



**Universidad del  
Rosario**

**Escuela de Ciencias Humanas**

**Especialización en Innovación Pedagógica**

**FunReading: Tecnología y Gamificación como herramientas para incentivar la  
lectura en niños de primaria**

**Presentado por:**

**Angélica Izquierdo Medina**

**Andrés Felipe Prada Mantilla**

**Bogotá, D.C Diciembre, 2024**



**Universidad del  
Rosario**

**Escuela de Ciencias Humanas**

**Especialización en Innovación Pedagógica**

**FunReading: La Gamificación como herramienta para incentivar la lectura en niños de primaria**

**Presentado por:**

**Angélica Izquierdo Medina**

**Andrés Felipe Prada Mantilla**

**Bajo la dirección de:**

**Profesora Jenny Marisol Páez Cárdenas**

**Bogotá, D.C Diciembre, 2024**

## Tabla de contenido

Agradecimientos.....	5
Dedicatoria.....	6
Declaración de originalidad y autonomía .....	7
Declaración de exoneración de responsabilidad.....	8
Lista de figuras .....	9
Lista de tablas.....	10
Anexos .....	11
Resumen ejecutivo.....	14
Palabras clave .....	14
Abstract.....	15
Keywords .....	15
1. Introducción.....	15
2. Teach in lab I.....	17
2.1 Diagnóstico del Problema .....	17
2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica.....	17
2.3 Contextualización del problema educativo .....	24
2.4 Definición del problema educativo .....	26
2.4.1Análisis de causalidad .....	28
2.5 Fase de ideación de la propuesta de innovación educativa.....	29
3. TEACH IN LAB II.....	35
3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.....	35
3.2 Priorización de Hipótesis.....	36
3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica.....	38
3.3.1 Diseño del experimento.....	38
3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación .....	40
3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica.....	40
3.4.1 Diseño de la Iteración.....	41
3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights .....	42
3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica .....	43
4. Conclusiones .....	45

<b>5. Agenda futura.....</b>	<b>47</b>
<b>6. Narrativa comunicación del proyecto.....</b>	<b>52</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>53</b>

## **Agradecimientos**

Agradecemos profundamente a la Universidad del Rosario por brindarnos las herramientas necesarias para nuestro desarrollo académico y profesional. A nuestra directora de proyecto de grado, Jenny Páez le extendemos nuestra más sincera gratitud por su constante apoyo y guía en este camino. Su dedicación ha sido fundamental para nuestro éxito.

Con profundo respeto y agradecimiento.

## **Dedicatoria**

A mi madre y a mi esposa,

Con todo mi amor y gratitud, les dedico este logro a ustedes, que con su apoyo incondicional han sido mi roca y mi inspiración. Su amor, paciencia y sacrificio me han guiado y fortalecido en cada paso de este camino.

Gracias por estar siempre ahí.

**Andrés Prada**

## Declaración de originalidad y autonomía

Declaro(amos) bajo la gravedad del juramento, que he(mos) escrito el presente Proyecto por mi(nuestra) propia cuenta y que, por lo tanto, su contenido es original.

Declaro(amos) que he(mos) indicado clara y precisamente todas las fuentes directas e indirectas de información y que este proyecto no ha sido entregado a ninguna otra institución con fines de calificación o publicación.

Maria A. Izquierdo M.

María Angelica Izquierdo Medina

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'A' followed by 'F', 'P', and 'M' with a large loop at the end.

Andrés Felipe Prada Mantilla

Firmado en Bogotá, D.C. el 1 de diciembre de 2024

## Declaración de exoneración de responsabilidad

Declaro(amos) que la responsabilidad intelectual del presente trabajo es exclusivamente de su(s) autor(es). La Universidad del Rosario no se hace responsable de contenidos, opiniones o ideologías expresadas total o parcialmente en él.

Maria A. Izquierdo M.

María Angelica Izquierdo Medina

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'A' and 'P' followed by 'Mantilla'.

Andrés Felipe Prada Mantilla

Firmado en Bogotá, D.C. el 1 de diciembre de 2024

## Lista de figuras

Figura 1 Observaciones de clase .....	20
Figura 2 Mapa de Empatía Grado 3.....	22
Figura 3 Mapa de Empatía Grado 3.....	23
Figura 4 Resultados encuesta alumnos.....	23
Figura 5 Resultados encuestas alumnos .....	24
Figura 6 Resultados encuestas alumnos .....	24
Figura 7 Definición del problema educativo .....	27
Figura 8 Priorización de hipótesis .....	37
Figura 9 Primer prototipo Plataforma igital .....	38
Figura 10 Segundo Prototipo Plataforma Digital .....	41

## Lista de tablas

Tabla 2 Entrevista no formal .....	18
Tabla 3 Resultados de las clases observadas .....	21
Tabla 4 encuesta formal 1 .....	22
Tabla 5 Definición del Problema con la técnica 5W's y 2H.....	25
Tabla 6 Matriz fase de ideación.....	29
Tabla 7 Matriz análisis de Benchmarking .....	33

## **Anexos**

Anexo 1. Encuesta Formal 1

<https://drive.google.com/drive/folders/1d-THSa9X8C1SANUabwnIYjcTC1Iegrj2>

Anexo 2. Encuesta Virtual

<https://drive.google.com/drive/folders/1A6JpLA6Kqi8M897Ecp9tUjtAHsKn1-dX?usp=sharing>

Anexo 3. Fase de ideación: Estudiantes Brainstorming

[https://drive.google.com/drive/folders/1XrAgx\\_rE8axMFyFWL8jYtTJMSw\\_Bd\\_yf?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1XrAgx_rE8axMFyFWL8jYtTJMSw_Bd_yf?usp=sharing)

Anexo 4. Diagrama de prioridades: Estudiantes.

<https://drive.google.com/drive/folders/1s5tm1QqxN6BLBvw63HAU73xGLvGA3FNM?usp=sharing>

Anexo 5. Docentes Brainstorming

<https://drive.google.com/drive/folders/198cTVkwrEdPFmK5LwhMdf7PrCevzhALZ>

Anexo 6. Fotos Primera experimentación Alumnos

[https://drive.google.com/drive/folders/1X9LK5ELADWv\\_twfPYBoqCak-FM5EmnIT?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1X9LK5ELADWv_twfPYBoqCak-FM5EmnIT?usp=drive_link)

Anexo 7. Fotos experimentación docentes plataforma

[https://drive.google.com/drive/folders/1XpKdX4ahlkXWE3Srm0qkzXeQAsFM2rO?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1XpKdX4ahlkXWE3Srm0qkzXeQAsFM2rO?usp=drive_link)

Anexo 8. Fotos capacitación docentes videotutorial plataforma

[https://drive.google.com/drive/folders/1ES\\_SNLdy0h\\_d5FhAccoO-cxtYNmBPs0P?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ES_SNLdy0h_d5FhAccoO-cxtYNmBPs0P?usp=drive_link)

Anexo 9. Fotos capacitación alumnos informática

[https://drive.google.com/drive/folders/1nTHLffEyVjAgWTNCFBJQNpN3T8dX2N-i?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1nTHLffEyVjAgWTNCFBJQNpN3T8dX2N-i?usp=drive_link)

Anexo 10. Fotos segunda experimentación alumnos

[https://drive.google.com/drive/folders/1uQHVsqIjJ4NGsAcGCd-qwfaKDfjadI9l?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1uQHVsqIjJ4NGsAcGCd-qwfaKDfjadI9l?usp=drive_link)

Anexo 11. Audios entrevista alumnos

[https://drive.google.com/drive/folders/1hgRChgBHnA3bvrOarTQ2Vkv8SRJNWV39?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1hgRChgBHnA3bvrOarTQ2Vkv8SRJNWV39?usp=drive_link)

Anexo 12. Videotutorial Docentes Google sites

<https://youtu.be/AocUOhRfca8>

Anexo 13. Formato encuesta Estudiantes

<https://docs.google.com/forms/d/1EZ63Sm8Zam-OG2JOpB7QJXo2athLwT1kJFyUK3QhfA/edit>

Anexo 14. Formato encuesta Docentes

<https://docs.google.com/forms/d/1LfJSOzQBT7X2jzerNNf2S771L1npXBtW8EWzqGbBcpk/edit>

Anexo 15. Formato encuesta Directivos Colegio

[https://docs.google.com/forms/d/1kOaj\\_gYRagki0fR3xfHOubDntN7Sy8g7EgWaKxqri0I/edit](https://docs.google.com/forms/d/1kOaj_gYRagki0fR3xfHOubDntN7Sy8g7EgWaKxqri0I/edit)

Anexo 16. Formato encuesta Videotutorial Google sites Docentes

[https://docs.google.com/forms/d/1Idb1VmH\\_AILcPdIsh3E4RYDpjR-Vy-z9x6h8ZTFamXQ/edit](https://docs.google.com/forms/d/1Idb1VmH_AILcPdIsh3E4RYDpjR-Vy-z9x6h8ZTFamXQ/edit)

Anexo 17. Formato encuesta Momentos de lectura Docentes

<https://docs.google.com/forms/d/1YgMeUnsZkU7csMbpp-6PQQ-tDFrzbMolaPoYffyCm4g/edit>

Anexo 18. Primer prototipo Plataforma digital

<https://sites.google.com/view/funreadingcolegiocristiano/biblioteca/qu%C3%A9-problema-con-mi-nombre>

Anexo 19. Segundo prototipo Plataforma digital

<https://sites.google.com/view/funreadingv2/biblioteca/grado-tercero/qu%C3%A9-problema-con-mi-nombre>

## **Resumen ejecutivo**

Un aspecto que requiere atención dentro del ámbito educativo, específicamente en el nivel de primaria del colegio cristiano Gracia y Amor, es la motivación de los estudiantes hacia la lectura, la cual es escasa no solo en la clase de lenguaje, sino también en las demás áreas. Es por ello, que surge la necesidad de realizar una recolección de información mediante diversas herramientas con el objetivo de identificar y analizar la problemática existente. El enfoque de diseño utilizado para desarrollar esta propuesta fue el Design Thinking, que se caracteriza por un proceso de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. En la fase de empatizar, se llevó a cabo una entrevista personal no formal con los estudiantes y se realizó una observación de clase. En la segunda fase (definir) se utilizó una encuesta formal en clase de lenguaje con relación a la lectura. Más adelante, en la fase de ideación se plantea la matriz de análisis de Benchmarking la cual se ve reflejada el Brainstorming realizado con los estudiantes y docentes, así como también el diagrama de prioridades, los cuales permitieron generar ideas de solución de acuerdo a la necesidad presentada en la institución. Posteriormente, se analizaron dichas ideas y tras un proceso de selección se optó por la idea más innovadora: utilizar una plataforma digital para fomentar la lectura y aprovechar la tecnología de manera interactiva para incrementar la motivación en los estudiantes al momento de leer. Esta plataforma interactiva se construyó aplicando los tres momentos de lectura de Isabel Solé, predecir, verificar y construir una interpretación. Esta, como una herramienta de apoyo al plan lector de la institución. Los principales resultados derivados del ejercicio de implementación arrojaron que los estudiantes mostraron un gran entusiasmo e interés en las actividades de lectura. La plataforma creada fue de fácil acceso y manejo para los estudiantes. Un aspecto que los motivó en gran manera, fueron las herramientas de gamificación utilizadas en la plataforma, así como la alta interactividad que esta permitía al usuario, pudiendo ver en esta herramienta una forma más motivadora para implementar la lectura de los textos y la apropiación del mismo.

### **Palabras clave**

Motivación a la lectura, plataforma digital, gamificación, estrategias pedagógicas, educación primaria.

## **Abstract**

An aspect that requires attention within the educational field, specifically at the elementary levels of the Gracia y Amor Christian school, is the students' motivation towards reading, which is scarce not only in the language class but also in the others. areas. Therefore, there is a need to collect information through various tools with the objective of identify and analyze the existing problems. The design approach used to develop this proposal was Design Thinking, which is characterized by a process of five phases: empathize, define, ideate, prototype and evaluate. In the empathize phase, a non-formal personal interview was conducted with the students and a classroom observation was conducted. In the second phase (define) a formal survey was used in language class regarding reading. Later, in the ideation phase, the Benchmarking analysis matrix is proposed, which reflects the Brainstorming carried out with students and teachers, as well as the priority diagram, which allowed generating solution ideas according to the need. submitted to the institution. Subsequently, these ideas were analyzed and after a selection process, the most innovative idea was chosen: using a digital platform to promote reading and taking advantage of technology in an interactive way to increase motivation in students when reading. This interactive platform was built by applying Isabel Solé's three moments of reading: predicting, verifying and constructing an interpretation. This was a support tool for the institution's reading plan. The main results derived from the implementation exercise showed that the students showed great enthusiasm and interest in the reading activities. The created platform was easy to access and use for students. One aspect that motivated you greatly was the gamification tools used in the platform, as well as the high interactivity that it allowed the user, being able to see in this tool a more motivating way to implement the reading of the texts and the appropriation of the same one.

## **Keywords**

Reading motivation, gamification, elementary education, digital platform, design thinking, pedagogical strategies

## 1. Introducción

La educación actual enfrenta un desafío significativo: La falta de motivación de los niños y niñas al momento de leer. Muchos estudiantes no encuentran atractiva la lectura, lo que puede tener consecuencias negativas en su rendimiento académico y su desarrollo personal. Al respecto, Freire (2012), añade que

En primer lugar, lo que se entiende por leer es insuficiente. La realidad, muestra que, en la escuela, se entiende por leer la habilidad para pronunciar las palabras escritas de un texto con cierta fluidez; apenas el niño alcanza un dominio suficiente del código escrito para descifrar las grafías con un cierto grado de automatización, se afirma que ya sabe leer. (p.52)

Una necesidad identificada en el nivel de primaria de la institución educativa Gracia y Amor corresponde a la motivación de los estudiantes de grado tercero frente a la lectura debido a que actualmente muestran poca inclinación hacia esta actividad en diversas asignaturas. Por esta razón, se plantea como objetivo general el motivar a los estudiantes frente a la lectura, incrementando el interés y el disfrute por la misma, creando espacios innovadores que les permitan considerar el hecho de leer como una actividad gratificante y divertida. Se hace necesario implementar una estrategia pedagógica que permita motivar a los estudiantes frente al acto de leer, en este caso y después de avanzar en cada una de las fases del Design Thinking, se ha construido una plataforma digital, que busca incrementar el interés por parte de los estudiantes hacia la lectura, a través de diversas herramientas de gamificación. Esta plataforma está creada con base en los tres momentos de lectura propuestos por la pedagoga Isabel Solé. Así como también está creada como apoyo al plan lector de la institución. los beneficios de la solución generada de acuerdo con la información obtenida de los actores con los que se implementó, fueron favorables debido a que los resultados arrojaron que los estudiantes experimentaron un incremento en su motivación por aprender utilizando la plataforma como medio lúdico para leer, así mismo, experimentaron un sentimiento de logro al completar desafíos y alcanzar metas dentro de la herramienta digital experimentando así una sensación de satisfacción. Cabe resaltar que los estudiantes no fueron los únicos beneficiados con la construcción de esta plataforma, tanto el colegio como los docentes fueron partícipes de la misma. El contar con una plataforma personalizada para el colegio en

donde se incentivará la lectura fue realmente innovador. Para los docentes, el poder organizar y planificar sus momentos de lectura en esta herramienta con base al plan lector, es de gran apoyo en los espacios dispuestos para este ejercicio.

## **2. Teach in lab I**

El proceso que se llevó a cabo para la identificación del problema educativo, fue a través de las fases de empatía, definición e ideación. La primera (empatía), tuvo como propósito entender y conectar con las necesidades y comportamientos de los usuarios, en este caso, los estudiantes. Para ello, se utilizaron herramientas como entrevistas y observaciones de clase. En la segunda fase (definición), se procesó y analizó la información recopilada durante la fase de empatía. Aquí se delimitó el problema a abordar. Finalmente, en la fase de ideación se utilizaron técnicas como el Brainstorming y el diagrama de prioridades, los cuales permitieron generar ideas de solución frente a la necesidad encontrada. Después del análisis de dichos resultados, se escoge la solución más innovadora para incentivar a los estudiantes frente al proceso lector.

### **2.1 Diagnóstico del Problema**

Una de las necesidades que se refleja en los estudiantes del nivel de primaria, es la poca motivación que tienen al momento de la lectura, desde una lectura corta hasta un libro. Esta situación se presenta no solo en clase de lenguaje, sino también en las demás asignaturas, es importante entender que la lectura se necesita en todos los ámbitos de la vida, no solo para una clase de lenguaje, sino para desenvolverse en diferentes contextos. Villamil, et al. (2019) señalan que la lectura es “una actividad imprescindible, es el puente de acceso para tener una amplia cultura, interactuar con el contexto, obtener conocimientos, participar en el ejercicio de la ciudadanía plena, como individuos autóctonos, demócratas, éticos, abiertos a los retos del desarrollo social” (párr.1). Dentro de esta misma línea, se buscó recolectar información por medio de diferentes herramientas que permitieran determinar la problemática educativa.

### **2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica**

La metodología utilizada para el desarrollo de esta propuesta, fue el Design Thinking, la cual está compuesta por cinco fases que son: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. En la etapa diagnóstica se desarrolló las fases de empatía y definición:

La primera fase (empatizar), se inició con el desarrollo de una entrevista personal no formal a los estudiantes en el espacio del descanso, teniendo en cuenta que es un escenario en donde los niños se comportan de manera natural y tranquilos. La docente preguntó a diferentes niños y tomaba apuntes de sus respuestas. Los niños se sintieron motivados y esperaban que les preguntara a todos, esto con el fin de generar empatía con todos los estudiantes, entender sus perspectivas, preocupaciones, entre otros aspectos importantes. De igual forma, establecer una conexión emocional con ellos y crear un ambiente de confianza y respeto.

Se encuestaron 17 estudiantes, a los cuales se le formularon 5 preguntas orientadas al sentir de los estudiantes. Estas respuestas se registraron en un diario de campo, se seleccionaron los hallazgos más significativos los cuales se muestran a continuación: (Ver tabla 1)

**Tabla 1 Entrevista no formal**

<b>¿Cómo te sientes en las clases?</b>	<b>¿Qué no te gusta o te preocupa de las clases?</b>	<b>¿Cómo crees que podrías mejorar tu rendimiento académico?</b>	<b>¿Qué te gusta hacer en tus tiempos libres?</b>	<b>¿Qué te hace sentir orgulloso-a?</b>
-Me siento bien, ya que los profesores son amables.	-Me preocupa que me vaya mal en los exámenes.	-Podría mejorar estudiando más.	-Lo que más me gusta hacer es jugar juegos en internet.	-Me hace sentir orgulloso cuando me saco una buena nota.
-Me siento bien porque me gustan las clases.	-Me estresa que a veces no entiendo lo que hay que hacer.	-Creo que podría mejorar concentrándome más en clase.	-Me gusta jugar fútbol.	-Me hace sentir orgullosa cuando paso en limpio los periodos.
-A veces me siento aburrido y cansado.	-Me preocupa que me regañen por sacarme malas notas.	-Podría mejorar colocando más atención a lo que explica los profesores.	-Lo que más me gusta hacer es ver videos en YouTube.	-Me hace sentir orgulloso cuando ganamos un partido de fútbol.
-En todas las clases me siento bien menos en la de matemáticas porque no me gusta.	-Me siento estresada sobre todo resolviendo los problemas de matemáticas.	-Podría mejorar esforzándome más.	-Lo que más me gusta hacer es leer los libros que mis papás me compran.	-Me hace sentir orgullosa cuando mis papás me

-Me siento bien en todas las clases, pero en la de español no me gusta tanto leer.	-Me siento estresado cuando no entiendo algo en cualquier materia.	-Podría mejorar estudiando más en casa.	-Lo que más me gusta hacer es salir al parque con mis papás.	felicitan por algo bueno que hice.
-Me siento a gusto en todas las clases, pero más en la de tecnología y educación física.	-Me preocupo cuando me saco mala nota.		-Lo que más me gusta hacer es jugar Nintendo.	-Me hace sentir orgulloso cuando me saco un 5 en las evaluaciones.  -Me hace sentir orgullosa cuando me va bien en el colegio.

Esta encuesta nos arroja resultados positivos en cuanto a cómo los niños perciben su colegio y sus clases, el mayor número de estudiantes le agradan las clases, les gusta su colegio y se sienten queridos por sus profesores. Por otra parte, podemos observar que se sienten preocupados o estresados cuando les va mal en sus notas o no entienden el proceso o instrucción para realizar algo en clase. (El **66%** de los 17 estudiantes totales reflejan estas preocupaciones en común). Cabe resaltar que la tabla 1 no muestra todas las respuestas de los estudiantes, solamente algunas de ellas.

Otra técnica utilizada en la fase de empatía, fue la técnica de la observación. La docente llegó al aula y tomó apuntes de lo observado durante el transcurso de la sesión sin manifestar que iba a observar la clase, realizándose de la forma más natural posible. Se tuvieron en cuenta aspectos importantes como la actitud de los niños frente a la misma, la interacción entre ellos y la forma de trabajar según lo solicitado por el docente, esto con el fin de identificar patrones, fortalezas y áreas de mejora. Se realizaron tres observaciones: (Ver figura 1)

*Figura 1 Observaciones de clase*

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

# Observación



### OBSERVACIÓN DE CLASE 1

El docente realizó la primera observación en clase de ciencias naturales. Tomó apuntes de lo observado. Esto con el fin de conocer más a los estudiantes y sus necesidades. El instrumento utilizado para analizar la información fue un diario de campo.



### OBSERVACIÓN DE CLASE 2

El docente realizó la segunda observación en el aula de clase, área de sociales. Tomó apuntes de lo observado. Esto con el fin de recopilar información de manera objetiva. El instrumento utilizado para analizar la información fue un diario de campo.



### OBSERVACIÓN DE CLASE 3

El docente realizó la tercera observación en clase de lenguaje. Tomó apuntes de lo observado. Esto con el fin de obtener mayores insumos que permitieran identificar las necesidades de los niños. El instrumento utilizado para analizar la información fue un diario de campo.

A partir de la información recolectada en las observaciones, se llevó a cabo un análisis por medio de los diarios de campo. Se presenta el resultado en la siguiente tabla: (Ver tabla 2)

**Tabla 2 Resultados de las clases observadas**

<b>OBSERVACIÓN # 1 CLASE DE CIENCIAS NATURALES</b>	<b>OBSERVACIÓN # 2 CLASE DE CIENCIAS SOCIALES</b>	<b>OBSERVACIÓN # 3 CLASE DE LENGUAJE</b>
<p>-Los estudiantes mantienen una buena relación entre ellos.</p> <p>-La mayoría de los estudiantes preguntan frecuentemente lo que hay que hacer aun cuando el docente les ha dado las indicaciones.</p> <p>-Los estudiantes demuestran poco interés por leer las indicaciones que muestra el libro de texto.</p> <p>-Algunos estudiantes no muestran entusiasmo ni curiosidad por aprender algo nuevo a través de la lectura de clase.</p> <p>-Los estudiantes demuestran poco interés por volver a leer el texto para desarrollar la actividad.</p> <p>-Algunos estudiantes tienen dificultad para concentrarse en la actividad a desarrollar.</p>	<p>- Los estudiantes trabajan de manera tranquila y ordenada.</p> <p>-Los estudiantes preguntan al docente constantemente el significado de palabras encontradas en la lectura. No lo deducen según el contexto.</p> <p>- Los estudiantes expresan no entender el texto por algunas palabras que allí se encuentran.</p> <p>-Los estudiantes son expresivos.</p> <p>-Algunos niños expresan que no entienden porque es aburrido el texto que leen.</p> <p>-Por medio de un video los niños entienden mejor los conceptos vistos en la lectura y se obtiene mejores resultados en la clase.</p>	<p>-Los estudiantes escuchan al docente y atienden a las instrucciones dadas para el desarrollo de la clase.</p> <p>-Los estudiantes al leer el capítulo del libro y ser indagados por la docente, no logran contestar en su mayoría de manera asertiva.</p> <p>-Los niños expresan no haber entendido o no haber estado concentrados.</p> <p>-Se observa falta de interés en algunos estudiantes por la lectura.</p> <p>-Algunos estudiantes que respondieron asertivamente, expresan gusto e interés por la lectura.</p> <p>-En la actividad de comprensión lectora, (después de leer) los resultados del taller no son los mejores.</p>

Cabe resaltar que en la tabla 2 solo se muestran algunas conclusiones a las que se llegaron después de realizar los respectivos diarios de campo. Se evidencia que el **58%** que corresponde a 10 de los 17 estudiantes totales reflejan falta de interés durante el desarrollo de las clases.

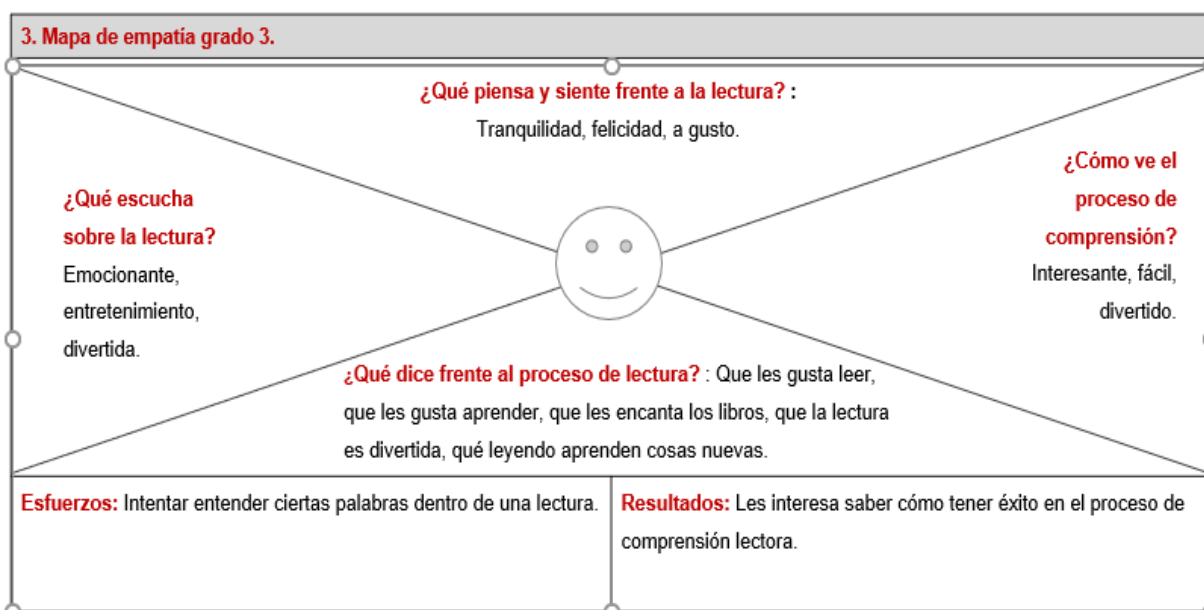
Continuando con el ejercicio de recolección de información para llegar a la fase de definición, la cual permitió delimitar el problema educativo, se llevó a cabo una encuesta formal en clase de lenguaje con relación a la lectura, el docente escribió las preguntas en el tablero y los estudiantes las respondieron en una hoja. Esto con el fin de identificar necesidades y desafíos individuales, específicamente con relación a la lectura (necesidad encontrada en las observaciones realizadas). En la tabla 3 se muestra las preguntas realizadas:

*Tabla 3 encuesta formal 1*

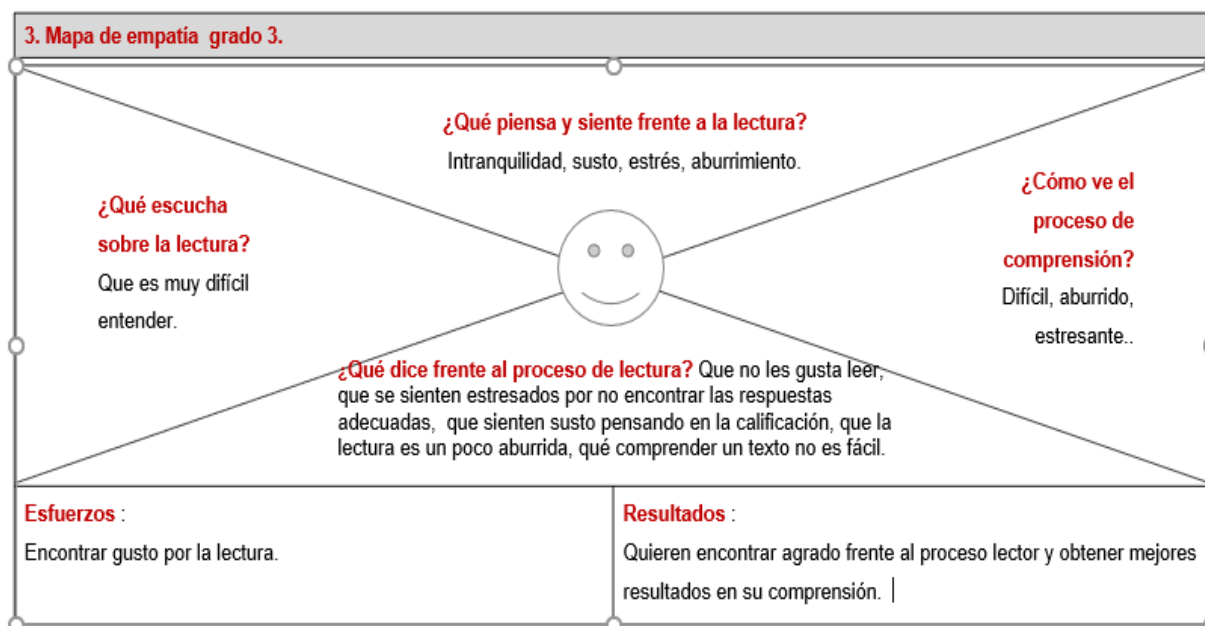
<b>¿Te gusta leer? ¿Por qué?</b>
<b>¿Entiendes siempre lo que lees?</b>
<b>¿Cómo te sientes cuando debes leer en clase?</b>
<b>¿Qué entiende por comprensión lectora?</b>
<b>¿Qué crees que se debe tener en cuenta para comprender una lectura?</b>
<b>¿Cómo crees que podrías mejorar tu comprensión lectora?</b>

Las respuestas de los estudiantes con respecto a esta encuesta, se pueden observar en el **anexo 1**. Así mismo, teniendo en cuenta los resultados de estas, se categorizan por medio de dos mapas de empatía, en el mapa 1 se evidencia que el 42% del salón reflejaban facilidades y una actitud positiva hacia la lectura en contraste con el mapa 2 donde se ve que el 58% restante de los alumnos que realizaron la encuesta, encuentran dificultades al momento de querer leer en una primera instancia, debido a que no entienden y por ende tendrán una calificación negativa.

**Figura 2 Mapa de Empatía Grado 3**

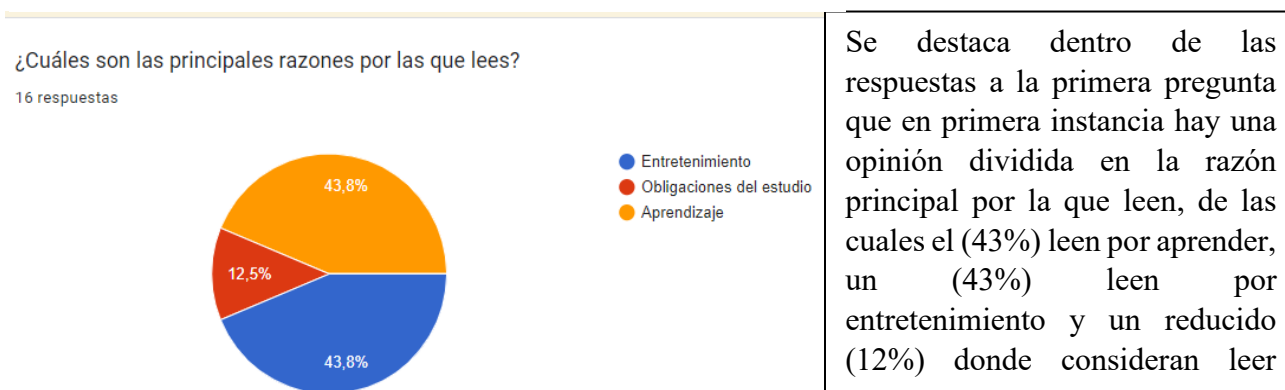


**Figura 3 Mapa de Empatía Grado 3**



Como última técnica utilizada para recabar información, se realizó una encuesta formal de manera virtual utilizando un formato de la plataforma **Google Forms**, la cual tenía como objetivo conocer cuál era la postura de los estudiantes frente a la lectura, y si esta última era negativa, saber qué clase de contenido consumen, además de identificar sus conocimientos previos frente a este tema. Todo en relación con la necesidad encontrada en las demás técnicas utilizadas. Las respuestas de la encuesta se tabularon por medio de gráficos de tortas en los que se muestra el porcentaje de las respuestas:

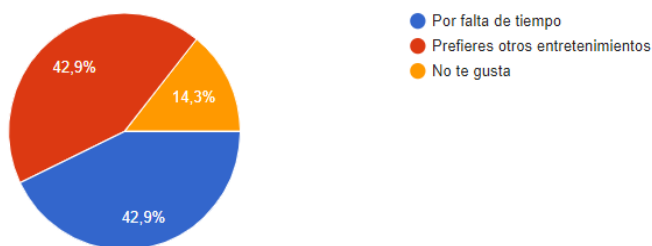
**Figura 4 Resultados encuesta alumnos**



### Figura 5 Resultados encuestas alumnos

¿Cuáles son las razones por las que no lees?

14 respuestas

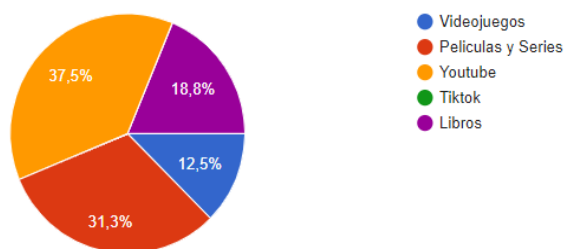


En la **Figura 5**, se ve en gran medida las razones por las cuales no leen los alumnos, teniendo en iguales porcentajes la falta de tiempo (42,9%) y la preferencia por otros entretenimientos (42,9%) además, se observa que a la tercera parte no les gusta la lectura (14,3%).

### Figura 6 Resultados encuestas alumnos

¿Cual es el contenido que mas consumes?

16 respuestas



En la **Figura 6**, se preguntó acerca de qué contenido consumían más en su día a día, siendo primero YouTube (37,5%) segundo, Películas y series (31,3) tercero, Libros (18,8) y como último, videojuegos (12,5%).

Se puede concluir de las anteriores preguntas realizadas a los estudiantes, que estos leen libros en igual medida ya sea por entretenimiento o por aprender, muy pocos consideran leer como una “obligación educativa”, así como la razón por la que no leen se debe en igual porcentaje a que no tienen tiempo para leer o prefieren otros entretenimientos, en gran parte, a la aparición de las diferentes plataformas digitales en las que por porcentaje invierten más tiempo en estas que leyendo libros, esto nos permite comprender más a fondo cuales son las prioridades en la motivación hacia la lectura por parte de los estudiantes.

### 2.3 Contextualización del problema educativo

Uno de los factores más importantes para tener éxito en el proceso lector, sin duda es la motivación, la cual hace referencia a un estado interno que impulsa a una persona a actuar, “a menudo impulsada por la curiosidad, la motivación es la que nos hace avanzar en la vida, nos estimula a prender y a cumplir objetivos” (Naciones Unidas, s.f.).

A continuación, se utiliza la técnica 5 Sé y 2 H como herramienta que permite recopilar información detallada sobre el proceso que se ha llevado a cabo durante las fases de empatía y definición.

**Tabla 4 Definición del Problema con la técnica 5W's y 2H**

<b>5W's</b>	<b>Pregunta guía</b>	<b>Elementos para considerar</b>
Who	¿Quién participa en el problema?	Estudiantes de grado 3 de primaria, docentes de la institución.
What	¿Qué es el problema?	Baja motivación frente a la lectura por parte de los estudiantes de grado tercero del colegio cristiano Gracia y Amor.
When	¿Cuándo ocurre el problema?	El problema ocurre cuando los estudiantes deben realizar una lectura ya sea larga (libro- plan lector) o corta (para realizar alguna actividad de comprensión lectora o simplemente instrucciones del libro de texto).
Where	¿Dónde ocurre el problema?	El problema se evidencia en el colegio cristiano Gracia y Amor, colegio de calendario A, población primaria, grado tercero los cuales conforman un grupo de 17 estudiantes entre edades de 8-10 años.
Why	¿Por qué ocurre el problema? (Causas)	<p>Falta de interés por parte de los estudiantes frente al proceso lector.</p> <p>¿Por qué los estudiantes presentan falta de interés frente al proceso lector? Porque los estudiantes no han desarrollado hábitos de lectura regulares.</p> <p>¿Por qué los estudiantes no han desarrollado hábitos de lectura regulares? Los estudiantes asocian la lectura como algo académico y no con el placer que ésta puede generar.</p> <p>¿Por qué los estudiantes asocian la lectura con la escuela y no con el placer que ésta puede generar? Porque la lectura se presenta en casa y muchas veces en el colegio como una tarea académica obligatoria en lugar de una actividad importante y placentera.</p> <p>¿Por qué la lectura se presenta en casa y en el colegio como una actividad obligatoria en lugar de placentera?</p>

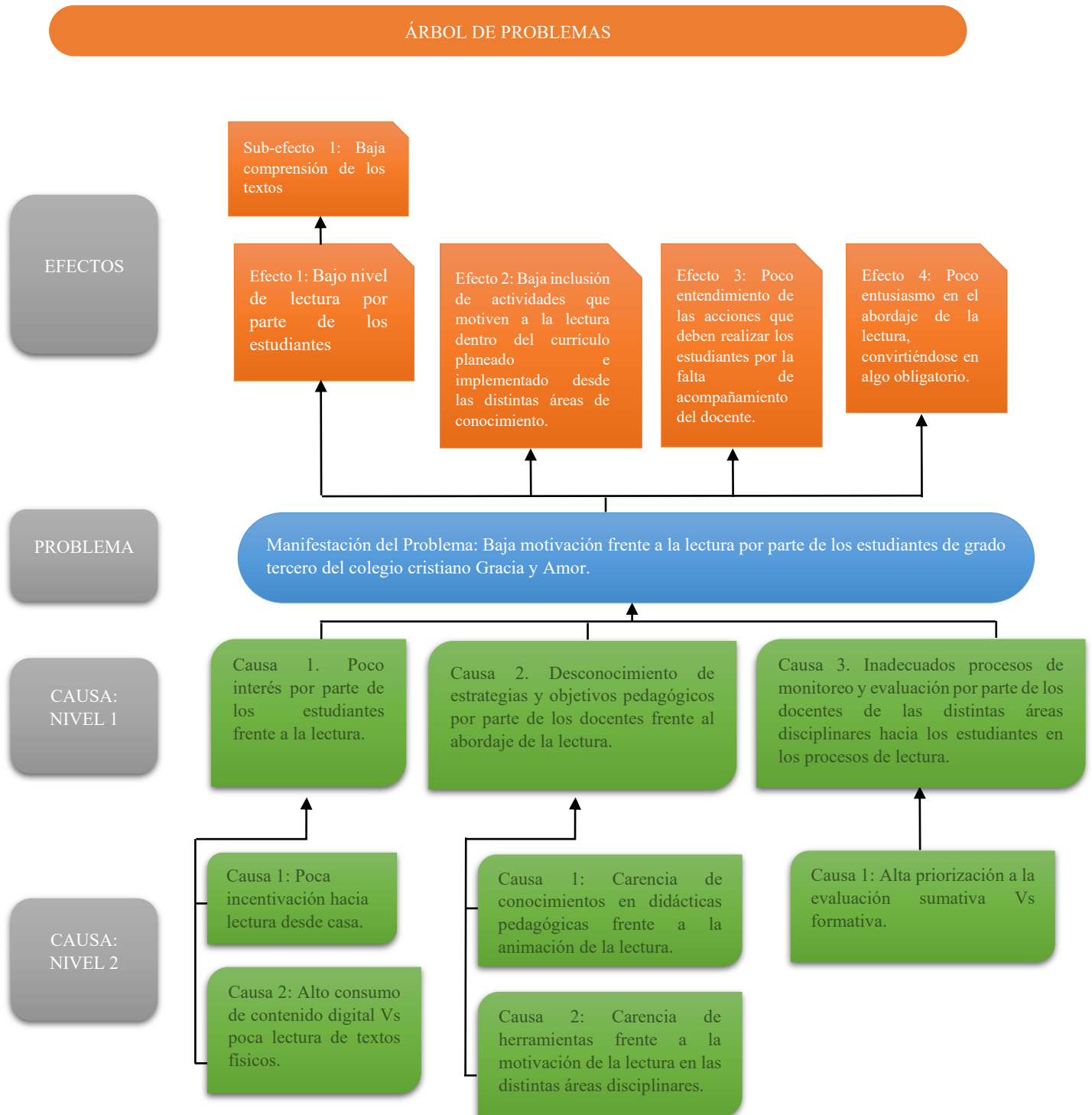
5W's	Pregunta guía	Elementos para considerar
		<p>En casa, por presión frente a los logros académicos, el obtener buenas calificaciones y éxito en las diversas asignaturas. En el colegio, se podría evidenciar falta de estrategias pedagógicas efectivas por parte de los docentes para favorecer el gusto y motivación por la lectura.</p> <p>Se evidencia como la motivación en el proceso de lectura genera un impacto en los estudiantes, ya sea positivo como negativo, el cual se va creando desde la formación que se da en casa como en la escuela.</p>
How	¿Cómo ocurre el problema?	<p>-Cuando se le solicita al estudiante realizar una lectura para desarrollar una actividad.</p> <p>-En los espacios de lectura grupal e individual.</p> <p>-Al momento de leer una instrucción para realizar un ejercicio.</p>
How Much	¿Cuántas personas están involucradas?	17 estudiantes – Profesores de todas las asignaturas.

## 2.4 Definición del problema educativo

Gracias a las diferentes herramientas se pudo discernir y delimitar mejor el problema, estas nos permiten analizar las dimensiones del alumno sobre la carencia de motivación frente al proceso de lectura, quienes ejercen influencia y afectan el desarrollo cognitivo y personal de cada uno de los estudiantes, moldeando sus expectativas y capacidades, influenciando en gran manera el desarrollo educativo dentro y fuera del aula de clase.

A continuación, se muestra el siguiente árbol de problemas como herramienta visual que permite identificar y analizar las causas y efectos de un problema central, facilitando su comprensión y solución. (Ver figura 7)

**Figura 7 Definición del problema educativo**



### **2.4.1 Análisis de causalidad**

El problema que se definió a partir de las fases de empatía y definición, es la baja motivación frente a la lectura por parte de los estudiantes de grado tercero, del colegio cristiano Gracia y Amor. Esto se debe al poco interés por parte de los alumnos frente a la lectura, debido a que desde casa se fomenta muy poco el hábito lector, por otro lado, los educandos muestran un alto consumo de contenido digital, lo cual ha permitido que los textos físicos pasen a un segundo plano. De acuerdo con los mapas de empatía realizados a los educandos, indican que el 81,2% invierten parte de su tiempo consumiendo redes sociales, videojuegos o películas y solo un 18,8% abordan las lecturas de textos académicos, esto indica que existe un bajo nivel de lectura por voluntad propia, lo cual se confirma en la pregunta realizada en la encuesta formal virtual, donde el 42,9% de los estudiantes prefieren otros entretenimientos antes que la lectura de un texto, esto conlleva a una disminución en la comprensión textual. De acuerdo con Navarro, Orellana y Baldwin (2018)" Los lectores motivados leen con mayor frecuencia y la lectura frecuente facilita el desarrollo de competencias lectoras más avanzadas" (s.p).

La baja motivación frente a la lectura por parte de los estudiantes es un problema significativo que se origina en el desconocimiento de estrategias y objetivos pedagógicos por parte de los docentes al abordar la lectura por los métodos clásicos, por eso, "la búsqueda de nuevos métodos adaptados a las necesidades de los estudiantes, la superación de los métodos tradicionales" Vásquez Villanueva et al (2022 pág. 49) son de vital importancia para la innovación de técnicas y métodos de enseñanza que permitan adaptarse a las nuevas necesidades educativas. Esta situación se agrava debido a la carencia de conocimientos en didácticas pedagógicas que fomenten la animación de la lectura, así como la falta de herramientas para motivar la lectura en las distintas áreas disciplinares, es importante entender que "la motivación es un elemento importante del comportamiento organizacional del proceso enseñanza-aprendizaje" Graciela et al (2021). Como resultado de estos factores, se observa una baja inclusión de actividades que incentiven la lectura dentro del currículo planeado e implementado desde las diversas áreas del conocimiento.

Adicionalmente, otra de las causas por la que los estudiantes muestran una baja motivación frente a lectura, son los inadecuados procesos de monitoreo y evaluación por parte de los docentes de las distintas disciplinas sobre los procesos de lectura, los estudiantes expresan poco entendimiento de las acciones que deben realizar, en lo que muchas veces se evidencia el poco acompañamiento por parte del docente en la ejecución de dichas actividades, otorgando una alta priorización a la evaluación sumativa sobre la formativa. En la encuesta formal, se puede evidenciar que el 58% de los alumnos que realizaron dicha encuesta, encuentran dificultades al momento de querer leer, debido a que no entienden, lo cual, genera frustración o temor por la calificación negativa que obtendrán, hecho que ocasiona el poco entusiasmo en el abordaje de la lectura, convirtiéndola en algo obligatorio.

## 2.5 Fase de ideación de la propuesta de innovación educativa

Continuando con el proceso, entramos a la fase de ideación, la cual permite ejercitar el pensamiento divergente, facilitando la generación de una gran cantidad de ideas de solución de acuerdo con el problema encontrado. Esta fase es una de las más creativas, ya que permite buscar herramientas que posibilitan proponer y analizar aquellas ideas que se exponen en cada sesión e ir depurando la más conveniente quedándose con la que se considere más viable. A continuación, se presentan las evidencias de esta fase y la matriz de análisis de Benchmarking.

**Tabla 5 Matriz fase de ideación**

<b>Fase de Ideación</b>		
<b>Problema educativo:</b> Baja motivación frente a la lectura por parte de los estudiantes de grado tercero del colegio cristiano Gracia y Amor.		
<b>Actores</b>	<b>Técnicas seleccionadas</b>	<b>Descripción y evidencias</b>
Estudiantes	Brainstorming.	La técnica del brainstorming, se llevó a cabo con los estudiantes de grado tercero, esta se realizó en el aula de clase, los estudiantes se acomodaron en mesa redonda, la docente lideró la actividad explicando las reglas de la sesión, así como animándolos a ser muy creativos, imaginativos, a expresar sus ideas y soluciones sin temor frente al

		<p>ejercicio a desarrollar. Posteriormente, el docente escribió la siguiente pregunta en el tablero ¿qué crees que debemos hacer para que la lectura sea más divertida para ti? En seguida, los estudiantes escribieron en un pedacito de papel sus ideas, las cuales, iban leyendo y pegando en el tablero. <a href="#">(Ver anexo 3)</a></p> <p>Luego se abrió el espacio para una segunda pregunta, ¿qué tipo de experiencias te motivarían más a acercarte a la lectura? Llevándose a cabo la misma dinámica.</p> <p>A través de esta técnica utilizada los estudiantes se involucraron de manera efectiva con la problemática identificada, participando en colaboración para buscar y proponer soluciones conjuntas, lo cual fomentó el desarrollo de habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.</p>
Estudiantes	Diagrama de prioridades.	<p>Esta técnica se llevó a cabo después de la sesión de brainstorming, una vez estuvieron listas las ideas, las clasificamos en función de su importancia y urgencia, para ello, utilizamos una matriz de prioridades con cuatro cuadrantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Urgente e importante (se debe hacer de inmediato).</li> <li>-Importante pero no urgente (es importante, pero puede planificarse).</li> <li>-Urgente pero no importante (Es urgente pero no crucial).</li> <li>-Ni urgente ni importante (Puede esperar o no es necesario). <a href="#">(Ver anexo 4)</a></li> </ul> <p>Dicha matriz se dibujó en el tablero, teniendo en cuenta las ideas que socializaron los estudiantes, se clasificaron y varias ideas que se relacionaban entre si se sintetizaron en una sola para luego escribirla en el cuadro correspondiente según la construcción de todos los participantes. Más adelante, la docente dibujó una diana de tiro, la cual, cada círculo tenía un nivel de prioridad, primario, secundario y terciario, de acuerdo con el ejercicio realizado anteriormente con la matriz de prioridades, los niños clasificaron sus ideas y las fueron pegando según el nivel de importancia <b>(Ver anexo 4)</b>. De esta manera, los estudiantes identificaron y organizaron sus ideas en orden de importancia y urgencia, fomentando así, la toma</p>

		de decisiones informadas y basadas en prioridades, así como el desarrollo de habilidades de análisis y planificación, así mismo, se generó un espacio de reflexión en torno a sus necesidades y limitaciones.
Docentes	Brainstorming.	<p>La técnica de Brainstorming se realizó con algunos docentes de la institución Gracia y Amor. En el auditorio, se acomodaron en círculo y se les animó a ser creativos por medio de una dinámica y apelar a la nostalgia, se explicaron las reglas del ejercicio, posterior a ello, se escriben las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿Qué harías tú, para motivar a los estudiantes en el proceso de lectura?</p> <p>- Si fueras niño de nuevo, ¿qué te gustaría que hicieran para motivarte a la lectura?</p> <p>Los docentes redactaron sus ideas en una hoja de papel, las cuales iban leyendo y compartiendo, <a href="#">(Ver anexo 5)</a> los maestros pudieron ver sus ideas reflejadas en un tablero y reflexionaron acerca de sus experiencias previas.</p>
<b>Resultado</b>		
<i>Escriba las 5 ideas que usted considera las más innovadoras para resolver el problema educativo resultado de la fase de ideación.</i>		
Crear libros con historias propias.	<p>Esta idea consiste en que los estudiantes después de la lectura, construyan sus propias historias en libritos elaborados por ellos, lo que permitirá que los niños se sientan motivados frente a la lectura de historias de su propia invención, desarrollen la creatividad e imaginación y las habilidades lingüísticas, así como mejorar sus procesos de escritura. Adicional, estarán motivados por leer sus propios libros y compartirlos con otros. A la vez, esta propuesta permite una evaluación auténtica y significativa, al observar el progreso y la creatividad de los niños, así como también, desarrolla habilidades metacognitivas al reflexionar sobre su propio proceso creativo.</p> <p>Según Esquivias (2004) “La creatividad tiene también como fin último formar al alumnado en ciudadanos de pleno derecho que sean capaces de pensar y de crear” (p.6).</p>	
Representar obras de teatro basadas en lecturas.	<p>Esta idea consiste en que los estudiantes después de la lectura, representen obras de teatro, favoreciendo así la comprensión y retención del texto leído. Los estudiantes se sienten muy motivados al momento de usar atuendos y expresarse de manera creativa al interpretar personajes. Además, esta propuesta permite el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación, ayudando a superar la timidez de aquellos niños que se sienten inseguros a la hora de hablar en público. Paralelamente,</p>	

	<p>promueve el aprendizaje activo, haciendo que el aprendizaje sea divertido y atractivo, motivando a los niños a seguir leyendo.</p> <p>“Las técnicas dramáticas por su propia naturaleza favorecen el desarrollo de los aspectos de la creatividad, facilitan contextos en los que es más fácil alcanzar la finalidad de la enseñanza, el desarrollo de la capacidad de expresión y de comunicación”. (Motos, 1992-93: 75).</p>
<p>Hacer manualidades en alguno de los momentos de lectura (antes-durante o después).</p>	<p>Esta idea consiste en que los estudiantes realicen diversas manualidades como títeres, figuras en plastilina, origami, entre otras, en alguno de los momentos de lectura. Antes, para introducir el tema de un texto, fomentar la anticipación y el interés y establecer conexiones previas. Durante, fomentando la participación activa, desarrollando habilidades de análisis y reflexión, despertando la curiosidad por lo que sigue o como termina el texto y motivándolos a continuar la lectura. Después, para reforzar la comprensión y retención del texto, conectar su contenido con sus propias experiencias y conocimientos, proporcionar un cierre y una conclusión satisfactoria después de leer y por su puesto desarrollar su imaginación y creatividad. Esta propuesta no solo ayuda a mantener la motivación y el interés en la lectura, sino también, permite adaptar el aprendizaje a las necesidades y estilos individuales de cada estudiante.</p> <p>“A través de la preparación sensorial y el uso de materiales específicos, los niños desarrollan habilidades de lectura de manera natural y autónoma” (Montessori, 1949, s.p).</p>
<p>Utilizar plataformas digitales para la lectura.</p>	<p>Esta idea consiste en que los estudiantes hagan uso de la tecnología para realizar diversas actividades de lectura, como lectura en línea, en diversos blogs o plataformas de lectura, audiolibros, podcasts, juegos interactivos que fomenten le lectura, entre otros. Esta propuesta, tiene un impacto significativo debido al alcance de la tecnología hoy en día, ésta permite acceso a una gran variedad de textos y recursos de lectura, que se adaptan a las necesidades individuales. Así mismo, el uso de plataformas digitales para la lectura, genera gran motivación en los estudiantes, ya que no es común que se utilice la tecnología en este colegio para estos fines. Por tanto, la tecnología puede enriquecer la experiencia de lectura, hacerla más accesible y atractiva, y ofrecer oportunidades para desarrollar habilidades importantes en el siglo XXI. Según Barboza Marcano (2007) “La importancia de combinar la lectura utilizando la tecnología en el aprendizaje de los niños es vital para aprender a potenciar las destrezas y experiencias, al momento de aplicar estrategias innovadoras acerca de la lectura, obteniendo resultados positivos” (s.p).</p>
<p>Crear una biblioteca con libros traídos de casa.</p>	<p>Esta idea consiste en que los estudiantes creen una pequeña biblioteca con libros traídos desde casa, esto con el fin de que puedan elegir sus propios textos para realizar diversas actividades de lectura, hacer rotaciones y préstamos de libros y que se sientan a gusto y motivados en los espacios destinados para la lectura. Cabe resaltar que el colegio</p>

	<p>Gracia y Amor, no cuenta con una biblioteca escolar, por lo tanto, esta idea surge a partir de la necesidad encontrada por parte de los niños. Esta propuesta ofrece diversos beneficios para los niños, ya que fortalecería su habilidad para trabajar en equipo, aumentaría su motivación frente a la lectura, teniendo en cuenta que ellos fueron lo que crearon dicha biblioteca, tendrían la oportunidad de explorar nuevos intereses y temas, intercambiar ideas y opiniones con sus pares, descubrimiento de nuevos autores y géneros literarios, entre otros.</p> <p>“La biblioteca de aula es conocida también como el rincón de la lectura; se ubica dentro de la propia aula y ofrece un trato más fluido y personal...” (Belga Reig, 2014, p.6).</p>
--	---

Después de describir las 5 ideas de solución educativa y analizarlas, se procedió a elegir la idea más innovadora, dando como resultado el utilizar plataformas digitales para incentivar la lectura y así incorporar el uso de la tecnología de una forma interactiva que pueda facilitar la lectura y el análisis de textos por parte de los alumnos, este proceso se vuelve más atractivo y accesible para los estudiantes.

A continuación, se realizará la matriz de análisis de benchmarking la cual es una herramienta necesaria para comparar y evaluar las diferentes estrategias que abordan un problema común. En este caso, se utiliza para analizar cinco ideas innovadoras que buscan solucionar la falta de motivación en la lectura y promoverla a través de plataformas digitales. Este análisis permite identificar las mejores prácticas y adaptar las estrategias más efectivas a nuestro contexto. Al comparar estas ideas, se pueden evaluar aspectos como la interactividad, la personalización, el uso de gamificación, la accesibilidad y la integración de recursos multimedia. De esta manera, obteniendo así una visión clara de los diferentes enfoques para incentivar la lectura, se pueden implementar mejoras basadas en datos concretos y comparativos.

**Tabla 6 Matriz análisis de Benchmarking**

<b>Objetivo</b>	Realizar una comparación de la idea seleccionada con otras innovaciones educativas que contribuyan a establecer los elementos diferenciadores de nuestra propuesta.				
<b>Nombre de la innovación</b>	<b>Institución en la cual se lleva a cabo la innovación o</b>	<b>Nivel educativo</b>	<b>En qué país o población se desarrolla</b>	<b>Características de la innovación o acción educativa</b>	<b>Cuál es la diferencia con nuestra propuesta</b>

	<i>empresa que la ofrece</i>				
Khan Academy	Khan Academy	Dirigida a estudiantes de básica Primaria, secundaria y superior.	Cuenta con un despliegue Global gracias a su plataforma.	Plataforma interactiva con ejercicios y videos educativos.	Alta interactividad y gamificación, pero no se está enfocado a la lectura.
Coursera	Coursera	Enfocado a la Educación Superior.	Cuenta con un despliegue Global gracias a su plataforma.	Cursos en línea de diversas universidades con foros y tareas interactivas.	Página que incentiva al desarrollo de cursos con una plataforma digital interactiva, pero no a la realización de lectura de textos y no está enfocada a estudiantes de básica primaria.
UNAM Biblioteca Digital	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Educación superior y público en general.	México.	Biblioteca digital con acceso a libros y artículos académicos.	Acceso a recursos académicos sin tanta interactividad, pero no están enfocados a la motivación en la lectura de textos en niños de básica primaria.
Project Gutenberg	Project Gutenberg	Todos los niveles educativos.	Cuenta con un alcance Global sin restricciones de región.	Biblioteca digital con acceso a libros y artículos académicos.	Enfoque a la lectura de textos, pero sin herramientas interactivas, no se encuentra en español.
Glifing	Glifing	Enfocado a la básica Primaria.	España.	Método de entrenamiento de lectura, que mejora la fluidez y la comprensión lectora en muy poco tiempo.	Métodos de aprendizaje a través de juegos digitales interactivos, no está enfocada a la incentivación de la lectura sino de la comprensión de textos por medio de la plataforma digital.

### **3. TEACH IN LAB II**

El proceso desarrollado tuvo como objetivo orientar, implementar e iterar el prototipo innovador. El cual se enfocó en utilizar una plataforma digital para incentivar la lectura, incorporando la gamificación de manera interactiva con el fin de apoyar a la lectura y el análisis de textos por parte de los alumnos. Este enfoque hizo el proceso más atractivo y accesible para los estudiantes. Durante el proceso, se enfatizó la gestión de aprendizajes que permitió clarificar la propuesta de valor de nuestra innovación, a través de la validación de hipótesis en su aplicación con los alumnos de tercero de primaria del Colegio Cristiano Gracia y Amor.

#### **3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.**

Nuestra innovación pedagógica se adecúa al tipo de innovación incremental, la cual hace referencia a la mejora gradual y continua de productos, servicios o procesos existentes. Este tipo de innovación se enfoca en hacer algunos cambios o ajustes para mejorar la eficiencia y aumentar la calidad o mejorar la experiencia, en este caso concreto, de los estudiantes. Dentro de nuestra práctica pedagógica se implementan ciertas estrategias para que los niños sientan interés por la lectura, pero nos hemos dado cuenta que no son suficientes para lograr una verdadera motivación por parte de los estudiantes frente al proceso de lectura.

Encontramos diferentes propuestas como Project Gutenberg, que se enfoca a ser solo una fuente gratuita de textos, pero sin gamificación, herramientas interactivas o pedagógicas enfocadas a la lectura; o Glifing, que es una página web con métodos de aprendizaje a través de juegos digitales interactivos, pero no está enfocada a la incentivación de la lectura sino de la comprensión de textos y solo está disponible en España.

Por esta razón, nuestra propuesta se vincula con el tipo de innovación incremental, partiendo de lo que ya se viene implementando, para así buscar mejores estrategias pedagógicas que permitirán optimizar los procesos de lectura, mediante una mejora gradual y constante. De igual manera, nos enfocamos en la dimensión que nos permite aplicar nuestro tipo de innovación, dentro de la categoría Experiencia, la cual permitirá enfocarnos en la necesidad

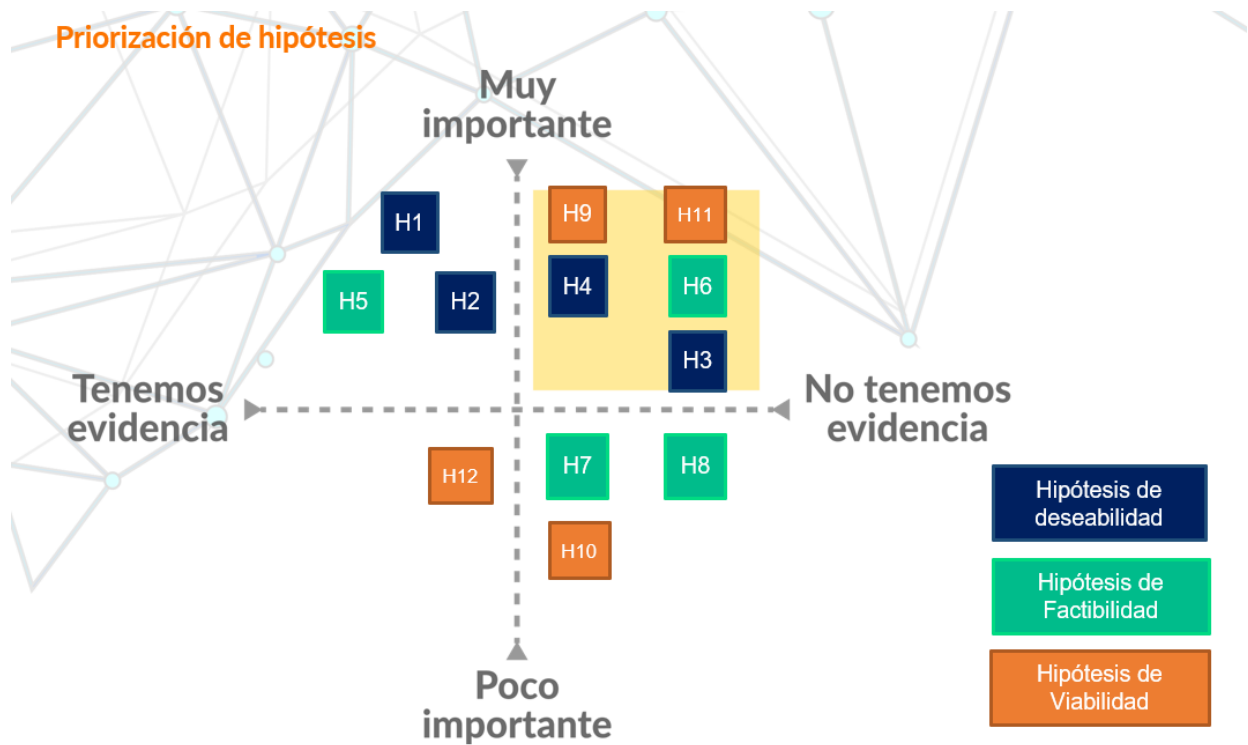
de los estudiantes, la funcionalidad de lo que queremos innovar y el impacto educativo que se quiere generar.

### 3.2 Priorización de Hipótesis

Durante la priorización, se tuvieron en cuenta varios supuestos. Se detallaron las hipótesis relacionadas con la deseabilidad, la factibilidad y la viabilidad de la solución, estos se utilizaron en el ejercicio validación con los docentes y alumnos de tercero de primaria del colegio cristiano gracia y amor al momento de implementar el primer prototipó (ver figura 8)

Tipos de Hipótesis	Hipótesis
<b><u>Deseabilidad</u></b>	<b>Hipótesis 1:</b> Nosotros creemos que la accesibilidad a plataformas digitales aumenta la motivación para leer.
	<b>Hipótesis 2:</b> Nosotros creemos que la integración de gamificación aumenta la motivación frente a la lectura y mantiene su interés.
	<b>Hipótesis 3:</b> Nosotros creemos una plataforma digital captaría el interés de los docentes, facilitando su implementación como herramienta para motivar la lectura entre los estudiantes.
	<b>Hipótesis 4:</b> Nosotros creemos que los estudiantes participarán activamente en las actividades de lectura propuestas en la plataforma digital, gracias a la incorporación de elementos de gamificación e interactividad.
<b><u>Factibilidad</u></b>	<b>Hipótesis 5:</b> Nosotros creemos que todos los estudiantes podrán acceder a los dispositivos digitales que ofrece la institución para desarrollar la propuesta de lectura.
	<b>Hipótesis 6:</b> Nosotros creemos que las plataformas y demás recursos digitales que se utilizarán para aumentar la motivación frente a la lectura serán fáciles de usar para los estudiantes.
<b><u>Viabilidad</u></b>	<b>Hipótesis 9:</b> Nosotros creemos que la plataforma digital será implementada en la institución de manera gratuita, aprovechando los recursos tecnológicos existentes sin incurrir en costos adicionales.
	<b>Hipótesis 11:</b> Nosotros creemos que la institución educativa asignará a algunos docentes, en calidad de líderes, la responsabilidad de alimentar la plataforma, sin necesidad de ajustar su carga laboral

**Figura 8 Priorización de hipótesis**



Durante el proceso de priorización las hipótesis más a tener en cuenta sobre las demás demandaban una profunda observación, teniendo en cuenta la carencia de evidencias se perfilaron como prioridades sobre las otras, ya que desembocarían en aspectos por mejorar para el prototipo y generarían retroalimentaciones positivas hacia el mismo, las hipótesis no tenidas en cuenta como poco importantes cubrían aspectos tales como disponibilidad de equipo de cómputo o internet, ya que la institución mantiene una buena cantidad de unidades y una red constante para su provecho, así como la posibilidad del soporte técnico de la plataforma la cual fue considerada no impórtate gracias a la facilidad de mantenimiento que esta ofrece, la posibilidad de los estudiantes de usar la plataforma digital en casa o desde sus equipos celulares no se priorizo dado a que la base de la plataforma es gratuita y de fácil acceso lo que permite que con solo el link de la misma se pueda ingresar desde cualquier punto que tenga acceso a internet.

### 3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica

Para la primera experimentación se diseñó el proyecto utilizando la plataforma digital Google sites en el integramos la lectura junto con la gamificación, dividiéndola en fragmentos del capítulo que los alumnos leían en clases, todo esto basándonos en los libros provistos por el plan lector del colegio. ([ver anexo No.18](#))

**Figura 9 Primer prototipo plataforma digital**



#### 3.3.1 Diseño del experimento

La primera hipótesis a validar fue que la plataforma digital captara el interés de los docentes, y está facilitara su implementación como herramienta para motivar la lectura entre los estudiantes. Lo cual realizamos en tres fases, empezando con una capacitación y posterior exploración por parte de los profesores de la plataforma digital con las que se hará la experimentación a los estudiantes, como último, llevamos a cabo una encuesta en Google forms con métricas cuantitativas al personal docente de participante del experimento. La encuesta tenía el objetivo de evaluar la aceptación de la plataforma, para considerar nuestra hipótesis como validada se requería un mínimo del 70% de favorabilidad. ([ver anexo No.7](#))

La segunda y tercera hipótesis, buscaba que los estudiantes participarán activamente en las actividades de lectura propuestas en la plataforma digital, gracias a la incorporación de elementos de gamificación e interactividad y que la plataforma con los demás recursos

digitales que se utilizarán para aumentar la motivación frente a la lectura será fácil de usar para los estudiantes. El proceso de experimentación se desarrolló en tres sencillas fases. En la primera fase, se llevó a cabo la exploración y aplicación de la plataforma digital. Durante este período, realizamos una observación continua de los alumnos, registramos toda la información relevante que pudiéramos ver y escuchar en el diario de campo. En la segunda fase, validamos las hipótesis mediante una encuesta con métricas cuantitativas aplicada a los estudiantes. Los resultados mostraron un 70% de favorabilidad, lo que indicaba una alta aprobación de las hipótesis planteadas, la encuesta albergaba preguntas sobre practicidad, uso, motivación generada durante su implementación en la experimentación, además se compararon los resultados de la encuesta con las observaciones que registramos en el diario de campo. Esta colación de datos nos reveló que la plataforma fue bien aceptada y cómoda para ellos, ya que los estudiantes manifestaron una actitud positiva mientras la usaban y participando activamente. Esto permitió validar ambas hipótesis. ([ver anexo No.6](#))

Las cuarta y quinta hipótesis tuvieron como objetivo que la plataforma fuera implementada en la institución de manera gratuita, aprovechando los recursos tecnológicos existentes sin incurrir en costos adicionales y que la institución educativa asignará a algunos docentes, en calidad de líderes, la responsabilidad de alimentar la plataforma, sin necesidad de ajustar su carga laboral. Experimento que se realizó con el personal administrativo de la institución, realizando una presentación y exploración de la herramienta digital, demostrando sus características y fuente de desarrollo que no presentaba ningún costo de utilización, así mismo la facilidad de la plataforma para ser trabajada, permitiendo un desarrollo intuitivo para el personal docente, se realizó una encuesta con métricas cuantitativas al personal donde se realizó preguntas de viabilidad y proyección para el colegio con respecto al prototipo donde se aprueba la hipótesis con un 70% de favorabilidad.

### **3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación**

La implementación de la primera versión del prototipo de solución, nos permitió observar cómo los niños, al tener un espacio diferente de lectura, en este caso de manera digital, despertó el interés y la motivación por la misma. Fue de gran ayuda las herramientas de gamificación utilizadas, ya que estas permitieron captar la atención de los niños motivándolos para continuar con la lectura. Por otro lado, podemos concluir que la labor docente se puede ver muy beneficiada con el uso de la tecnología, siendo esta, una herramienta significativa para el aprendizaje de los estudiantes. Para algunos docentes el uso de esta plataforma fue realmente innovador debido a que muchos aún siguen utilizando métodos tecnológicos muy básicos de enseñanza (YouTube – PowerPoint). De igual manera, observamos que los profesores no cuentan con el conocimiento suficiente del uso de las herramientas con las cuales está compuesta la plataforma (Google sites), por ende, piensan que demandará mucho tiempo de su carga laboral en alimentarla, esto, al mostrarles las diferentes características de la página. Por el lado de los estudiantes, observamos también que, aunque la plataforma fue de fácil uso, al momento de ingresar a la página, los mismos aun no gozaban del conocimiento básico en el manejo del software (ingresar comandos/caracteres por teclado) por ende, se le dificultó un poco al principio. Todo esto, nos permitió revisar y realizar un proceso de reflexión y análisis, en el cual pudimos identificar áreas de mejora y optimizar nuestra solución diseñada.

### **3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica**

Para el desarrollo de la segunda experimentación creamos un segundo prototipo en el cual se recogieron los aspectos a mejorar y se realizó un enfoque más pedagógico en el cual incluimos el modelo por etapas de lectura de Isabel Solé continuando con la utilización de la plataforma digital base Google sites con los libros provistos por el plan lector del colegio. [\(ver anexo No.19\)](#)

**Figura 10 Segundo Prototipo Plataforma Digital**



### **3.4.1 Diseño de la Iteración**

En el proceso de iteración se validaron las siguientes hipótesis, las cuales permitieron obtener resultados favorables en la implementación de la plataforma, tanto para estudiantes, como para docentes.

**H1:** Nosotros creemos que capacitar a los docentes en el uso de la plataforma, promoverá el trabajo colaborativo donde sean ellos los principales responsables en alimentarla.

Esta hipótesis fue validada con los docentes de primaria llevando a cabo dos fases; la primera una capacitación de la plataforma digital por medio de un video tutorial ([ver anexo No.12](#)) y la segunda fase, la aplicación de los conocimientos adquiridos agregando contenido en la plataforma digital. Para medirlo, realizamos una encuesta al personal docente de primaria, la cual nos permitió evaluar que tan útil fue el video presentado y si los docentes estuvieron cómodos al momento de alimentar la plataforma. ([ver anexo No.8](#))

**H2:** Nosotros creemos que organizar la plataforma por medio de pestañas haciendo énfasis en los diferentes momentos de lectura, permitirá una mejor organización del contenido, facilitando el trabajo de planeación de los docentes.

Esta hipótesis fue validada con los docentes de primaria, llevando a cabo tres fases; en la primera se organizó la plataforma por momentos de lectura (antes, durante y después). En la segunda se realizó la presentación de la organización de la plataforma al personal docente de primaria. En la tercera fase, se llevó a cabo un ejercicio de aplicación de los momentos de

lectura por parte del personal docente. Para medirlo, realizamos una encuesta al personal de docentes de primaria para conocer su percepción y puntos de vista en cuanto al nuevo prototipo presentado.

**H3:** Nosotros creemos que capacitar a los estudiantes en el uso de los comandos y caracteres ayudará a evitar problemas al momento de ingresar a la plataforma.

Esta hipótesis fue validada con los estudiantes de tercero de primaria, llevando a cabo dos fases; la primera, una capacitación de comandos y caracteres por medio del docente del área de informática de la institución. En la segunda fase, los estudiantes aplicaron los conocimientos adquiridos. Para medirlo realizamos una entrevista informal al personal de estudiantes de primaria junto con una observación por parte de la docente. Esto con el fin, de detallar las reacciones de los niños al momento de conocer y utilizar el nuevo prototipo desarrollado y conocer también si la capacitación de comandos fue exitosa. ([ver anexo No.9](#))

**H4:** Nosotros creemos que, al diseñar algunas herramientas de gamificación cooperativa dentro de la plataforma, permitirá el desarrollo de las actividades de una manera más fluida.

Esta hipótesis se validó con los estudiantes de grado tercero de primaria, por medio de tres fases; la primera, una búsqueda de recursos de gamificación cooperativos por parte del docente que alimenta la plataforma. La segunda fase, la inclusión de las herramientas de gamificación en la herramienta digital y, por último, la aplicación de las herramientas de gamificación cooperativa con los estudiantes. Para medirlo, realizamos una entrevista informal al personal de estudiantes de grado tercero, con el fin de evaluar si los cambios realizados en la plataforma fueron significativos. ([ver anexo No.10](#))

### **3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights**

Los principales aprendizajes e insights derivados del proceso de iteración de la segunda versión del prototipo de solución de innovación, nos permitieron evidenciar excelentes resultados, de acuerdo con lo esperado. Para los docentes es importante el trabajo que se pueda respaldar con argumentos pedagógicos y buscan herramientas que les permitan llevarlo a cabo de esta manera. Para ellos es muy valioso que la plataforma esté pensada con un enfoque de lectura que permite que los estudiantes realicen la lectura más consciente y se

tenga en cuenta esos aspectos tan importantes como los son el antes, durante y después de leer. Eso les llamó mucho la atención, debido a que fue una modificación que se realizó en el nuevo prototipo, esto permitió agregarle un mayor valor al trabajo en la plataforma. Por otra parte, los docentes estiman la organización y estructura de la plataforma, debido a que buscan herramientas que se adapten a sus tiempos académicos. Por lo que buscan trabajar en una herramienta digital completamente organizada, ya que esto les permite gestionar su tiempo al momento de alimentarla.

Para los estudiantes, fue de gran interés y motivación la propuesta de trabajo de lectura en una plataforma digital, siendo un estímulo para ellos, el cambiar de espacio y metodología al momento de leer. Así mismo, a los estudiantes los motivó en gran manera, que la plataforma tuviera herramientas de gamificación para recordar lo leído y verificar su comprensión, así como, que los retos encontrados se pudieran trabajar de forma cooperativa, aspecto que no tenía la primera versión del prototipo. Por otra parte, se debe aclarar que, en el segundo prototipo de la plataforma, se ha enfocado la lectura únicamente del plan lector de la institución. Por lo tanto, los estudiantes manifestaron sentirse a gusto de poder volver a leer de una forma resumida el capítulo del libro, debido a que en ocasiones no entendían completamente la lectura realizada en el aula. Al igual que los docentes, los estudiantes valoraron la organización de la plataforma y expresaron una mayor comprensión al leer y realizar las diferentes actividades a través de los tres momentos de lectura propuestos.

### **3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica**

La propuesta de valor de la solución de innovación pedagógica diseñada, hace referencia al diseño e implementación de una plataforma digital de lectura que fomenta el interés y la motivación del estudiante, a través de herramientas de gamificación. Dicha plataforma se encuentra estructurada de acuerdo a los tres momentos de lectura propuestos por Isabel Solé. Así mismo, es un complemento al plan lector de la institución. Lo que la diferencia de otras plataformas digitales es que se encuentra diseñada para que sea de fácil acceso y manejo, en ella se puede encontrar diversas actividades de gamificación de fácil comprensión, incentiva la lectura en los estudiantes, motiva a un desarrollo positivo del lenguaje y el usuario fortalece

la lectura y comprensión. Para la institución educativa, reduce exponencialmente el gasto (gratis) por uso a diferencia de otras plataformas de pago, elimina los costos de transporte; al tener acceso a los recursos educativos desde cualquier lugar con conexión a internet, los estudiantes no necesitan desplazarse. Sirve como apoyo al plan lector trabajado en el periodo académico. En cuanto a los docentes, desarrollan habilidades para diseñar experiencias de aprendizaje de manera digital. Aprenden a integrar tecnologías emergentes en su práctica pedagógica, manteniéndose actualizados en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje.

#### 4. Conclusiones

La especialización en innovación pedagógica, ha enriquecido nuestra comprensión de los principios fundamentales de la innovación en el escenario educativo, permitiéndonos profundizar el aprendizaje de los principios y teorías de innovación pedagógica, lo que nos permitió diseñar e implementar estrategias de enseñanza más efectivas de acuerdo con las necesidades actuales de los educandos. Hemos entendido que, en la educación actual, es fundamental conocer sobre innovación pedagógica, ya que esta nos permitirá estar a la vanguardia de los avances y tendencias de este campo. Así mismo, este proceso, nos brindó la oportunidad de aprender a diseñar una idea de innovación para mejorar la calidad del aprendizaje que nuestros estudiantes reciben en el aula, de esta manera, hacer una diferencia positiva en la vida de sus estudiantes.

Dentro de este mismo contexto, cabe resaltar el aprendizaje que obtuvimos a través de la metodología del design thinking, ya que el diseño de esta, nos llevó a entender mejor las necesidades, deseos y comportamientos de los estudiantes, lo que nos permitió diseñar una experiencia de aprendizaje más efectiva y relevante. Al centrarse este en el usuario, pudimos identificar problemas y oportunidades que no habíamos considerado antes, nos animó a pensar de manera creativa y a explorar nuevas soluciones para el problema identificado, esto, utilizando las técnicas de brainstorming, el prototipado y la prueba, pudimos generar ideas innovadoras para cubrir la necesidad presentada en la institución. De igual manera, esta metodología de innovación fomentó la colaboración y comunicación entre los docentes de primaria, los estudiantes y otros actores educativos, al trabajar en equipo y compartir ideas, generando así soluciones más efectivas y sostenibles.

Este aprendizaje obtenido ha influenciado de manera significativa nuestra vida como docente, ya que ahora, tenemos una visión más clara de lo que es verdaderamente un proceso de enseñanza- aprendizaje, pasando de ser un proceso centrado en el docente, a ser centrado en el estudiante, entendiendo que el aprendizaje es un proceso activo y que el docente es un facilitador de dicho aprendizaje. Así mismo, nos animó a explorar nuevas tecnologías y recursos para mejorar la calidad de la educación brindada a nuestros niños, y hacerla más accesible y atractiva. Además de esto, nos llevó a estar en constante reflexión para evaluar y

mejorar continuamente nuestra practicas pedagógicas y asegurarnos de trabajar en pro a las necesidades de los estudiantes.

Durante el proceso creativo de solución se presentaron algunos desafíos, los cuales se lograron superar durante el proceso de creación y diseño de nuestras estrategias pedagógicas aprendidas a lo largo de la especialización. Uno de estos desafíos fue con el personal docente de la institución. Quienes, al conocer la idea de innovación, se mostraron un poco temerosos al no conocer las herramientas tecnológicas necesarias para desarrollar esta idea de solución, pero el proceso de experimentación les permitió superar sus limitaciones iniciales, permitiendo así, alimentar la plataforma digital de manera efectiva y atractiva para sus estudiantes. Así mismo, se evidenció que la experimentación con los docentes, demostró ser una estrategia efectiva para que los estos adquirieran conocimientos y habilidades en el uso de herramientas tecnológicas dejando a un lado el temor por el manejo de las misma.

Para terminar, podemos concluir que el proceso de innovación educativa desarrollado, fue una experiencia enriquecedora, que nos permitió desarrollar habilidades y competencias valiosas en el ámbito académico y profesional. A través de esta experiencia, pudimos aplicar teorías y conceptos aprendidos en nuestra formación académica, lo que nos permitió profundizar en nuestra comprensión sobre la importancia de la lectura y la alfabetización digital en la sociedad actual. Además, nos brindó la oportunidad de desarrollar habilidades de diseño, innovación y resolución de problemas. Así como también, aprendimos la importancia del trabajo en equipo, el comunicar nuestras ideas y pensamientos de manera efectiva, el poder escuchar y aprender de los demás, estando dispuestos a adaptarnos a nuevos desafíos y oportunidades que se presentan a diario en el ámbito educativo.

## 5. Agenda futura

Dentro del proceso de proyección de nuestra propuesta de innovación, se estima un trabajo en la optimización de procesos dentro de la plataforma, así como la capacitación continua del personal docente en la misma, el desarrollo de la plataforma base y un estudio de nuevos mercados con miras a fuentes de financiación que permitan a esta una mayor autonomía y competencia con las diferentes plataformas de aprendizaje del mercado, permitiendo consolidarla como una alternativa única en el apoyo a los planes lectores de las diferentes instituciones a nivel regional y nacional.

### **(0-6 meses): Continuar con la implementación de la innovación pedagógica**

Durante los primeros seis meses, el enfoque estará en la implementación de nuestra plataforma digital en el espacio educativo, así como su expansión hacia diferentes usuarios pilotos dentro del mismo en busca del mejoramiento continuo con base a las retroalimentaciones. Las acciones específicas que se planean llevar a cabo durante este periodo son:

#### **1. Nuevos usuarios, pruebas y encuestas:**

- ✓ Implementar la plataforma en más grupos piloto de estudiantes de primaria.
- ✓ Seguir sensibilizando a los nuevos estudiantes piloto y padres del colegio sobre los beneficios de la nueva herramienta, invitando implementarla sin ningún problema de acceso desde sus casas.
- ✓ Recoger retroalimentaciones de los diferentes grupos pilotos y realizar ajustes en la plataforma digital para mejorar la experiencia del usuario final que son los alumnos y los docentes que alimentaran la página.

#### **2. Desarrollo y capacitación Continua:**

- ✓ Diseñar y desarrollar continuamente prototipos de la página web utilizando la plataforma base **Google Sites** con base a las retroalimentaciones que nos puedan

aportar los diferentes usuarios para el año lectivo 2025 en el colegio cristiano gracia y amor.

- ✓ Continuar capacitando a los docentes sobre el uso de la plataforma, las técnicas de gamificación así como el proceso de desarrollo de los tres momentos de Isabel solé enfocados a la lectura.

### **(6 meses-12 meses): Optimización y Escalamiento de la innovación pedagógica**

En un periodo a mediano plazo, se trabajará en optimizar la solución de innovación, búsqueda de alianzas con diferentes proveedores con las siguientes metas y acciones:

#### **1. Optimización basada en la retroalimentación:**

- ✓ Integrar los ajustes necesarios derivados de la retroalimentación de los estudiantes pilotos y docentes del colegio.
- ✓ Mejorar la interfaz y la funcionalidad de la plataforma para garantizar una experiencia de usuario óptima e intuitiva para los alumnos más jóvenes.

#### **2. Metas de escalamiento:**

- ✓ Seguir ampliando la utilización de la plataforma a más clases y grados dentro de la institución, finalmente pudiendo llegar a desarrollarlo mínimo con el plan lector de cada grado de 1 a 11 grado.
- ✓ Continuar con las campañas de promoción con los padres de familia para aumentar la adopción y uso de la plataforma en hogares fuera del horario curricular con el fin de generar

#### **3. Establecimiento de colaboraciones con editoriales y páginas web (gamificación):**

- ✓ Colaborar con editoriales las cuales abastecen con el material de libros basados en el plan lector del colegio, con el fin de obtener permisos de autor para alimentar la plataforma con una base sólida de lecturas.
- ✓ Ampliar investigaciones adicionales sobre el impacto de la gamificación en la motivación lectora, buscando así lograr un primera inversión en permisos premium

para la creación de más juegos lúdicos e interactivo y crear una biblioteca extensa que permita diversidad de herramientas, clasificadas por niveles de dificultad estableciendo una cuenta a la mitad del año lectivo 2025 por 5 meses, esto con el fin de aprender que juegos captan mayor interés de los diferentes grupos de estudio.

#### **4. Incorporación de tecnologías emergentes:**

- ✓ Investigar y evaluar la integración de otras tecnologías emergentes que puedan complementar la plataforma, permitiendo una mayor interactividad con la misma garantizando interés en los estudiantes al ofrecer diversos medios para incentivar la lectura y el aprendizaje (podcast, videos, blog, etc.)

#### **(Más de 12 meses): Impacto a largo plazo y escalamiento regional**

Para el impacto a largo plazo de la innovación pedagógica, se proyectan una investigación de mercado y búsqueda de inversionistas para la creación de una software autónomo e independiente de la plataforma digital base (Google sites) teniendo en cuenta las siguientes estrategias:

##### **1. Identificación de aliados potenciales para el desarrollo de un software autónomo:**

- ✓ Buscar y establecer relaciones con aliados estratégicos, como instituciones educativas, fundaciones universitarias, organizaciones sin fines de lucro y empresas tecnológicas para la investigación de un software capaz de ejecutarse en diferentes equipos (computadores, tabletas y celulares).
- ✓ Contactar y negociar con potenciales socios que puedan proporcionar recursos, apoyo técnico en la creación del software.

##### **2. Búsqueda de Fuentes de Financiación:**

- ✓ Explorar y aplicar a subvenciones, becas y fondos disponibles para proyectos educativos innovadores.

- ✓ Presentar la propuesta a inversionistas regionales y patrocinadores interesados en apoyar la educación y la tecnología, con una inversión base se puede comenzar a financiar un equipo crear un software capaz de ejecutarse siguiendo las directrices principales del proyecto de innovación y el objetivo de motivar a la lectura.

### **3. Establecimiento de un equipo de trabajo**

- ✓ Organización de un equipo que garantice la materialización, actualización del software, interfaz, previendo los elementos de gamificación e interactividad y finalmente el contenido de la misma, manteniendo las alianzas con editoriales regionales para su alimentación con los libros basados del plan lector de la institución educativa.

### **4. Lanzamiento, evolución y adaptación:**

- ✓ Lanzar la plataforma con miras a todos los dispositivos electrónicos de cómputo de las instituciones educativas disponibles a nivel regional, ofreciendo un modelo básico (gratuito) con acceso a un libro del plan lector del colegio.
- ✓ A medida que las instituciones quieran adquirir un paquete más completo (de pago) con todos los libros de plan lector que tengan la institución se comenzara a planificar la evolución de la plataforma para adaptarse a cambios en el entorno educativo y las necesidades emergentes en los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) que tengan estas instituciones.
- ✓ Realizar evaluaciones periódicas del impacto educativo y ajustar la estrategia según los resultados obtenidos en las retroalimentaciones dadas.
- ✓ Así mismo lanzar una versión móvil por la plataforma Android e IOS ofreciendo una versión gratuita básica con una selección básica de libros clásicos donde los derechos de autor no convengan un problema y una versión de pago donde se permita el acceso a libros más recientes utilizando la plataforma de gamificación e interactividad clásica del proyecto enfocándolo a jóvenes que buscan alternativas para comenzar a leer.

## **5. Generación de estrategias sostenibles:**

- ✓ Implementar modelos de negocio sostenibles que aseguren la viabilidad a largo plazo de la plataforma a nivel regional.
- ✓ Establecer alianzas permanentes con las entidades educativas, editoriales e instituciones tecnológicas (Secretaría de las TIC) para mantener el apoyo y desarrollo continuo de la aplicación digital, garantizando la expansión a nivel departamental.

## **6. Generación y promoción del impacto Educativo:**

- ✓ Medir y analizar el impacto de la plataforma en el rendimiento académico y la motivación lectora de los estudiantes.
- ✓ Publicar estudios y reportes hechos por las instituciones educativas aliadas que muestren los beneficios y el éxito de la innovación, fomentando su adopción en otras instituciones a nivel nacional reproduciendo el mismo patrón de negocios.

## 6. Narrativa comunicación del proyecto

La construcción de narrativas de valor (storytelling) hace referencia al arte de contar historias de manera efectiva, transmiten un mensaje o valor y evocan una respuesta emocional. A continuación, se presenta el storytelling de nuestra propuesta de innovación pedagógica:



<https://www.youtube.com/watch?v=NXorLvK-wU>

## Referencias bibliográficas

Bocanegra M. (2021). Implementación de una biblioteca de aula como herramienta para fomentar la lectura en niños de 5 a 8 años.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/11459/Bocanegra%20Yate%2c%20Margoth%20Yanet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ceballos, M. (2018). El poder de crear tu propia historia.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15179/LopezCeballosMaria.pdf?sequence=1>

Erazo, J., Mena, S., García, D. & Barrera, E. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años de edad.

<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/342/429>

Montessori Village (2024) La lectoescritura en el método Montessori. Recuperado el 22

de agosto de 2024 de <https://www.montessorivillage.es/la-lectoescritura-en-el-metodomontessori/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20Montessori%20ofrece%20un,de%20manera%20natural%20y%20aut%C3%B3noma>

Naciones unidas (s.f.) La ciencia de la motivación. Recuperado el 17 de agosto de 2024

de <https://www.unodc.org/unodc/es/listen-first/super-skills/motivation.html>

Navarro, Marianela, Orellana, Pelusa, & Baldwin, Paula. (2018). Validación de la Escala de Motivación Lectora en Estudiantes Chilenos de Enseñanza Básica. Psykhe

(Santiago), 27(1), 1-17. <https://dx.doi.org/10.7764/psykhe.27.1.1078>

Pareja, M. (2024). Escenario de aprendizaje: transformando la enseñanza de la literatura con teatro. <https://mariapareja.es/2024/05/28/escenario-de-aprendizaje-transformando-la-ensenanza-de-la-literatura-con-teatro/>

Santamaría, F., Vega, J. (2022) La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. <https://revistas.investigacion-upelipb.com>