológica gamificada donde a través de juegos se fortalece el aprendizaje de estas dos habilidades.

2. **LA ACCIÓN:** Se recogerán muestras en encuestas, entrevistas, desarrolla un cronograma (*evidenciado en el punto 10*) donde se explica cada una de las fases del

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

proyecto. En esta etapa se implementará la ejecución de la herramienta web a través de los recursos destinados para este diseño.

3. **OBSERVACIÓN O SUPERVISIÓN DE LA ACCIÓN:** En esta fase, se presentarán los resultados a la dirección de la institución para su aprobación y ajusten pertinentes.
4. **ANÁLISIS DE DATOS:** Se recopilarán datos para la interpretación de los mismos.

SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN

Estudiantes de los grados de primero de primaria a quinto de primaria de los colegios públicos de la ciudad de Medellín- Antioquía.

VI. HIPÓTESIS PLANTEADA

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL CONTEXTO ESCOLAR: la hipótesis planteada sugiere que el proceso de aprendizaje debe valerse de estrategias tecnológicas para hacer el aprendizaje más efectivo, atractivo y motivador para los estudiantes. La idea plantea que las herramientas tecnológicas pueden mejorar la experiencia del aprendizaje y hacer que los estudiantes se sientan más involucrados, comprometidos y sean parte activa del proceso de aprendizaje. Sería importante recopilar información la percepción de los estudiantes en cuanto a su experiencia de aprendizaje con herramientas digitales, si estas les ayudan a comprender y retener mejor la información que allí se les plantea.

Si se encuentra que los resultados del estudio respaldan la hipótesis, esto podría tener implicaciones importantes en la forma en la que se aprende y se enseña. Se podría considerar, por tanto, la integración de nuevas herramientas digitales en el aula de clase y ayudarles a mejorar la experiencia de aprendizaje a los estudiantes.

VII. CRONOGRAMA

 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

2022	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	JUSTIFICACION	PREGUNTA DE INVESTIGACION	OBJETIVOS	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	MARCO LEGAL	MARCO TEÓRICO	MARCO CONCEPTUAL	PLANTEAMIENTO DE METODOLOGÍA
30-ago									
1-sep									
2-sep									
3-sep									
4-sep									
5-sep									
6-sep									
7-sep									
8-sep									
9-sep									
10-sep									
11-sep									
12-sep									
13-sep									
14-sep									
15-sep									
16-sep									
17-sep									
18-sep									
19-sep									
20-sep									
21-sep									
22-sep									
23-sep									
24-sep									
25-sep									
26-sep									
27-sep									
28-sep									
29-sep									
30-sep									
1-oct									
2-oct									
3-oct									
4-oct									
5-oct									
6-oct									
7-oct									
8-oct									
9-oct									
10-oct									
11-oct									
12-oct									
13-oct									
14-oct									
15-oct									
16-oct									
17-oct									
18-oct									
19-oct									
20-oct									
21-oct									
22-oct									

2023	ENCUESTAS, ENTREVISTAS Y DIARIOS DE CAMPO	RESULTADOS Y HALLAZGOS	
7-feb			
8-feb			
9-feb			
10-feb			
11-feb			
12-feb			
13-feb			
14-feb			
15-feb			
16-feb			
17-feb			
18-feb			
19-feb			
20-feb			
21-feb			
22-feb			
23-feb			
24-feb			
25-feb			
26-feb			
27-feb			
28-feb			
1-mar			
2-mar			
3-mar			
4-mar			
5-mar			
6-mar			
7-mar			
8-mar			
9-mar			
10-mar			
11-mar			
12-mar			
13-mar			
14-mar			
15-mar			
16-mar			
17-mar			
18-mar			
19-mar			
20-mar			
21-mar			
22-mar			
23-mar			
24-mar			
25-mar			
26-mar			
27-mar			
28-mar			
29-mar			
30-mar			
31-mar			

2023	RESULTADOS Y HALLAZGOS	CONCLUSIONES	CORRECCIONES
1-abr			
2-abr			
3-abr			
4-abr			
5-abr			
6-abr			
7-abr			
8-abr			
9-abr			
10-abr			
11-abr			
12-abr			
13-abr			
14-abr			
15-abr			
16-abr			
17-abr			
18-abr			
19-abr			
20-abr			
21-abr			
22-abr			
23-abr			
24-abr			
25-abr			
26-abr			
27-abr			
28-abr			
29-abr			
30-abr			
1-may			
2-may			
3-may			
4-may			
5-may			
6-may			
7-may			
8-may			
9-may			
10-may			
11-may			
12-may			
13-may			
14-may			
15-may			
16-may			
17-may			
18-may			
19-may			
20-may			
21-may			
22-may			
23-may			
24-may			

**CRONOGRAMA A FUTURO DEL DISEÑO DE LA APLICACIÓN
WEB CON REVISIÓN DEL PRESENTE PROYECTO**

ITEM / ACTIVIDAD	SINOPSIS	OBSERVACIONES	CRONOGRAMA											
			ago-22	sep-22	oct-22	nov-22	ene-23	feb-23	mar-23	abr-23	may-23	jun-23		
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	Basada en la experiencia en el aula de clases, el estudio de pedagogías y herramientas tecnológicas	1 semana	x											
JUSTIFICACIÓN	Razones de apoyo al proyecto	1 semana	x											
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	Tema principal para la investigación	1 semana	x											
OBJETIVOS	Fin y metas que se quieren alcanzar	1 semana		x										
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	Líneas ya existentes en este ámbito	1 semana		x										
MARCO LEGAL	Leyes que soportan la investigación	1 semana		x										
MARCO TEORICO	Proposiciones ya existentes alrededor del problema investigativo	2 semanas		x	x									
MARCO CONCEPTUAL	Deficiones claras y concisas útiles para la investigación	2 semanas			x									
PLANTEAMIENTO DE LA METODOLOGÍA	Se llevará a cabo una investigación-acción por medio de la cual, se creará y reconocerá los beneficios que se podrían obtener gracias a una herramienta web en el aprendizaje de lectoescritura	2 semanas				x								
DISEÑO DE LA HERRAMIENTA WEB	Fase de diseño a cargo de diseñadores web e ingenieros de sistemas (búsqueda y contrataciones y desarrollo del trabajo)	5 semanas					x	x						
EJECUCIÓN DE LA HERRAMIENTA WEB	Fase de pruebas de la aplicación web para su correcto funcionamiento	2 semanas						x						
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA WEB	Etapas en la que los estudiantes hacen uso de la herramienta web	8 semanas							x	x				
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	Etapas de encuestas, entrevistas y evaluaciones a estudiantes beneficiados de la herramienta web	2 semanas										x		
CONCLUSIONES	Se concluirá qué se logró y qué se debe de mejorar con el uso de esta herramienta	2 semanas												x

VIII. PRESUPUESTO

	PRESUPUESTO		
	CANTIDAD	VALOR UNIDAD	VALOR TOTAL
HONORARIOS ASESOR EN APP EDUCATIVAS	1	1.900.00	1.900.000
HONORARIOS INGENIERO DE SISTEMAS	1	6.500.000	6.500.000
HONORARIOS DISEÑADOR WEB	1	5.000.000	5.000.000
TRANSPORTE	NA	500.000	500.000
EQUIPOS TECNOLOGICOS (3 COMPUTADORE	5	90.000	450.000
INTERNET (SUBSIDIO TRABAJO EN CASA)	3	78.000	234.000
IMPRESIONES	NA	150.000	150.000
DOTACIÓN DE TABLETS	70	350.000	24.500.000
TOTAL			39.234.000***

***** Todos los precios están en COP (Peso colombiano)**

Presupuesto de lo que costaría la implementación de la aplicación web

IX. HALLAZGOS Y RESULTADOS



Figura 1. *Pregunta 1 encuesta docentes del ferrini*



Figura 2. *Pregunta2 encuesta docentes del ferrini*

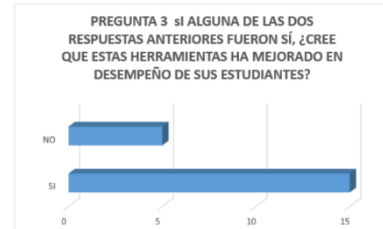


Figura 3. *Pregunta3 encuesta docentes del ferrini*

Se tomaron 20 docentes de los 22 del colegio ferrini que enseñan español entre los grados de 1 a 5 de primaria, para tomarlos como muestra para las encuestas. La mayoría de ellos, sí enseñan con herramientas tecnológicas en el aula de clase. Además de ello, están dispuestos a implementarlas de ser necesario. Esto quiere decir, que si bien el contexto escolar ferrinista está en la transición para implementar en sus aulas herramientas digitales. Que los docentes en su mayoría tengan una respuesta positiva ante este tipo de estrategias, es un buen inicio para poder plantear un proyecto institucional y transversal enfocado a las TIC's, ya que esto implica que estarán dispuestos a aprender y a motivar a sus estudiantes para utilizarlas en el aula.

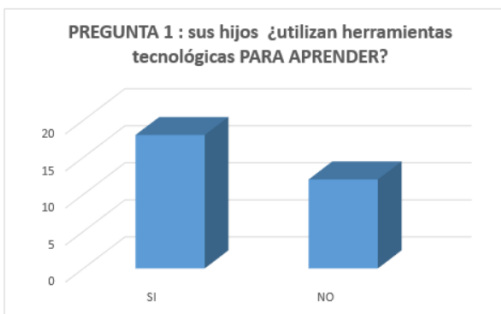


Figura 4. *Pregunta 1 encuesta padres de familia del ferrini*

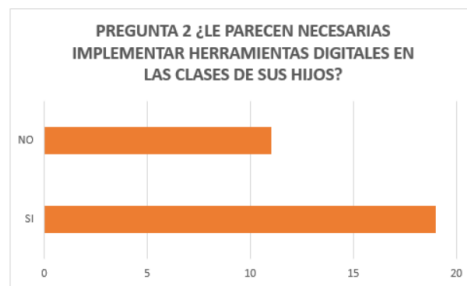


Figura 5. *Pregunta2 encuesta padres de familia del ferrini*

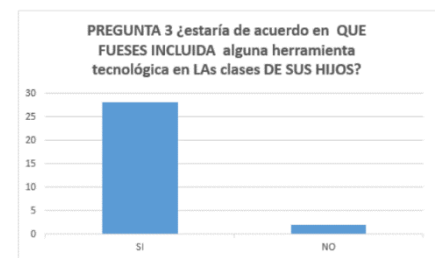




Figura 6. *Pregunta 3 encuesta padres de familia del ferrini*

Los 30 padres de familia encuestados se mostraron muy abiertos y dispuestos a contestar las preguntas, además de ello, interesados porque sus hijos hagan parte activa no solo a nivel social sino educativo de herramientas tecnológicas. Si bien, ellos no son implicados directos de las herramientas tecnológicas, podrían llegar a tener una influencia en los estudiantes. Las edades de los niños son aún muy cortas y a los niños de grados pequeños como primero de primaria no se les

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1


puede hacer encuesta, ya que, su nivel cognitivo aún está en proceso de desarrollo y empezando su proceso de lectoescritura. Razón por la cual, se hizo partícipe a sus padres.

En el diario de campo que tengo como docente, he descubierto que los niños sí usan herramientas tecnológicas pero para ámbitos que normalmente no suelen ser académicos, ya que, estas son utilizados en gran medida para distraerlos de situaciones que los padres no pueden tenerlos concentrados en otra actividad. Los niños, aún de muy cortas edades, ya tienen en sus mentes los conceptos de: celulares, tablets, aplicaciones y computadores. Si bien, son conceptos arbitrarios por sus cortas edades, al ya tener contactos con estas herramientas, el proceso de adaptación en el aula de clase puede ser más sencilla y hasta divertida para ellos.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

X. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- La aplicación de una herramienta digital controlada en el aula de clase, puede mejorar la retención de los conocimientos. Esto quiere decir que la gamificación de los conceptos y conocimientos, podría generar en los estudiantes una experiencia de juego memorable y significativo.
- Una mayor efectividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje generarán ahorro de tiempo y recursos institucionales en la creación de mejoras para sus fines educativos
- Una retroalimentación en tiempo real para los estudiantes, les servirá para encontrar soluciones a sus dificultades, asimismo, generará un aprendizaje continuo y la motivación para continuar los retos que el juego les presente de manera dinámica.
- La participación activa de los estudiantes es un punto fundamental a la hora de decidir si implementar nuevas herramientas al aula de clase o no. Por ello, este proceso les podría brindar una interacción divertida y activa en el desarrollo de las clases.
- Se recomienda capacitar a los docentes de los diferentes grados sobre herramientas tecnológicas del siglo XXI
- Se espera el apoyo de la institución para la implementación del proyecto y de los diferentes entes institucionales para llevar a cabo el proyecto y poder diseñar y ejecutar la herramienta de software.

	RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN (RAI)		
	Código: 10226028	Fecha: 03/04/2023	Versión No. 1

XI. SOLUCIONES ALTERNATIVAS AL PROYECTO

Algunas soluciones alternativas que se pueden plantear junto con el proyecto o alternas a este, pueden ser las siguientes. Es necesario considerarlas, ya que, si a futuro se decide llevar el proyecto a otras instituciones o tomarlo como base para otros estudios que quisiesen solucionar la misma problemática pero en contexto diferentes, se deberían considerar propuestas que satisfagan las necesidades del lugar geográfico, social y económico en el que se quieran presentar.

PROPUESTAS:

- **Alianzas con plataformas educativas ya existentes:** una solución económicamente sostenible a largo plazo para sostener este tipo de propuesta, puede llegar a ser, buscar enlaces con plataformas que se enfoquen en la educación infantil y que hoy en día ya estén en el mercado, para que instituciones de la ciudad y estas empresas puedan realizar colaboraciones adaptadas a los contenidos y currículos a los que obedezcan los estudiantes de las instituciones de Medellín y especialmente el Ferrini.
- **Recursos educativos impresos gamificados:** como proposición que busca reducir gastos y objetivo de llegar a hogares e instituciones que no se puedan permitir soluciones tecnológicas, los juegos de mesa o cuadernillos de actividades basadas en desafíos, crucigramas, búsquedas de tesoros, rompecabezas y tareas que estimulen el cerebro, pueden llegar a ser una alternativa viable.
- **Programa de tutorías virtuales (padrinazgos) :** Espacios virtuales donde estudiantes de grados superiores y que estén avanzados en estos conocimientos (lecto escritura) den acompañamiento a los chicos para reforzar los conocimientos vistos en el aula. Se pueden proponer foros online, video llamadas o chats. Sin embargo, es importante que estos

espacios sean netamente académicos y supervisados por los profesores encargados de estas áreas.

- **Plataforma en línea:** crear unos espacios donde los estudiantes puedan acceder a recursos didácticos, lecciones, juegos interactivos y tareas de práctica para reforzar los temas. Se pueden incluir, igualmente, retos para los estudiantes y recompensas alcanzados los logros. (Es esencial, no crear estímulos negativos a los estudiantes que no lo logren, se les debe a incentivar a seguir estudiando).

XII. BIBLIOGRAFÍA

- Baggetun, R. (2006). “Prácticas emergentes de la web y nuevas oportunidades educativas, Versión 0.1-4”, Telos, N° 67. Copiado de la Red el 5 de octubre de 2022 en: <http://www.campusred.net/telos/cuadernoImprimible.asp?idarticulo=5&rev=7>
- Cano, S, Gálvez L, Giraldo P, Collazos C, Fardaun M. (2016) Sistema Interactivo para la Enseñanza de la Lectoescritura para niños con Implante Coclear. Recuperado el 11 de octubre de 2022, de <http://Dialnet-SistemaInteractivoParaLaEnsenanzaDeLaLectoescritur-5772741.pdf>
- Fenstermacher, G.D. y Richardson, V. (2004). Promoting confusion in educational psychology: how is it done? [Impulso de la confusión en la psicología educativa: ¿cómo se produce?] Educational psychologist (Hillsdale, Nuevo Jersey), vol. 29, págs. 49-55
- Galván A; Siado E (2021) Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante Traditional Education: A student-centered teaching model. Recuperado el 10 de octubre del 2022, de <http://Dialnet-EducacionTradicional-7915387.pdf>
- (S/f-c). Unicef.org. Recuperado el 11 de octubre de 2022, de <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- López M. (2008) Las herramientas de la lectoescritura digital en la era de la sociedad-red Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM, vol. XVIII, núm. 1, -, 2008, pp. 73-90. Tomado el 10 de octubre de 2022 de <https://www.redalyc.org/pdf/654/65411190004.pdf>
- Medina, G, & Zúñiga, M. (s/f). *La educación virtual como herramienta en la orientación educativa RIDE Revista Iberoamericana para la*. Redalyc.org. Recuperado el 16 de octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498150313004.pdf>
- Ramírez C, Castro D (2013) la lectura en la primera infancia. Recuperado el 11 de octubre de 2022 de <http://Dialnet-LaLecturaEnLaPrimeraInfancia-5031483.pdf>
- Robinson, K., (2012). El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo [The element. Discover your passion changes everything]. Barcelona: Random House Mondadori, S.A.

- SULLIVAN, A. (1998). “Social Constructivist Perspectives on Teaching and Learning”, Annual Review of Psychology, 49, pp. 345-75
- https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf¹
- https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411450_recurso_01.pdf²
- <http://leyes.senado.gov.co/proyectos/images/documentos/Textos%20Radicados/proyectos%20de%20ley/2013%20-%202014/PL%2013013%20S%20HABITO%20LECTOR%20Y%20ESCRITOR.pdf>³
- ARTEAGA (2022) A literacy model. Perceptions and challenges from the view of conceptual pedagogy.
- SAPATANGA (2021) Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual
- GARCÍA, (2021) COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento.
- KUMAR, (2019) Investigation of Technological Tools used in Education System in Oman
- AIN (2019) A Review of Technological Tools in Teaching and Learning Computer Science
- Morales (2018) The quality of the teaching processes of literacy in Colombia: between conceptions and practices
- GRANADOS (2020) Critical Reading: An Overview From The Classroom In A High School Of Tunja, Colombia
- Ramírez Mesa, R. D., & García Gómez, V. (2018). Aportes de la implementación del modelo equilibrado de lecto-escritura al desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes del grado tercero. Medellín.
- MEJÍA (2021) Fortalecimiento De La Lectoescritura De Los Estudiantes Del Grado Segundo De La Institución Educativa San Vicente De Paúl A Partir De Textos Literarios

- GARCÍA (2018) Aportes De La Implementación Del Modelo Equilibrado De Lectoescritura Al Desarrollo De La Competencia Lectora De Los Estudiantes Del Grado Tercero
- Montealegre (2006) Desarrollo De La Lectoescritura: Adquisición Y Dominio
- Ricardo (2022) Didactics In The Initial Formation Of The Student Of The Bachelor's Degree In Economics Education
- Gallego (2014) Gamificar Una Propuesta Docente Diseñando Experiencias Positivas De Aprendizaje
- Maida (2015) Metodologías De Desarrollo De Software
- León (2007) Qué Es La Educación

XIII. ANEXOS

ENCUESTA PROFESORES FERRINI

LA SIGUIENTE ENCUESTA SE REALIZA CON FINES INVESTIGATIVOS, POR ESA RAZÓN, SERÁ ANÓNIMA Y NO TENDRÁ REPERCUSIONES EN SUS FUNCIONES LABORALES.

EN SU LABOR DOCENTE, ¿UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL AULA DE CLASE?

SÍ | NO

¿LE PARECEN NECESARIAS IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIGITALES EN SUS CLASES?

SÍ | NO

SI ALGUNA DE LAS DOS RESPUESTAS ANTERIORES FUERON SÍ, ¿CREE QUE ESTAS HERRAMIENTAS HA MEJORADO EN DESEMPEÑO DE SUS ESTUDIANTES?

SÍ | NO

¿ESTARÍA DE ACUERDO EN INCLUIR ALGUNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN SUS CLASES?

SÍ | NO

GRACIAS POR SU TIEMPO

EILEEN RESTREPO DÍAZ

ESTUDIANTE DE ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS.

MODELO 1. ENCUESTA REALIZADA A 20 DOCENTES DEL COLEGIO FERRINI

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA FERRINI

LA SIGUIENTE ENCUESTA SE REALIZA CON FINES INVESTIGATIVOS, POR ESA RAZÓN, SERÁ ANÓNIMA.

SUS HIJOS, ¿UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS
PARA APRENDER?

SI | NO

¿LE PARECEN NECESARIAS IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS
DIGITALES EN LAS CLASES DE SUS HIJOS?

SI | NO

¿ESTARÍA DE ACUERDO EN QUE FUESES INCLUIDA
ALGUNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA EN LAS CLASES
DE SUS HIJOS?

SI | NO

GRACIAS POR SU TIEMPO

EILEEN RESTREPO DÍAZ
ESTUDIANTE DE ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS.

MODELO 2.ENCUESTA REALIZADA A 40 PADRES DE FAMILIA DEL COLEGIO FERRINI

ENCUESTA DOCENTES DEL COLEGIO FERRINI

PREGUNTA 1 : EN SU LABOR DOCENTE, ¿UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL AULA DE CLASE?	
SI	11
NO	9
TOTAL	20
PREGUNTA 2 ¿LE PARECEN NECESARIAS IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIGITALES EN SUS CLASES?	
SI	13
NO	7
TOTAL	20
PREGUNTA 3 si ALGUNA DE LAS DOS RESPUESTAS ANTERIORES FUERON SÍ, ¿CREE QUE ESTAS HERRAMIENTAS HA MEJORADO EN DESEMPEÑO DE SUS ESTUDIANTES?	
SI	15
NO	5
TOTAL	20

Tabla de resultados de encuesta a docentes (modelo 1)

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA FERRINI

PREGUNTA 1 : sus hijos ¿utilizan herramientas tecnológicas PARA APRENDER?	
SI	18
NO	12
TOTAL	30
PREGUNTA 2 ¿LE PARECEN NECESARIAS IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIGITALES EN LAS CLASES DE SUS HIJOS?	
SI	19
NO	11
TOTAL	30
PREGUNTA 3 ¿estaría de acuerdo en QUE FUESES INCLUIDA alguna herramienta tecnológica en LAS clases DE SUS HIJOS?	
SI	28
NO	2
TOTAL	30

Tabla de resultados de encuesta a padres de familia (modelo 2)

Diario de campo

Los estudiantes de primer grado, vienen con dificultades desde el preescolar con los conceptos básicos de las vocales y las consonantes esenciales: l, m, n, p, r, t, s, d, f, b, c,. Al repasar estas letras, se ha debido comenzar desde cero, ya que, aún no tienen claro el uso de cada una de ellas . Asimismo, confunden los sonidos de consonantes parecidas como lo son : d, p, b. Se debe de trabajar con ellos a profundidad, ya que durante el año escolar se explicarán las reglas de otras nuevas y mas complejas; que por lo tanto, no podrán desarrollar si tienen aún problemas y no claridad con las anteriores mencionadas.

Figura 7. Diario de campo 1

Diario de campo 2

Aunque se dice tener un método constructivo institucional, las clases se brindan de manera magistral. Los estudiantes deben realizar ejercicios de acuerdo a la explicación del docente, en unas cartillas seleccionadas previamente por la institución. Debido a que la institución requiere que los estudiantes trabajen en ellas, algunas actividades se vuelven monotonas y no dan espacios para la creatividad o el uso cotidiano de muchos de los saberes presentes en el aula de clase. Sería necesario crear otras estrategias más dinámicas.

Figura 8. *Diario de campo 2*

Diario de campo 2

Algunos estudiantes de grados entre cuarto y quinto hacen uso de celulares en los momentos de descansos. Durante las clases no es posible sacarlos. Una implementación de ellos en clase pero de manera controlada por el docente, pudiese ser una estrategia útil para abordar temas de clases. Se evidencia como en grupos de otros grados, el uso de cartillas y el desarrollo mecánico de ejercicios o talleres, pareciese que los estudiantes resolvieran las actividades sin entender completamente los conceptos que se enseñan en el aula de clase.

Figura 9. Diario de campo 3

ENTREVISTAS



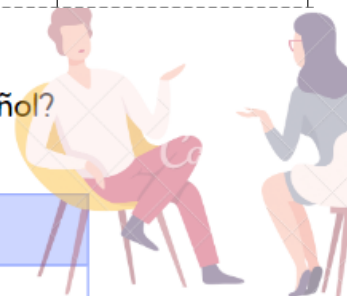
¿Qué dificultades encuentran cuando están en clase de español?

	GRUPO 1
ESTUDIANTE 1	Que las clases son muy aburridas
ESTUDIANTE 2	La profe explica muy rápido
ESTUDIANTE 3	Hay muchos ejercicios en los libros que nos ponen
ESTUDIANTE 4	Confundo las letras
ESTUDIANTE 5	La profe explica muy rápido
ESTUDIANTE 6	Confundo las letras
ESTUDIANTE 7	Confundo las letras
ESTUDIANTE 8	Confundo las letras

Figura 10. . Entrevista con estudiantes grupo 1

ENTREVISTAS

¿Qué dificultades encuentran cuando están en clase de español?



	GRUPO 2
ESTUDIANTE 1	Me aburro en clase
ESTUDIANTE 2	Son demasiadas las letras las que están aprendiendo
ESTUDIANTE 3	Las actividades son aburridas
ESTUDIANTE 4	La profe explica muy rápido
ESTUDIANTE 5	Son demasiadas las letras las que están aprendiendo
ESTUDIANTE 6	Los libros son aburridores, me gustaría otras actividades
ESTUDIANTE 7	Son demasiadas las letras las que están aprendiendo
ESTUDIANTE 8	Quiero otras actividades

Figura 11. . Entrevista con estudiantes grupo 2

ENTREVISTAS

¿Qué dificultades encuentran cuando están en clase de español?



	GRUPO 3
ESTUDIANTE 1	quiere actividades más divertidas
ESTUDIANTE 2	no encuentra dificultades
ESTUDIANTE 3	muchas tareas
ESTUDIANTE 4	libros aburridores
ESTUDIANTE 5	no encuentra dificultades
ESTUDIANTE 6	actividades monotonas
ESTUDIANTE 7	muchas tareas
ESTUDIANTE 8	muchas tareas iguales

Figura 12. . Entrevista con estudiantes grupo 3

ENTREVISTAS

¿Qué dificultades encuentran cuando están en clase de español?

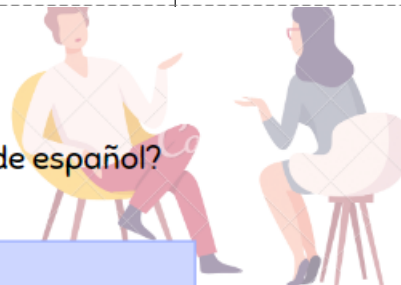
	GRUPO 4
ESTUDIANTE 1	Me aburro en clase
ESTUDIANTE 2	libros muy pesados y aburridores
ESTUDIANTE 3	no tiene dificultades
ESTUDIANTE 4	muchas tareas
ESTUDIANTE 5	las explicaciones dan sueño
ESTUDIANTE 6	Los libros son aburridores, me gustaría otras actividades
ESTUDIANTE 7	quiere actividades dinamicas
ESTUDIANTE 8	quiere actividades dinamicas



Figura 13. . Entrevista con estudiantes grupo 4

ENTREVISTAS

¿Qué dificultades encuentran cuando están en clase de español?



	GRUPO 5
ESTUDIANTE 1	clases muy pesadas
ESTUDIANTE 2	quiere actividades diferentes
ESTUDIANTE 3	Hay muchos ejercicios en los libros que nos ponen
ESTUDIANTE 4	quiere actividades diferentes
ESTUDIANTE 5	muchos temas que aprender
ESTUDIANTE 6	no tiene dificultades pero encuentra aburridoras las clases
ESTUDIANTE 7	explicaciones largas
ESTUDIANTE 8	actividades iguales

Figura 13. . Entrevista con estudiantes grupo 5