



ESTEFANY RENTERÍA MORENO

Magíster en Educación, docente municipio de Bello

Email: yuremore@hotmail.com

GELMY MEJÍA MONTTOYA

Magíster en Educación, docente municipio de Bello

Email: gerosym@hotmail.com

LA CARTILLA DIGITAL COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA PROMOCIÓN Y EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

ESTEFANY RENTERÍA MORENO⁶
GELMY MEJÍA MONTROYA⁷

Recibido: 3 de enero de 2020
Aprobado: 2 de enero de 2021

RESUMEN

Se estudió el efecto de una cartilla digital para promover los procesos de lectura en estudiantes de la básica primaria en el área de lengua castellana. El diseño apuntó a fortalecer la competencia comunicativa de lectura literal para superar las debilidades identificadas en la fase previa del estudio con base en los postulados de la teoría constructivista utilizando la plataforma Calaméo®. La estructura de la cartilla se orientó teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje en el desarrollo de las micro habilidades para la comprensión lectora por ello se compone de tres unidades que desarrollan tres momentos de lectura. Los resultados del diseño aplicado y del post-test muestran que el contenido es adecuado a la etapa de desarrollo psicológico de los niños para el alcance de las metas propuestas.

⁶Magíster en Educación, docente municipio de Bello, yuremore@hotmail.com

⁷Magíster en Educación, docente municipio de Bello, gerosym@hotmail.com

PALABRAS CLAVE:

Mediación pedagógica; Cartilla; TIC; Lectoescritura

ABSTRACT

The effect of a digital primer was studied to promote reading processes in primary school students in the area of Spanish language. The design aimed to strengthen the communicative competence of literal reading to overcome the weaknesses identified in the previous phase of the study based on the postulates of constructivist theory using the Calaméo® platform. The structure of the booklet was oriented taking into account the Basic Learning Rights in the development of micro skills for reading comprehension, which is why it is made up of three units that develop three moments of reading. The results of the applied design and the post-test show that the content is appropriate to the stage of psychological development of the children to achieve the proposed goals.

KEYWORDS:

Pedagogical mediation; Primer; CIT; Literacy.



INTRODUCCIÓN

La mediación pedagógica en el siglo XXI con apoyo tecnológico se implementa en el ámbito educativo teniendo en cuenta las nuevas metodologías de enseñanza, con el fin de fortalecer aspectos específicos del proceso de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, la presente investigación, plantea el abordaje de una mediación pedagógica fundamentada en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el área de lengua castellana. Se diseña una cartilla digital como propuesta orientada a la promoción y fortalecimiento de los procesos de lectura de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Barrio París, en adelante I.E.B.P. con edades entre los 7 y 9 años.

El Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE) de la I.E.B.P. presenta niveles inferiores desde el 2015, al compararse con la Entidad Territorial Certificada (ETC) y el resto del país. Las dificultades de comprensión lectora se evidencian en los resultados obtenidos en las Pruebas Saber por los estudiantes de grado tercero de la I.E.B.P. Ellos demuestran un bajo nivel, específicamente, en la comprensión lectora literal, dificultades en la lectura literal de imágenes y en las respuestas de selección múltiple sobre este tipo de lectura. En este sentido, un número significativo de estudiantes de este nivel de básica primaria presentan bajo desempeño en lenguaje y obtienen un desempeño mínimo e insuficiente.

El diseño e implementación de una cartilla digital busca fortalecer la competencia comunicativa de lectura literal de los estudiantes de la institución, con el ánimo de superar las debilidades identificadas en las fases previas al estudio, como: lentitud en la lectura, dificultad de los estudiantes para identificar el mensaje que proporciona el texto, así como palabras clave, ideas centrales, personajes, entre otros aspectos, situaciones que afectan la comprensión lectora. El uso de un medio tecnológico digital, como la mencionada cartilla, facilita el proceso de enseñanza aprendizaje al constituirse en una herramienta que propende por el mejoramiento de la comprensión lectora, el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la inventiva mientras se enriquece el vocabulario en la expresión oral y escrita.

El hábito lector en los estudiantes es considerado como una fuente potenciadora de la riqueza formativa tanto personal, como intelectual. Por tal razón, las instituciones educativas buscan implementar programas para impulsar a los estudiantes a mejorar su competencia lectora. La relevancia de la lectura en el desarrollo cognitivo de los estudiantes se enfoca desde la perspectiva de que esta no es una habilidad innata, sino que, por el contrario, debe ser construida, tal y como explican Baquero y Correa (2017) en su estudio.

Jean Piaget, por su parte, planteó que el objetivo principal de la educación es fomentar el desarrollo de las personas hacia la construcción de cosas nuevas, y no detenerse en la repetición de lo ya hecho por otras generaciones (Piaget, 1980). Si se suma lo anterior a las facilidades que proporcionan actualmente las TIC, el docente puede desarrollar estrategias y usar nuevas alternativas para impulsar el proceso formativo de los estudiantes. Entre estas se tiene la cartilla digital como uno de los medios para facilitar nuevos aprendizajes a partir de la lectura. A través de su uso se busca que los estudiantes realicen diversas actividades vinculadas con la lectura y, en consecuencia, fortalezcan sus saberes.

La propuesta diseñada se aplicó en la Institución Educativa Barrio París, siendo la población los docentes y estudiantes de básica primaria entre los 7 y 9 años. La pregunta clave orientadora fue: ¿De qué modo la aplicación de una cartilla digital, como mediación pedagógica, contribuye a la promoción y fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de básica primaria con edades entre 7 y 9 años de la Institución Educativa Barrio París?

Los objetivos de la investigación representan la concreción de la interrogante planteada para orientar el proceso de construcción del objeto de estudio, por ende, se planteó como objetivo general diseñar una cartilla digital, como mediación pedagógica, para la promoción y el fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de básica primaria con edades entre 7 y 9 años de la Institución Educativa Barrio París.

Siguiendo al objetivo general se construyeron los objetivos específicos, los cuales se formularon para lograr el abordaje investigativo y concretar la propuesta. Por tal razón, estos se convirtieron en las columnas de la investigación, sirviendo de enlace entre la teoría y la metodología; a continuación, se enuncian dichos objetivos: a) identificar las dificultades en la competencia lectora, en el nivel literal, que presentan los estudiantes de básica primaria con edades entre 7 y 9 años de la Institución Educativa Barrio París; b) implementar la cartilla digital, como estrategia de mediación pedagógica, que contemple las acciones de promoción y fortalecimiento de la lectura en los estudiantes entre 7 y 9 años en la Institución Educativa Barrio París y c) evaluar las diferentes actividades aplicadas con la cartilla digital, como mediación pedagógica, en la promoción y fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de básica primaria con edades entre 7 y 9 años en la Institución Educativa Barrio París.

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Marco teórico

En el proceso investigativo relacionado con la implementación de una cartilla digital como mediación pedagógica para la promoción y fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal, vale la pena resaltar las siguientes teorizaciones: el enfoque constructivista y el aprendizaje significativo.

El enfoque constructivista es una teoría fundamentada en la construcción del conocimiento desde la experiencia educativa docente y pedagógica. Esta se ha convertido en un propósito de las instituciones educativas hoy en día, es por ello por lo que en la mayoría de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) desarrollados por las diferentes instituciones educativas colombianas, el constructivismo forma parte del paradigma que escogen. Todo ello en procura de producir aprendizajes significativos en sus estudiantes, a la luz de una pedagogía innovadora y diferente a los modelos tradicionales, como se nos enseñó de antaño acerca del conductismo.

Lo anterior en vista de que la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes y bajo el estímulo del docente, depende de los conocimientos previos, de esa experiencia de aprendizaje que ya trae desde su casa, desde su contexto, que se fortalece en la escuela y que se profundiza desde el currículo de la Institución educativa.

Lo dicho es coherente con lo que expresa Sesento (2021) en lo atinente a que el constructivismo se puede entender como el conjunto de teorías que dan cuenta de la construcción del conocimiento del individuo partiendo de su propia forma de comprender su realidad y desde su experiencia. Por ende, las experiencias generadoras de aprendizaje deben tomar en cuenta el contexto de desarrollo de los estudiantes a fin de que estos puedan alcanzar un aprendizaje significativo.

Vinculado con lo anterior, la cartilla digital juega un papel importante en su relación de producción de conocimientos a través de la lectura literal desde un entorno virtual e informático. Teniendo en cuenta que el rol del docente se evidencia con las diferentes actividades que se inscriban en la misma y que induzcan al estudiante a la exploración de los contenidos. Al mismo tiempo que este aprende a utilizar un medio tecnológico para proceder a la lectura; es decir, el conocimiento y el aprendizaje puesto en función a partir de la comprensión del mundo y de las experiencias que éste le provee.

Todo esto, entendiendo que el constructivismo es una teoría que pretende explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. Partiendo de que el aprendizaje es esencialmente activo, una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales (Piaget, 1958). En ese orden de ideas, la nueva experiencia de una cartilla digital apoyada en el uso de la tecnología le ofrece al estudiante un escenario diferente, que busca potenciar un mejoramiento en la comprensión lectora, con acciones distintas a las que ha desarrollado bajo el modelo de clase tradicional.

La teoría constructivista se basa en que cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente. El proceso es subjetivo, ya que cada persona va

modificando según sus experiencias. La experiencia conduce a la creación de esquemas mentales que almacenamos en nuestras mentes y que van creciendo y haciéndose más complejos a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación (Piaget, 1958).

Justamente, y de acuerdo con el aporte de Piaget, se quiere que el estudiante al utilizar la cartilla digital pueda no solo asimilar un nuevo concepto, sino apropiarse de una manera diferente de leer y aprender. Pues deberá acomodarse a una nueva situación, al disponer de una herramienta en la cual no va a pasar las hojas de un cuaderno, sino que va a leer su contenido a través de una pantalla. Desde la que sigue instrucciones que le son suministradas por el docente, pero que las va a aplicar en un equipo informático. Es decir, se va a acomodar a una nueva forma de enseñanza y, por ende, de aprendizaje, teniendo en cuenta conocimientos previos.

El constructivismo también tiene un fuerte componente social, el desarrollo cultural aparece doblemente, primero en un nivel social y luego a nivel individual (Vygotsky, 1978). Esto porque el constructivismo se contextualiza, aterriza ante los hechos sociales y las necesidades educativas que se le presentan al individuo, en este caso al estudiante, para transformar su accionar educativo.

Es aquí donde entran las TIC, en el planteamiento de promocionar y fortalecer la competencia lectora del nivel literal en estudiantes de primaria, mediado por una cartilla digital. Con esto se apunta hacia una nueva manera de construir conocimientos, fortaleciendo las competencias en el área del lenguaje, específicamente la lectura. En cuanto a dicha competencia, se considera que lo más importante es que le permite socializar el conocimiento, compartirlo, vivirlo en comunidad. Todo esto al vivir la experiencia por un medio informático y gracias a una mediación de tipo digital.

En este sentido, se aborda la forma como los individuos construyen su realidad en el entorno social, tal y como señala Sesento (2021) al referirse al estudio realizado por Berger y Luckmann (2001), quienes afirman que la construcción de los esquemas de la realidad que el ser humano percibe de su entorno está basada en la interacción, construcción y reconstrucción de esa realidad "objetiva" vinculada con la subjetividad de cada individuo.

Lo que se destaca de esta exposición de Berger y Luckmann (2001) es lo que tiene que ver con la objetividad y subjetividad del ser humano. En este caso, estudiantes y docentes se ven ligados a las bondades que le aporta la tecnología para producir un material didáctico que trabajan mediante un contexto virtual. Por lo que no es físico como un cuaderno, pero que le aporta mayor versatilidad para el manejo de la información y la comunicación. En la cartilla digital los textos, los gráficos, fotografías, dibujos y palabras, tienen una manera diferente de percibirse; son reales al interior de una pantalla y posibilitan la lectura en un espacio divertido y motivante para construir conocimientos. En este caso, para favorecer la lectura en los estudiantes de la I.E.B.P.

Así las cosas, el constructivismo requiere que el docente cumpla su rol adaptándose en la utilización de las TIC para propiciar nuevas experiencias al estudiante. El constructivismo propone que la formación del individuo es “una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje” (Sesento, 2021, p. 2). Esto significa que el estudiante construye el conocimiento interactuando con su entorno, además de diferentes factores relevantes asociados tanto internos como externos.

De lo anterior, todos estos elementos constructivos, de creación de nuevos conceptos y experiencias, se pueden ver reflejados en los personajes imaginarios que se representan en la cartilla digital, como son los protagonistas Buholino y Buholina, que, a lo largo de la cartilla, fomentarán la lectura en los estudiantes. Entonces, en esa dirección el uso de las TIC a través de una cartilla digital sirve para deconstruir, construir y reconstruir conocimientos y aprendizajes. Como refieren Escobar y Escobar (2016): “Las nuevas experiencias intelectuales le devuelven a la educación el espíritu de la curiosidad, la motivación por los nuevos descubrimientos, los aprendizajes novedosos y el desarrollo del pensamiento creativo” (p. 92).

En definitiva, se busca que la relación alumno - maestro se establezca a través de ese medio pedagógico. Esta cartilla digital los puede unir, pues, la construcción de ese material didáctico surge del docente, tanto la idea

original, como los contenidos, colores y demás elementos propios de la cartilla. En estos casos las propuestas surgen de su experiencia pedagógica y se convierten en el lazo, que los vincula con sus estudiantes. En cuanto a estos últimos, dispondrán de dicho material didáctico, de la cartilla digital, para aprender, y deleitarse del contenido, narraciones, y de lo impactante y agradable de “estudiar” por medio de una pantalla de computador, y no del tablero del salón de clases. Se trata de la construcción conjunta de un trabajo pedagógico innovador y que propicia una nueva experiencia educativa. El constructivismo es una teoría que ha impactado el mundo de la educación al ofrecer a los docentes maneras nuevas de pensar la relación que ellos tienen con el aprendizaje de sus estudiantes (Sesento, 2021).

Otra teorización que es complementaria al constructivismo y que fomenta de manera adecuada el proceso enseñanza aprendizaje, tiene que ver con el aprendizaje significativo. Este se convierte en una forma de mostrar, y de validar los conocimientos adquiridos, no solamente en la escuela, sino que se conjugan con la experiencia propia, los saberes innatos, lo aprendido en el hogar y en la sociedad misma al tiempo que se interactúa con ella.

En ese sentido, y sobre aprendizaje significativo, Moreira(2017) expresa que la educación es el fin de la escuela, y citando a Schwab (1973) afirma que existen cuatro espacios que son comunes para la educación: enseñanza, aprendizaje, conocimiento y el medio social, por tal razón la consecuencia natural es un aprendizaje significativo desde un proceso de formación en la escuela como el lugar donde se le facilitan esos aprendizajes.

La teoría del aprendizaje significativo ha cobrado valor, cuando se asocia con el constructivismo, y se conjugan en procura de que los conocimientos dependen en parte, de la incidencia que tenga el aula o los ambientes donde se utilicen materiales para propiciarlo. Estas consideraciones son coherentes con la teoría del aprendizaje significativo que fue propuesta originalmente, por David Ausubel en 1963, quien expone que una que sustente la forma como aprende el ser humano el conocimiento en el aula de clases o ambientes de aprendizaje, está “limitado al aprendizaje receptivo y la retención de materiales (potencialmente) significativos” (como se citó en Moreira, 2017, p. 2).

Se preguntaría el lector el porqué de esa aseveración de Ausubel, traída a la actualidad, pues justamente porque el aprendizaje se da en el estudiante, en el individuo que propende por él. El docente aporta las herramientas, los mecanismos, la didáctica, la pedagogía y utiliza la tecnología para hacer más cómodo, eficiente y agradable ese aprendizaje. Esta es una de las razones por las cuales se tiene en cuenta la cartilla digital como una propuesta de intervención pedagógica en la I.E.B.P.

Siguiendo la investigación de Toapanta-Pilatasig (2019), el estudiante es el protagonista de su aprendizaje, por tal razón tiene la responsabilidad de participar activamente en esta. Esto es logrado a través de estrategias asociadas con actividades orientadas al aprendizaje significativo. En este sentido, si "los nuevos conocimientos son significativos se enlazan de manera más clara y precisa con las experiencias previas" (Toapanta-Pilatasig, 2019, p. 11). Lo anterior indica que la cartilla digital, en procura de promocionar y fortalecer las competencias lectoras del nivel literal de los estudiantes, provoca nuevos conocimientos, distintos a los obtenidos en el aula de clases. Lo que ya es resorte del estudiante, es la significación, la importancia que le dé a ese conocimiento y si lo infiere como una experiencia que le sirva para la vida. Partiendo de lo anterior, esta teorización destaca que el aprendizaje significativo se relaciona directamente con la cartilla digital propuesta en este trabajo.

En relación con el aprendizaje significativo y su vinculación con la cartilla digital, cabe destacar que existen diferentes tipos. Para Ausubel hay tres tipos de aprendizajes: el aprendizaje representacional, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones. El aprendizaje de representaciones, se refiere a que "los conceptos representan regularidades de eventos u objetos, y son representados también por símbolos particulares o categorías y representan abstracciones de atributos esenciales de los referentes" (Viera, 2003, p. 38). Obviamente, en el contenido de la cartilla digital, se observan muchos ejercicios orientados hacia este tipo de aprendizaje. En los cuentos, fábulas y poesías, se escriben palabras, se cuentan escenas, se presentan personajes y protagonistas, que tienen voz en su historia. De ahí que los niños puedan hacer sus propias representaciones y aprender.

Larios y Rodríguez (2018) explican que al aprender una palabra se le asigna un símbolo y se asocia con una idea. Este tipo de aprendizaje se representa en los niños, cuando un menor adquiere un vocabulario, aprende palabras que tienen significado para él, pero todavía no las identifica como categorías, por ejemplo, aprende la palabra mamá, pero solo es aplicable para el término.

El aprendizaje de conceptos implica que “los conceptos representan regularidades de eventos u objetos, y son representados también por símbolos particulares o categorías y representan abstracciones de atributos esenciales de los referentes” (Viera, 2003, p. 38). Este aprendizaje se adquiere a través de dos procesos: formación y asimilación. La formación se da a través de la experiencia directa y la asimilación se produce a medida que se amplía su vocabulario.

En la tercera unidad de la cartilla digital, en la poesía del Renacuajo Paseador, se muestran unos personajes y especialmente un lenguaje, donde el niño o la niña aprenden un vocabulario nuevo. Además, también está en capacidad de deducir el mensaje de la moraleja expuesta. En este punto se plantea que se proporciona un aprendizaje significativo, al igual que una construcción de conocimientos.

En el aprendizaje de proposiciones “la tarea no es aprender un significado aislado de los diferentes conceptos que constituyen una proposición, sino el significados de ella como un todo” (Viera, 2003, p. 38). Cuando las palabras se combinan formando ideas nuevas en forma de oraciones, por supuesto no podrá tener lugar el aprendizaje de una proposición, a menos que los conceptos que en ella están incluidos, no hayan sido aprendidos previamente, ahí la importancia de los aprendizajes de representaciones y de conceptos (Huerta, 2007).

En este apartado se sustenta de forma relevante la gran importancia de la cartilla digital, dado que se les pone a dialogar a Buholino y Buholina con los niños, y se les aportan conceptos, definiciones, y una explicación clara de los contenidos. Estos al ser asimilados por los niños pueden acomodarse de acuerdo con su nivel de comprensión. Además, la cartilla les facilita realizar actividades lúdico-pedagógicas sobre la lectura y su nivel literal.

Con las unidades de la cartilla se realizan actividades de lectura, solución a preguntas literales, actividades de construcción de textos cortos, lecturas de imágenes y socialización de textos cortos.

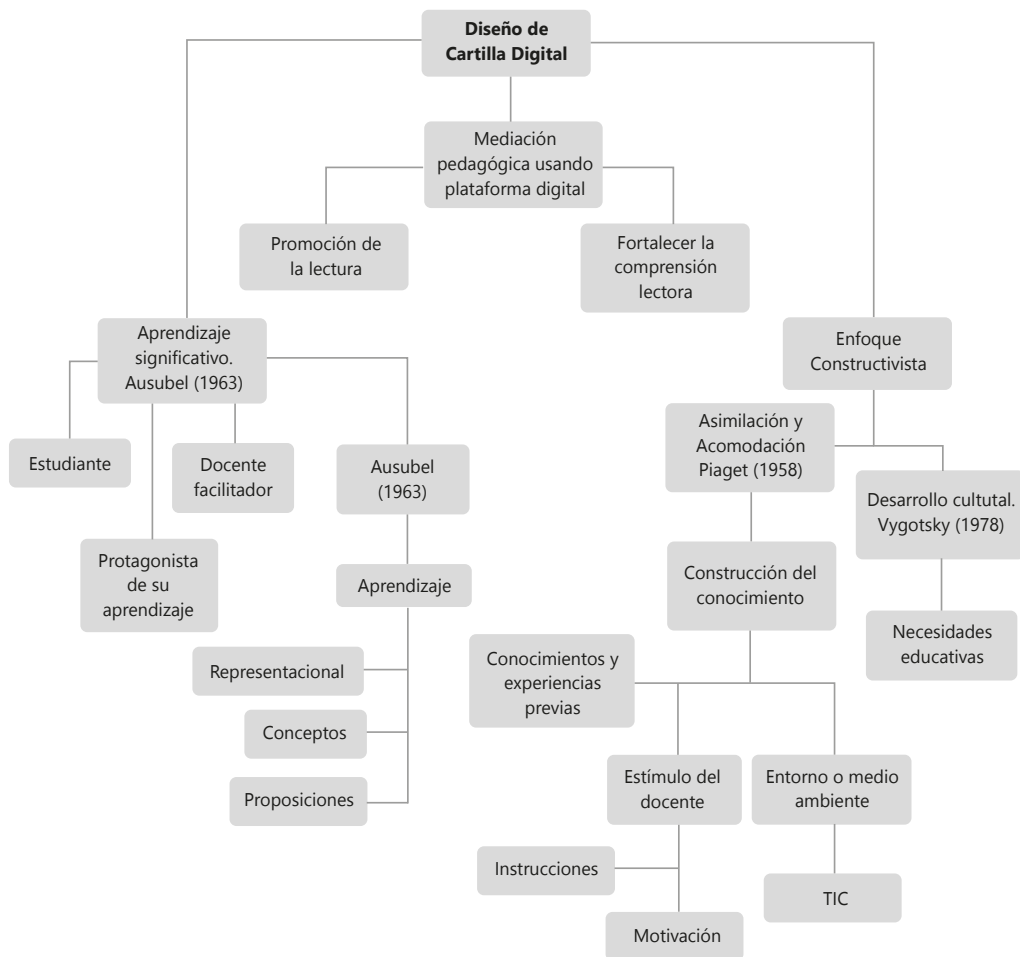
En relación con lo dicho anteriormente, lo que se requiere es que los estudiantes entre los 7 y 9 años de la I.E.B.P. puedan fortalecer su competencia comunicativa lectora desde el nivel literal, haciendo uso de la cartilla digital, y que se apropien de su contenido utilizando la tecnología que le ofrece la plataforma Calaméo. De esta forma lograrán un aprendizaje significativo a través de las actividades virtuales que ofrece la cartilla. De modo que desde lo pedagógico los estudiantes están acompañados del docente.

Morquecho y Mosquera (2018) explican que para establecer un aprendizaje significativo los estudiantes deben ser participantes activos de su propio aprendizaje. Por tal razón, las actividades y recursos se elaboran tomando en cuenta sus conocimientos previos, a fin de que puedan construir y dar origen a nuevos conocimientos basados en estructuras propias. Existe un vínculo muy fuerte entre lo que requiere aprender y su contexto, por lo que debe lograr que su entorno lo motive y, desde su propia experiencia, lo impulse a generar nuevas estructuras de pensamiento, y construir conocimientos que den cuenta de un aprendizaje significativo. Debido a lo anterior es fundamental conocer las dinámicas de lectura de los estudiantes al iniciar y al finalizar la realización de las actividades de la cartilla virtual.



Figura 1

Esquema Resumen del Fundamento epistemológico



DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE EDUCATIVA

Estructura de la propuesta

El diseño de una cartilla digital se funda en la necesidad de orientar una propuesta que utilice dicha cartilla como mediación pedagógica para la promoción y el fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de básica primaria, con edades entre 7 y 9 años, en procura de disminuir o contrarrestar las debilidades diagnosticadas. Desde una mirada de mediación pedagógica, la cartilla digital se apoya en el uso de las TIC para su desarrollo y ejecución. Esto logrado a través de la plataforma digital Calaméo, donde se apunta a trabajar diversas actividades de lectura, para lograr que el proceso de la lectura sea dinámico y, en consecuencia, que el estudiante logre el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos.

De esta manera, la cartilla digital titulada "Comprendo lo que Leo, con Buholino y Buholina" como su nombre lo indica, tiene como protagonistas dos búhos, los cuales adentran y motivan a los niños al mundo de la lectura, en este caso en particular a estudiantes de básica primaria, con edades entre 7 y 9 años, para que practiquen y adquieran el gusto por la lectura (Figura 2). Se busca que el proceso de lectura sea divertido, con la intención de promocionar y fortalecer su competencia lectora. Con ello, se pretende responder la pregunta: ¿De qué modo la aplicación de una cartilla digital como mediación pedagógica contribuye a la promoción y fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de básica primaria con edades entre 7 y 9 años de la Institución Educativa Barrio París?

Para tal fin, el formato o diseño de la cartilla, contiene una serie de gráficas, dibujos o ilustraciones que desde sus protagonistas, Buholino y Buholina, dan pautas de lectura. La cartilla es una herramienta didáctica diseñada con apoyo en las TIC, por lo tanto debe ser usada desde el computador. A través de esta los estudiantes pueden construir textos, deducir mensajes de la lectura, desarrollar actividades y, resolver pequeñas evaluaciones que dan cuenta de los avances en lectura del nivel literal que

la cartilla les facilita. Los personajes Buholino y Buholina son imágenes correspondientes a un búho. El búho tradicionalmente se relaciona con la sabiduría e inteligencia, por lo que se ha generalizado utilizar su animación para representar al maestro. Con esto se quiere que el estudiante identifique en los personajes a un facilitador que los oriente en el proceso y actividades de lectura de una forma amigable, motivándolos a la realización de estos.

Figura 2

Portada de la cartilla digital "Comprendo lo que Leo, con Buholino y Buholina"



Nota. Tomado de Rentería y Mejía (2021).

Los colores predominantes en la diagramación de la cartilla son: verde, azul y naranja. Los que destacan las frases e imágenes que enmarcan, a fin de captar la atención de los niños y niñas. Las páginas de la cartilla digital son de color blanco, para que destaque el color negro de las letras del texto y las imágenes de Buholino y Buholina, así como todas las alusivas y representativas del texto, la fábula y la poesía. Los números correspondientes a la numeración de las páginas están enmarcados por

una figura geométrica color amarillo, como se observa en la figura 2, para que sea de fácil ubicación en la parte inferior. Además, las figuras geométricas son elementos familiares para los estudiantes, en este caso un pentágono, o polígono de cinco lados.

Uno de los elementos utilizados como recurso en la cartilla digital es el “libro de preguntas”, este representa un espacio para la reflexión, donde se presentan interrogantes al final de la lectura (figura 3). Esta es una estrategia para lograr que el estudiante responda a las preguntas, y de este forma potenciar su aprendizaje. Pues, a través de esta figura tan conocida por los niños y niñas, se quiere reforzar que a través de la lectura de textos en los libros pueden encontrar orientaciones para que construyan su propio aprendizaje, sustentado en sus experiencias, en este caso la lectura de un cuento, una fábula y un poema.

Figura 3

Imagen de un libro representativo del “libro de preguntas”



Nota. Tomado de Rentería y Mejía (2021).

La cartilla digital está diseñada para que los estudiantes de 7 a 9 años de la Institución Educativa Barrio París mejoren sus habilidades lectoras a través de la plataforma digital Calaméo. Mediante esta cartilla realizan

paso a paso actividades asociadas con la lectura de los textos propuestos en cada una de las tres unidades en las que se estructura, además de contar con el acompañamiento oportuno del docente, al utilizar las herramientas tecnológicas. Estas actividades tienen como objetivo que el estudiante comprenda el significado de las palabras, y pueda construir su propio conocimiento vinculado con el texto propuesto. La cartilla digital se estructuró en torno a acciones orientadoras y de acompañamiento en la lectura de los estudiantes como mediadora en la intervención pedagógica para incentivar a los niños a leer, para que avancen en la comprensión lectora en el nivel literal.

El avance de los estudiantes en la comprensión literal está alineado con las micro habilidades para la comprensión de la lectura de acuerdo con la malla de aprendizaje del Grado 3º en el área de lenguaje: "lee textos literarios como poemas, cuentos, fábulas y leyendas. Identifica causas y consecuencias en textos narrativos, expositivos e informativos" (MEN, 2017, p. 12). Los Derechos Básicos de Aprendizaje que sustentan el diseño de la cartilla digital orientan al desarrollo de micro habilidades para la comprensión lectora como son: reconocer algunas características de los textos narrativos, tales como concepto de narrador, y estructura narrativa, a partir de la recreación y disfrute de los mismos. Y, además, interpretar el contenido y la estructura del texto, respondiendo preguntas de orden inferencial y crítico.

Esta cartilla se encuentra dividida en tres unidades que desarrollan tres momentos específicos de lectura: en el primero, se usa el cuento; para el segundo, la fábula; y en el tercero, la poesía (Figura 4). El contenido es adecuado a la etapa de desarrollo psicológico de niños entre los 7 y 9 años, además se utilizan lecturas conocidas por ellos como cuentos, fábulas y poesías de interés, acompañadas con gráficas y dibujos que los motiven hacia el deseo de leer el texto, y que les llame la atención y no les produzca apatía.

La primera unidad, está centrada en el cuento y actividades relacionadas que el niño (a) debe desarrollar, según instrucciones específicas indicadas en la cartilla por los personajes Buholina y Buholino. Las competencias que deben desarrollar los estudiantes son: a) desde

el saber deberán identificar el cuento del resto de géneros literarios, b) desde el hacer, el estudiante podrá realizar la lectura de referente teórico sobre el género literario cuento y el cuento “El amo y el criado”, para construir sus propios conocimientos basado en lo aprendido y en sus conocimientos previos y c) desde el ser, podrá manifestar motivación al reconocer cada uno de los personajes de un cuento y comprender lo contado. Las actividades de esta primera unidad son: hablemos de cuentos, colorín colorado este cuento ha empezado, juguemos a las preguntas y respuestas y reflexionemos con Buholino y Buholina

Figura 4

Contenido de la cartilla digital “Comprendo lo que Leo, con Buholino y Buholina”

Contenido	
Presentación	
	UNIDAD 1
✦ Mi camino hacia la lectura	6
✦ Colorín colorado este cuento ha empezado	8
✦ El amo y el criado	9
	UNIDAD 2
✦ ¿Los Animales hablan?	12
✦ Colorín colorado esta fábula ha comenzado	12
✦ La cigarra y la hormiga	14
	UNIDAD 3
✦ ¡A declamar se dijo!	18
✦ Colorín colorado esta poesía ha iniciado	18
✦ El renacuajo paseador	20
Referencias	24

Nota. Tomado de Rentería y Mejía (2021).

La segunda unidad de la cartilla, se estructura alrededor de la fábula. En este caso, las competencias que los estudiantes deben desarrollar son: a) desde el saber, podrán identificar la fábula del resto de géneros literarios, b) desde el hacer, estos podrán realizar la lectura de referentes teóricos sobre el género literario fábula. Así como realizar la lectura de la fábula "La cigarra y la hormiga". De esta forma puede construir sus propios conocimientos basado en lo aprendido y en sus conocimientos previos, y c) desde el ser, logrará la motivación para reconocer la moraleja en una fábula, y comprender lo leído. En esta segunda unidad las actividades se desarrollan para que los estudiantes logren identificar los personajes de la fábula, reconozcan escenarios, así como deducir los mensajes que proporciona el género literario. La estructura de la unidad dos contempla las actividades de aprendizaje: colorín colorado la fábula ha iniciado, la cigarra y la hormiga, libro de preguntas y reflexionemos con buholino y buholina.

En la tercera y última unidad, se recurre a la poesía. En este apartado, los estudiantes desarrollan actividades para conocer las características de los poemas, y de esta forma puedan identificarlas en cualquier texto de este género literario. Al finalizar esta unidad se espera que los estudiantes puedan alcanzar las siguientes las competencias: a) identificar la fábula del resto de géneros literarios(saber), b) realizar lectura de referente teórico sobre el género literario fábula y la fábula "La cigarra y la hormiga", para construir sus propios conocimientos basado en lo aprendido y en sus conocimientos previos (hacer) y c) manifestar motivación al reconocer la moraleja en una fábula, y comprender lo leído (ser).

Asimismo, en la cartilla digital se plantean las actividades y propósitos definidos en los objetivos específicos de este ejercicio pedagógico. Son contenidos en los cuales, los personajes de la cartilla digital le hablan a los niños y les permiten interactuar con ella, para que se sientan parte de las situaciones narradas o contenidas en los textos. Cabe resaltar que en todas las unidades de trabajo se diseñan actividades complementarias con evaluaciones para verificar los avances de los niños y niñas en su proceso lector. Los contenidos utilizados, se apoyan, finalmente, en la fuente bibliográfica que se tomó como referencia.

En la plataforma digital Calaméo se crea un espacio de trabajo para mediar cada una de las actividades propuestas en la cartilla digital "Comprendo lo que leo con Buholino y Buholina". Calaméo es una herramienta 2.0 que permite alojar documentos de forma gratuita y, además amigable para el usuario. Esta plataforma ofrece una visualización moderna para la cartilla digital, y además cuenta con una lupa interactiva para ajustar el tamaño de las páginas, lo que facilita la lectura. La forma de acceder a la cartilla digital es un proceso simple que se lleva a cabo desde esta plataforma, en la cual ya está cargada la cartilla digital (figura 5), con las respectivas presentaciones y animaciones, página por página, para que los estudiantes y el docente accedan a ella.

Figura 5

Cartilla digital disponible en la plataforma digital Calaméo

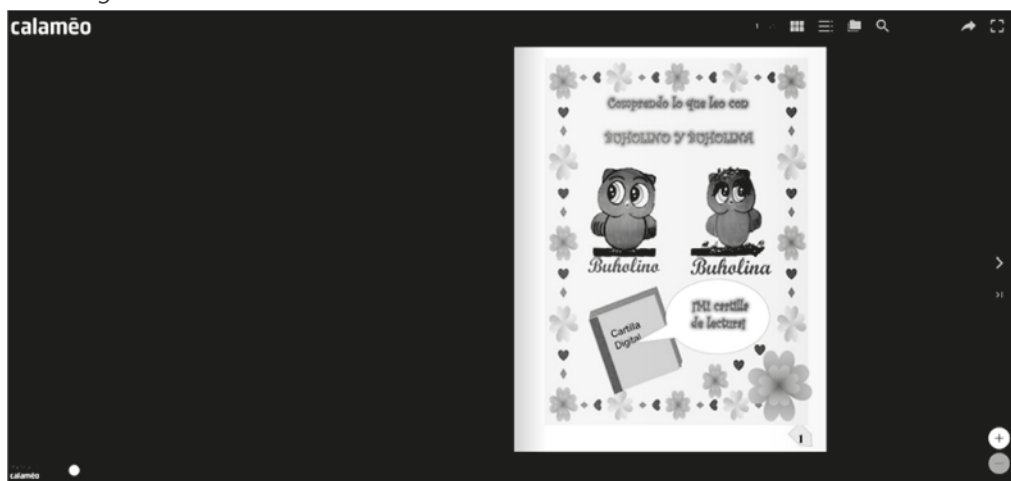


Nota. Tomado de Rentería y Mejía (2021).

El ingreso a la cartilla digital se realiza a través del enlace <https://es.calameo.com/read/0071000403aff7e5a47a1> por medio de cualquier navegador (Google Chrome, Mozilla Firefox, entre otros). Al ingresar, el usuario visualiza la pantalla mostrada en la figura 6, y a partir de ese momento el docente y los estudiantes pueden realizar la lectura de todo el contenido de la cartilla digital.

Figura 6

Primera pantalla de la plataforma digital para el usuario de la cartilla digital



Nota. Tomado de Rentería y Mejía (2021).

Los resultados obtenidos del post-test, posterior a la implementación de la propuesta pedagógica en la institución educativa Barrio París, indicaron que la implementación de la Cartilla Digital, como mediadora pedagógica, incidió positivamente en los estudiantes pues se fortaleció la comprensión lectora a nivel literal en un 43%, es decir que hubo un incremento de respuestas acertadas respecto a la lectura realizada, tomando en cuenta los conocimientos previos y los adquiridos en el proceso. Por lo tanto, la cartilla digital diseñada e implementada contribuyó al fortalecimiento de

la lectura porque logró despertar el interés e impulsar a los estudiantes a que desarrollen competencias lectoras desde el: a) saber, pues identifica el género literario leído al potenciar su capacidad de interactuar, b) hacer, realizar las lecturas y construir sus propios conocimientos basado en lo aprendido y en sus conocimientos previos, y c) ser, manifiesta motivación al reconocer el tipo de género literario, y comprender lo leído.

Los conocimientos previos que los estudiantes tienen del acceso a las TIC permitieron que el aprendizaje se constituyera aún más significativo, para las competencias lectoras. Sin duda, los resultados de esta intervención dejan un espacio inicial para continuar trabajando el fortalecimiento del Nivel Literal de la Comprensión Lectora; pero, por supuesto, un espacio abierto además para que se continúe el trabajo investigativo en pos del desarrollo de las habilidades y competencias asociadas a los otros niveles, como lo son el interpretativo, el argumentativo y el crítico-propositivo.

PROTOCOLO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La cartilla digital “Comprendo lo que Leo, con Buholino y Buholina” es de utilidad para estudiantes y docentes de básica primaria, por ser una contribución pedagógica para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje haciendo uso de las TIC. Lo que se pretende con esta cartilla digital, es que los docentes puedan disponer de un documento digital con variedad de actividades que induzcan al estudiante de básica primaria hacia la lectura, y potenciar la comprensión lectora a nivel literal. Y, contar con una cartilla digital, bien editada, diagramada, con textos, imágenes, color y contenidos adecuados al nivel cognitivo y la edad cronológica de los estudiantes. Este recurso digital significa tener a la mano una estrategia pedagógica que se salga de la rutina de enseñanza tradicional y propenda por una enseñanza aprendizaje más constructiva y significativa en el marco de la lectura.

Más allá de estas consideraciones, cualquier docente que haga uso de esta cartilla digital para ponerla en marcha en un establecimiento educativo requiere tener un mínimo de formación en el manejo de un computador o

una tableta, en el sentido de poder acceder a un programa. Asimismo, debe asegurarse que en la institución educativa se cuente con equipos informáticos o tecnológicos que dispongan de internet. El docente debe conocer el funcionamiento de la plataforma digital Calaméo en la que se encuentra cargada digitalmente la cartilla, así como en total disposición de explicar el paso a paso del manejo de la cartilla digital a los estudiantes, desde su acceso al programa o plataforma que la contenga, hasta la manera de adentrarse en cada una de las unidades de trabajo y sus respectivas lecturas.

En síntesis, la cartilla digital es una herramienta que el docente puede trabajar desde un computador, como una estrategia de motivación, para que los estudiantes se interesen más por la lectura y puedan construir nuevos conocimientos a partir de lo que leen. En especial se trata de la promoción y el fortalecimiento de la competencia lectora del nivel literal de estudiantes entre los 7 y 9 años; en el entendido que a ellos el uso de las TIC, les atrae, el internet es algo que ya manejan habitualmente, al igual que equipos informáticos como el computador o el celular.

Para implementar la intervención pedagógica el docente invitará a los estudiantes de la institución educativa con edades entre los 7 y 9 años para que participen en la actividad. En todo momento se les debe explicar en detalle las actividades a realizar y cuáles son los recursos que debe disponer la institución para tales fines. La intervención comienza con la Unidad I de la Cartilla Digital que corresponde a cuatro actividades: 1) hablemos de cuentos, 2) colorín colorado este cuento ha empezado, 3) juguemos a las preguntas y respuestas y 4) Reflexionemos con Buholino y Buholina. A continuación, se describe brevemente la forma que el docente debe implementar cada una de estas actividades a fin de lograr que el estudiante desarrolle las competencias lectoras.

Antes de comenzar la actividad 1 "Hablemos de cuentos", cuya meta es que los estudiantes logren reconocer las características de un cuento, el docente debe ofrecer una breve explicación a los estudiantes sobre la cartilla digital. Se les enseñará a ingresar al portal Calaméo y ubicar la Cartilla Digital. Seguidamente, aprenderán cómo interactuar con esta (avanzar y retroceder páginas, aumentar y disminuir el tamaño de la página, entre otros).

Una vez que todos los estudiantes demuestren conocer el proceso, se les explica que deben leer las páginas 6 y 7 de la cartilla, y que para ello disponen de 20 minutos. La actividad consiste en que los estudiantes lean el contenido de la cartilla para conocer los aspectos teóricos asociados con el cuento. Mediante esta lectura conocen qué es un cuento, los tipos de cuento y las partes del cuento (inicio, nudo y desenlace), se realiza una retroalimentación después de la socialización de algunos estudiantes para dar mayor claridad. Con esta actividad se logra que los estudiantes desarrollen la comprensión lectora, así como el conocimiento de la estructura de un cuento, a través del reconocimiento y extracción de conceptos y características de un texto narrativo. Al finalizar la actividad el estudiante podrá asociar el texto leído con un cuento, identificar las partes de este y los personajes principales.

La segunda actividad "Colorín Colorado este cuento ha empezado" corresponde a la lectura y comprensión del cuento "El amo y el criado". En este el docente proporciona un enlace a los estudiantes, para ingresar directamente a la cartilla digital. Al abrirla, se les solicita que ubiquen la página 8 a fin de realizar la lectura del apartado: Juguemos a leer. Luego de realizada esta actividad, se les abordará a través de las preguntas realizadas por Buholina: ¿Te gustó el cuento?, ¿es una bonita historia, cierto? Los estudiantes socializarán sus respuestas, y seguido se hará una recopilación de lo comentado para sacar las conclusiones del tema. Luego de completar la actividad se realiza una retroalimentación donde se identificará cuál fue la dificultad que encontró cada estudiante para comprender el cuento. A través de esta actividad los estudiantes comprenderán la historia narrada en un cuento a través de la vida de sus personajes. Finalmente, seguirán un enlace para realizar un crucigrama en línea.

En cuanto a la Actividad 3, "Juguemos a las preguntas y respuestas", destaca que tiene como objetivo que el estudiante logre demostrar la comprensión del cuento "El amo y el criado". En este caso el docente debe indicar a los estudiantes que después de abrir la cartilla digital, ubiquen la página 10 para iniciar la actividad. Asimismo, se les solicitará que lean en

voz alta y compartan con sus compañeros la lectura, de forma disciplinada y organizadamente, esto significa uno a la vez. De esta forma se les podrá orientar en la entonación y pronunciación usada para la lectura. Finalizada la lectura, realizarán el cuestionario aplicando el enlace en la cartilla digital.

Para culminar la actividad, los estudiantes socializarán con sus compañeros las respuestas, todos aportarán y reflexionarán en el caso de respuestas erróneas, para corregir a sus compañeros de forma amigable y motivadora. Esta actividad sirve para motivar a los estudiantes a participar a través de la socialización de sus experiencias con la lectura de un cuento y la comprensión de lo contado, en especial enfatizando en lo que respecta a los personajes, sus características, y su papel en la narrativa. A través de estas actividades alcanzarán un aprendizaje significativo vinculado a la lectura y comprensión de un cuento.

La actividad 4 “Reflexionemos con Buholino y Buholina” busca motivar la lectura en los estudiantes. Para desarrollarla el docente se dirigirá a los estudiantes y les solicitará que ubiquen la cartilla digital en el portal Calaméo, y avancen hasta la página 11 para que inicien la actividad. Leerán todo el texto y que en caso de dudas soliciten la aclaratoria. Luego de realizada esta actividad, se les abordará a través de preguntas formuladas tomando en cuenta la lectura. ¿Para ti, qué es la lectura?, ¿consideras que la lectura es importante? Los estudiantes socializarán sus respuestas. Luego de completar la actividad se realiza una retroalimentación. A través de esta actividad los estudiantes comprenden la importancia y los diferentes tipos de la lectura, y conocen cómo se aplica a diferentes escenarios, no solo de aprendizaje en la escuela sino también en: recreación, información, música, entre otros. Los estudiantes responderán el cuestionario “Leo y Aprendo” para evaluar su nivel de comprensión lectora.

La Unidad II de la cartilla digital dispone cuatro actividades: 1) Colorín Colorado la fábula ha iniciado, 2) La cigarra y la hormiga, 3) Libro de preguntas y 4) Reflexionemos con Buholino y Buholina. La actividad 1, “Colorín Colorado la fábula ha iniciado”, busca que el estudiante conozca qué es la fábula y sus partes, para iniciar, el docente indicará a los

estudiantes que ubiquen la cartilla digital en el portal Calaméo. Seguido, ubiquen la página 12 donde podrán leer las instrucciones. Después se les indica que avancen a la página 13 para iniciar la actividad de reflexionemos con Buholino. Para ello deben leer el texto y en caso de dudas pueden solicitar la aclaratoria. Luego de realizada esta actividad, se les abordará a través de preguntas formuladas tomando en cuenta la lectura. ¿Cuáles son las formas de hacer una lectura?, ¿qué deberías hacer para ser un mejor lector? Los estudiantes socializarán sus respuestas, y se propicia una retroalimentación. A través de esta actividad los estudiantes comprenden que la lectura puede realizarse de diferentes maneras, además construyen sus propias formas de cómo ser un mejor lector. Al finalizar la actividad diligencian un cuestionario siguiendo el enlace en la cartilla.

En la actividad 2, “La cigarra y la hormiga”, se plantea el objetivo de lectura y comprensión de la fábula “La cigarra y la hormiga”, después de abrir la cartilla Digital, se solicita a los estudiantes que identifiquen la página 14 y que inicien con la lectura de la fábula “La cigarra y la hormiga”. Al finalizar el tiempo de lectura, se les aclaran las dudas reforzando la información leída. Seguido, se les da la orientación para que lean la página 15, la cual se refiere al concepto, características (estructura y personajes) y temas tratados en las fábulas. La interacción del docente con los estudiantes será permanente, permitiéndole cumplir con su rol de facilitador, usando la cartilla digital como mediadora de los aprendizajes. Esto facilita realizar la actividad de forma dinámica, propiciando el aprendizaje significativo de los estudiantes. Al realizar esta actividad se busca que los estudiantes desarrollen su capacidad de análisis y comprensión del texto.

La tercera actividad “Libro de preguntas” plantea motivar la lectura en los estudiantes. Para este caso el docente solicitará a los estudiantes que ubiquen la página 16 de la cartilla para iniciar con la actividad del libro de preguntas. Cabe señalar que en todo momento se les brinda la debida atención a todos los estudiantes para asegurar que la actividad se cumpla y de esta forma lograr el objetivo de aprendizaje. Los estudiantes deben responder: ¿Te gustó la fábula?, ¿qué mensaje te dejó, además de la

moraleja?, ¿qué más sabes acerca de las hormigas?, ¿crees que debemos burlarnos de los demás? Al finalizar la actividad los estudiantes socializan sus respuestas y se produce una retroalimentación con sus compañeros, pueden compartir sus expectativas respecto a la fábula, con lo que se busca motivarlos a la lectura.

La cuarta actividad "Reflexionemos con Buholino y Buholina" se diseña con el fin de potenciar la comprensión del texto y motivar a los estudiantes a la lectura. Para realizar esta actividad se les solicita a los estudiantes que abran la Cartilla Digital en la página 17, para iniciar la actividad de reflexionemos con Buholino y Buholina. La lectura se realiza en silencio y de acuerdo con las indicaciones de la página 17. Ya diligenciados los datos en el cuestionario, se les explica que en la página 18 de la cartilla encontrarán seis preguntas que deben responder, para esto se les proporciona el cuestionario alojado en la plataforma Google Form.

Al finalizar la actividad, los estudiantes socializan las respuestas con sus compañeros, aprovechando este espacio para generar una retroalimentación de todo lo realizado. El docente debe tener en cuenta que al estudiante se le debe motivar en todo momento para que sienta la necesidad de seguir aprendiendo, y realizar actividades donde la lectura sea la protagonista.

La Unidad III de la Cartilla Digital, dispone de cuatro actividades: 1) Colorín colorado la poesía ha arrancado, 2) El renacuajo paseador, 3) Buholina dice. Comprender el texto leído y motivarse a la lectura de poesía y 4) Diagnóstico Final. En la primera actividad "Colorín colorado la poesía ha arrancado" se define como objetivo que el estudiante conozca qué es la poesía y sus partes. Para iniciar la actividad el docente indicará a los estudiantes que avancen a la página 18 de la Cartilla Digital para conocer las instrucciones generales de la Unidad III, y al finalizar el tiempo de lectura, se les aclaran las dudas reforzando la información leída. Seguido, se les orienta debidamente para realizar la lectura en la página 20 de la cartilla. En esta, primero se aborda la definición de poesía, verso y prosa. Al finalizar este apartado se producirá la intervención del personaje Buholina, espacio diseñado para aclarar las dudas respecto a la poesía. Los estudiantes

deberán responder las siguientes preguntas: ¿Te gusta la poesía?, ¿a quién le declamarías una? Ya terminada la lectura y respondidas las interrogantes, se generará un espacio para la socialización de sus respuestas y, todos compartirán su percepción sobre este género literario. En esta actividad los estudiantes pueden acercarse a las características de la poesía.

La segunda actividad "El renacuajo paseador" plantea que el estudiante logre leer y comprender el poema "El renacuajo paseador". Se da una breve explicación de la actividad, y, tal y como se hizo en las actividades anteriores, los estudiantes ubicarán la cartilla digital como primer paso. Seguido, se les indica que ubiquen las páginas 20 y 21, para que inicien con la lectura del poema. Leerán el contenido de estas páginas, al finalizar el tiempo de lectura, se aclaran las dudas para reforzar la información leída. Los estudiantes responderán las preguntas del "libro de preguntas" de la página 22: ¿Te gustó la poesía?, ¿qué mensaje te dejó, en relación con lo que hizo Rin Rin Renacuajo?, ¿qué otras poesías sabes?, ¿crees que debemos hacerles caso a nuestros padres? La actividad finaliza con la socialización respecto a las respuestas aportadas a cada una de las interrogantes del Libro de Preguntas. Esta actividad busca que los estudiantes comprendan la lectura del género literario representado en "El renacuajo paseador" escrito por Rafael Pombo.

La actividad 3 "Buholina dice" debe conducir a que los estudiantes comprendan el texto leído y se motiven a la lectura de poesía. Después de abrir la Cartilla Digital, se les solicita que ubiquen la página 23 para iniciar con la actividad de reflexionemos con Buholino y Buholina. Se les explica que lean las instrucciones dadas por Buholino y Buholina, para responder a las siete preguntas. En todo momento se les apoya en caso de surgir cualquier duda. Al finalizar la lectura, se genera la socialización de las respuestas elaboradas por los estudiantes. Esta actividad sirve para que demuestren cuánto comprenden de la lectura al describir al personaje principal y su rol dentro de la narrativa.

La actividad 4 corresponde al diagnóstico final, en este los estudiantes realizan el Post Test a través de un cuestionario en la plataforma Google Form. Este cuestionario se diseña para conocer la comprensión lectora en

el nivel literal de los estudiantes. La actividad se realiza en el aula durante la clase para evitar sesgos en los resultados. Se pide a los estudiantes que respondan de forma totalmente individual, sin pedir ayuda a sus compañeros y solo se aclaran dudas. Los resultados del Post Test aportan evidencia del avance en la comprensión lectora de los estudiantes que participan en la intervención pedagógica.

Resulta importante señalar que, en alineación con lo señalado por Benavides y Tovar (2017), el tercer momento después de la lectura corresponde a una actividad para la construcción escrita de lo aprendido. En este caso se propone la actividad de aprendizaje 4 que se titula "Diagnóstico Final", cuyo objetivo es conocer de qué modo la aplicación de la cartilla digital contribuye a la promoción y fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel literal de los estudiantes. Al diligenciar el cuestionario Post-Test el estudiante pudo demostrar no un proceso de memorización de lo aprendido, sino su nivel de comprensión de lo leído.



REFERENCIAS

- Baquero, M. L., & Doria, R. (2017). Transformación de las prácticas de aula en la escuela para la construcción del hábito lector. *Hexágono Pedagógico*, 8(1), 48-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.22519/2145888x.1060>
- Benavides, C., & Tovar, N. (2017). *Estrategias Didácticas para Fortalecer la Enseñanza de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del Grado Tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto*. (Tesis de Grado). Universidad Santo Tomás. Obtenido de Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9533/BenavidesCristian2017.pdf?sequence=1>
- Berger, P., & Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Madrid: Amorrortu Editores.
- Escobar, R., & Escobar, M. (2016). La relación entre el pensamiento complejo, la educación y la pedagogía. *Administración y Desarrollo*, 46(1), 88-99. <http://esapvirtual.esap.edu.co/ojs/index.php/admindesarro/article/view/62>
- Huerta, M. (2007). Aprendizaje estratégico, una necesidad del siglo XXI. . *Revista Iberoamericana de Educación*, 42(1), 1-13. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=2236070>
- Larios, B., & Rodríguez, E. (2018). El aprendizaje significativo:Ausubel. *Magisterio.Com.Co*, 1-8. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-aprendizaje-significativo-ausubel>

- MEN. (2017). *Mallas de aprendizaje. Lenguaje Grado 3ª. Documento para la implementación de los DBA*. https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/LENGUAJE-GRADO-3_.pdf
- Moreira, M. (2017). Aprendizajes significativos como un referente para la organización de la enseñanza. *Ciencias de La Educación*, 12(12). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Morquecho, V., & Mosquera, A. (2018). *Recursos didácticos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de 8º grado de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Muñoz en la asignatura de Ciencias Naturales (Tesis de Grado)*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29372>
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Buenos Aires: Ariel. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1958). *The Growth Of Logical Thinking From Childhood to Adolescence*. Basic Books, Inc. Publishers. Obtenido de Basic Books, Inc. Publishers.: <https://ia801604.us.archive.org/2/items/in.ernet.dli.2015.190772/2015.190772.The-Growth-Of-Logical-Thinking-From-Childhood-To-Ad>
- Rentería, E., & Mejía, G. (2021). *Comprendo lo que queo con Buholino y Buholina. Cartilla Digital*. Portal Calaméo: <https://es.calameo.com/read/0071000403aff7e5a47a1>
- Schwab, J. (1973). The practical 3: translation into curriculum. *School Review*, 81(4), 501-522.
- Sesento, I. (2021). El constructivismo; posibilidades en el aula universitaria. *Milenaria, Ciencia Y Arte*, 10(17), 35–37. <http://www.milenaria.umich.mx/ojs/index.php/milenaria/article/view/131>

- Toapanta-Pilatasig, S. A. (2019). *Motivación y Aprendizaje Significativo en los estudiantes de la escuela de educación básica "Dr. Leonidas García Ortiz", Riobamba, período octubre 2018- marzo 2019* (Tesis de Grado). Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5810/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2019-000046.pdf>
- Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel x. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal Proyecto*, 26, 37-43.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes. The American Journal of Psychology* , 92, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/1421493>



