

ClassDojo: ¡La Aventura de Comprender y Analizar!

Este proyecto de innovación aporta al ubicar nuevos recursos de forma creativa en la plataforma digital ClassDojo para cambiar el paradigma tradicional en la escuela con respecto a los recursos empleados para incentivar las competencias de análisis y comprensión de textos. Aporta socialmente a la comunidad educativa del Colegio Reina de la Paz al crear un ambiente de aprendizaje con énfasis en la interacción entre el docente y los estudiantes.

Brayan Alexander Cortes Pedraza

James Ricardo Escobar Álzate

Sergio Andrés Calderón Ardila

Línea de Investigación: Innovación Educativa

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de Magíster en Tecnología e
Innovación Educativa

Asesora

María Victoria Murcia Arregocés

Magíster en Educación

Universidad Santo Tomás, Bogotá

División de Ciencias Sociales y de la Educación

Facultad de Educación

2025

Tabla de contenido

Resumen	8
Abstract	9
Introducción y Justificación	10
Delimitación del marco de trabajo para el abordaje del problema o necesidad	12
Diagnóstico de la Situación.....	12
Planteamiento del problema.....	17
Diagrama de árbol del problema	18
Marco de trabajo creativo y de innovación	22
Objetivos	24
Objetivo general	24
Objetivos específicos	24
Matriz de medición de impacto educativo y social.....	24
Estado del Arte	28
Marco de Referencia	35
Marco Teórico.....	35
Marco legal y normativo	37
Marco Técnico	40
Características Técnicas	41

<i>Funcionalidades</i>	41
<i>Accesibilidad y Compatibilidad</i>	42
<i>Escalabilidad</i>	43
Características Pedagógicas	44
<i>Usabilidad Docente</i>	44
<i>Motivación Estudiantil</i>	44
<i>Gestión del Aula y Comunicación</i>	44
Evaluación y Retroalimentación	45
<i>Motivación</i>	45
<i>Usabilidad</i>	45
<i>Comunicación</i>	45
<i>Gestión del aula</i>	45
<i>Lectoescritura</i>	46
Metodología	46
Investigación cualitativa.....	46
Diseño	47
<i>Investigación-acción como diseño de investigación</i>	47
Población y muestra	48
Interesados y beneficiarios	49
Recursos previstos.....	51

Categorías de análisis y operacionalización.....	52
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	53
Ruta metodológica	54
Cronograma.....	56
Resultados y análisis de resultados.....	58
Objetivo específico 1.....	61
<i>Resultados</i>	62
<i>Análisis interpretativo</i>	64
Objetivo específico 2.....	66
<i>Resultados</i>	67
<i>Análisis interpretativo</i>	68
Objetivo específico 3.....	70
Hallazgos por unidad didáctica	73
<i>Unidad 1</i>	74
<i>Unidad 2</i>	75
<i>Unidad 3</i>	76
<i>Unidad 4</i>	76
<i>Unidad 5</i>	77
Validación de la estrategia por expertos	80
<i>Calidad de los Contenidos y Alineación Pedagógica</i>	81

<i>Usabilidad y Características Técnicas de ClassDojo</i>	81
<i>Pertinencia y Motivación de la Estrategia</i>	83
Mejoras observadas en el diseño e implementación	84
<i>Enriquecimiento de Materiales Didácticos</i>	84
<i>Claridad en Instrucciones y Evaluaciones</i>	85
<i>Ajustes en la Plataforma ClassDojo</i>	85
Conclusiones	100
Proyecciones	103
Referencias	105
Anexos	113
Anexo A	113
Anexo B	114
Anexo C	115
Anexo D	118
Anexo E	119
Anexo F	125
Anexo G	157

Lista de figuras

Figura 1	13
Figura 2	13
Figura 3	14
Figura 4	18
Figura 5	20

Tablas

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	24
Tabla 3.....	41
Tabla 4.....	42
<i>Tabla 5</i>	49
Tabla 6.....	54
Tabla 7.....	56
Tabla 8.....	72
Tabla 9.....	78
Tabla 10.....	86

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo para fortalecer las competencias lectoescritoras de análisis y comprensión de textos en estudiantes de quinto y sexto de primaria en el Colegio Reina de la Paz en Floridablanca, Santander. La propuesta buscó integrar las dinámicas de información e interacción para incentivar la lectura y la escritura, así como desarrollar habilidades digitales para los desafíos tecnológicos del siglo XXI.

La investigación utilizó un enfoque de investigación-acción participativa, donde los docentes y estudiantes colaboraron activamente en el diseño, implementación y evaluación de la estrategia. Se empleó la metodología Design Sprint para asegurar que la estrategia didáctica sea efectiva y relevante para los estudiantes. El proceso y los resultados se evaluaron mediante un formulario de validación del desarrollo de la estrategia con docentes y expertos.

Palabras clave: Competencias de análisis y comprensión, Estrategia didáctica, mediación tecnológica.

Abstract

The present research aimed to design a didactic strategy mediated by the ClassDojo platform to strengthen the reading and writing competencies of text analysis and comprehension in fifth and sixth grade students at Colegio Reina de la Paz in Floridablanca, Santander. The proposal sought to integrate information and interaction dynamics to encourage reading and writing, as well as to develop digital skills to meet the technological challenges of the 21st century.

The research followed a participatory action research approach, in which teachers and students actively collaborated in the design, implementation, and evaluation of the strategy. The Design Sprint methodology was employed to ensure that the didactic strategy would be effective and relevant for the students. The process and results were evaluated through a validation form assessing the development of the strategy with teachers and experts.

Keywords: Analysis and comprehension skills, Didactic strategy, Technological mediation

Introducción y Justificación

Hoy en día, las habilidades de lectoescritura son esenciales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, especialmente en un entorno educativo en constante cambio debido a la tecnología. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza en este campo pueden resultar insuficientes para captar el interés de los estudiantes en áreas como la comprensión y producción de textos. Este proyecto se enfocó en mejorar las competencias de lectoescritura en estudiantes de quinto y sexto de primaria del Colegio Reina de la Paz, en Floridablanca, Santander, mediante una estrategia didáctica apoyada por la plataforma ClassDojo. Con un enfoque de investigación-acción participativa, se buscó no solo involucrar a docentes y estudiantes en el diseño de la estrategia, sino también emplear la metodología Design Sprint para que esta se adaptara a las necesidades del grupo.

La investigación tomó como eje central las competencias en análisis y comprensión de textos, elementos clave en la educación básica. La motivación principal surgió de un análisis interno que muestra que, si bien el nivel en esta área es satisfactorio, aún existen retos, especialmente en la producción de textos y en la interpretación de significados más profundos. Los resultados de pruebas diagnósticas y las opiniones de los docentes destacaron una baja motivación en la lectoescritura y la necesidad de enfoques más atractivos. En este sentido, se propuso que una plataforma interactiva como ClassDojo puede ser una herramienta valiosa para fomentar una participación más activa y colaborativa, además de desarrollar habilidades digitales y de pensamiento crítico en los estudiantes.

La importancia de este estudio radicó en su propuesta de innovación en la enseñanza de la lectoescritura, que podría replicarse en otros contextos educativos. Este proyecto justificó su

relevancia en la necesidad de aprovechar los recursos tecnológicos de manera óptima y en el interés por explorar metodologías que integren la tecnología en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras. Se esperaba que ClassDojo no solo impulsara el desempeño académico en pruebas como las Saber, sino que también cerrara la brecha entre el potencial de los estudiantes y los retos que encuentran en el aprendizaje del lenguaje. En resumen, este proyecto buscó aportar una base metodológica que promueva una enseñanza más eficaz y colaborativa, mostrando cómo la tecnología puede ser un gran aliado en la construcción de competencias fundamentales para el futuro.

Delimitación del marco de trabajo para el abordaje del problema o necesidad

A continuación, se presenta el diagnóstico institucional y académico del Colegio Reina de la Paz, que permite contextualizar el problema abordado en este proyecto.

Diagnóstico de la Situación

El Colegio Reina de la Paz, situado en Floridablanca, Santander, de carácter privado urbano perteneciente a la comunidad católica de las Hijas de Jesús, miembros de la comunidad jesuita; ofrece los servicios de educación Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media técnica, cuenta con servicios de psicología, enfermería, biblioteca y gestión comunitaria, fundamentado en el modelo educativo Pentacidad que integra los ámbitos del desarrollo humano: identidad, social, mente, cuerpo y emocional, junto al modelo pedagógico "Nuestro Modo Propio de Educar" (NMPE).

Este colegio alberga un total de 712 estudiantes, desde primaria hasta bachillerato; la población estudiantil proviene mayoritariamente de los estratos 4 y 5 de la ciudad, y sus padres en su mayoría, cuentan con estudios universitarios de pregrado y posgrado en diversas áreas. Ubicado en una zona de estrato 3, dispone de excelentes instalaciones, que incluyen zonas verdes, amplios salones, salas de docentes, salones audiovisuales, biblioteca y polideportivo, en los últimos años, el colegio ha desarrollado una destacada labor académica desde los primeros grados de escolaridad, lo que le ha permitido alcanzar un reconocimiento social y académico de alto prestigio. Esto se evidencia en hechos como el haber alcanzado, según los resultados publicados por la empresa Milton Ochoa para el calendario A del 2023, el puesto 40 entre las 665 instituciones evaluadas en el departamento de Santander y el puesto 362 entre los 500 mejores colegios de Colombia en el 2023 (Colprensa, 2023).

El proyecto que se planteó para esta investigación se llevó a cabo con los grupos quinto y sexto Santa y Beata, con un total de los dos cursos de 64 estudiantes; retomando los resultados de las pruebas de medición interna para cada uno de los grados desarrolladas a través de la editorial Los Tres Editores S.A.S, con el fin de obtener información actualizada sobre el avance de los estudiantes en cada área del conocimiento. En su último informe, fechado el 27 de mayo de 2024, con una escala de valoración de 100 a 500, se establecieron cuatro niveles de desempeño: Insuficiente (100 - 253), Mínimo (254 - 324), Satisfactorio (325 - 392) y Avanzado (393 - 500). Este informe presentó los resultados de los estudiantes de quinto grado, divididos en los grupos denominados Santa y Beata.

Figura 1

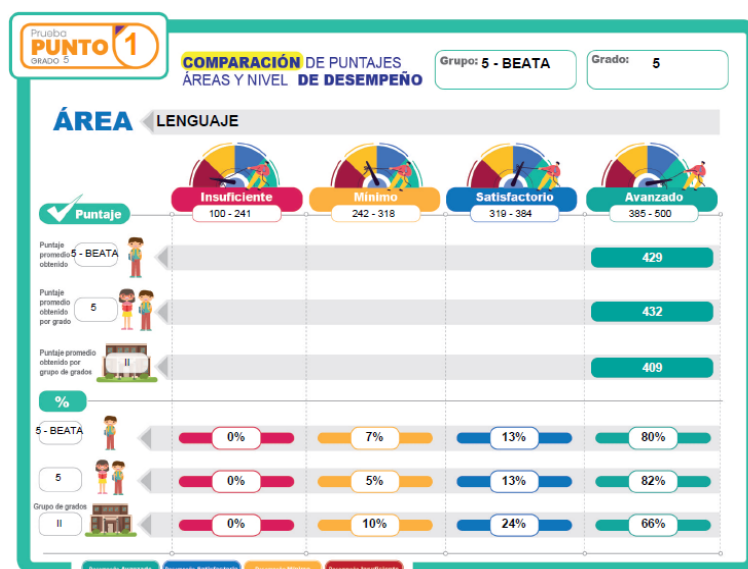
Comparación de puntajes en el área de lenguaje para el grupo 5 - SANTA del grado 5.



Nota. Fuente: Los tres editores S.A.S

Figura 2

Comparación de puntajes en el área de lenguaje para el grupo 5 - BEATA del grado 5.



Nota. Fuente: Los tres editores S.A.S.

Estos resultados evidenciaban para ambos grupos un desempeño avanzado con un puntaje promedio por grado de 432 puntos sobre 500, lo que les permite competir académicamente con las instituciones con mejores calificaciones del departamento y el país. Sin embargo, es un escalón previo para encontrarse entre los primeros 10 colegios del departamento, y demuestran un margen de mejora promedio de 70 puntos y, en otros casos dispersos, de 90 puntos.

De forma puntual, la prueba generó un apartado de porcentaje promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje del área de Lenguaje para los cursos "Santa" y "Beata", junto con un promedio general del grado de la siguiente forma:

Figura 3

Porcentaje promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje para el grado 5.

APRENDIZAJES	Curso 5 - SANTA	Curso 5 - BEATA	Grado 5º
LENGUAJE			
PR - Prevé el propósito o la intenciones que debe cumplir un texto, atendiendo a las necesidades de la producción textual en un contexto comunicativo particular. - Comunicativa escritora.	6%	3%	5%
PR - Reconoce elementos implícitos de la situación comunicativa del texto. - Comunicativa lectora.	17%	11%	14%
PR - Reconoce información explícita de la situación de comunicación. - Comunicativa lectora.	27%	12%	20%
SM - Prevé temas, contenidos, ideas o enunciados, para producir textos que respondan a diversas necesidades comunicativas. - Comunicativa escritora.	43%	41%	42%
SM - Recupera información explícita en el contenido del texto. - Comunicativa lectora.	8%	12%	10%
SM - Recupera información implícita en el contenido del texto. - Comunicativa lectora.	16%	7%	11%
SN - Da cuenta de los mecanismos de uso y control de la lengua y de la gramática textual que permiten regular la coherencia y cohesión del texto, en una situación de comunicación particular. - Comunicativa escritora.	25%	14%	20%
SN - Prevé el plan textual, organización de ideas, tipo textual estrategias discursivas atendiendo a las necesidades de la producción, en un contexto comunicativo particular. - Comunicativa escritora.	16%	21%	18%
SN - Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos. - Comunicativa lectora.	13%	12%	13%

Nota. Fuente: Los tres editores S.A.S.

Donde se pudieron apreciar los cuatro aprendizajes con mayor porcentaje de respuestas incorrectas, de cada grupo.

Tabla 1

Porcentaje promedio de respuestas incorrectas en cada aprendizaje para el grado 5

Aprendizaje	Curso Santa	Curso Beata	Promedio General	Clasificación
SM - Prevé temas, contenidos, ideas o enunciados, para producir textos que respondan a diversas necesidades comunicativas.	43%	41%	42%	Mínimo
PR - Reconoce elementos implícitos de la situación	27%	12%	20%	Satisfactorio

comunicativa del texto. - Comunicativa lectora.				
SN - Prevé el plan textual, organización de ideas, tipo textual, estrategias discursivas atendiendo a las necesidades de la producción en un contexto comunicativo particular. - Comunicativa escritora.	16%	21%	18%	Satisfactorio
SN - Da cuenta de los mecanismos de uso y control de la lengua y de la gramática textual que permiten regular la coherencia y cohesión del texto, en una situación de comunicación particular.	25%	14%	20%	Satisfactorio

Nota. Fuente: Los Tres Editores S.A.S.

Siendo el primer lugar en dificultad: La producción de textos (SM) el área más problemática, con 42% de respuestas incorrectas en el promedio general. Reconocimiento de elementos implícitos (PR): Tiene un 20% de error, lo que muestra desafíos en interpretar

significados implícitos dentro de los textos. Planificación y estructura textual (SN): Si bien el promedio general se encontraba en el rango satisfactorio (18-20%), esto reveló que los estudiantes tienen dificultades al organizar ideas y estructurar textos coherentemente.

De esta manera, el análisis reflejó que la mayor dificultad se encontraba en la producción escrita y en la interpretación de contenidos implícitos y explícitos de los textos. Por ello, fue necesario trabajar desde el análisis y la comprensión lectora como base para lograr la construcción de textos bien estructurados, fortaleciendo las habilidades de pensamiento crítico. Al desarrollar estas competencias, fue posible reducir el margen de error en los aprendizajes identificados e impulsar que los estudiantes alcancen un desempeño más alto y homogéneo.

Planteamiento del problema

El colegio cuenta con recursos físicos, tecnológicos y humanos de alta calidad, de acuerdo con indagación preliminar con las directivas, sin embargo, no ha logrado aprovechar dichos recursos para fomentar el desarrollo creativo de las competencias lectoescritoras de análisis y comprensión de textos. Los docentes mencionaron una falta de interés en la lectura y escritura, baja participación en las clases de lenguaje y un escaso uso de las herramientas virtuales tanto en el colegio como en el hogar para actividades de lectura evidenciándose la necesidad de rediseñar estrategias en el aula de clases de todas las áreas del conocimiento en donde se transformara los enfoques pedagógicos hacia el uso creativo de las herramientas virtuales, no solo para la presentación de contenidos audiovisuales, sino para desarrollar habilidades específicas de análisis y comprensión; aprovechando el trabajo cooperativo y colaborativo desde la interacción estudiantil orientados a la resolución de retos académicos.

Cada año, se organizaron estrategias y se promovieron debates con la comunidad educativa —estudiantes, docentes, padres de familia y directivos— con el propósito de mejorar el desempeño estudiantil en las pruebas Saber. Aunque los resultados obtenidos por los estudiantes de quinto y sexto grado fueron considerados aceptables, aún se identificó un margen de mejora para alcanzar un rendimiento que posicionara al colegio entre los diez mejores del departamento.

A partir de la síntesis realizada por los docentes y directivos, se concluyó que optimizar el uso de los recursos tecnológicos y replantear los paradigmas pedagógicos constituían desafíos urgentes. Esta reflexión evidenció el compromiso institucional con la búsqueda de estrategias innovadoras orientadas a mejorar tanto los resultados en las pruebas Saber cómo el desarrollo de competencias prácticas en los estudiantes.

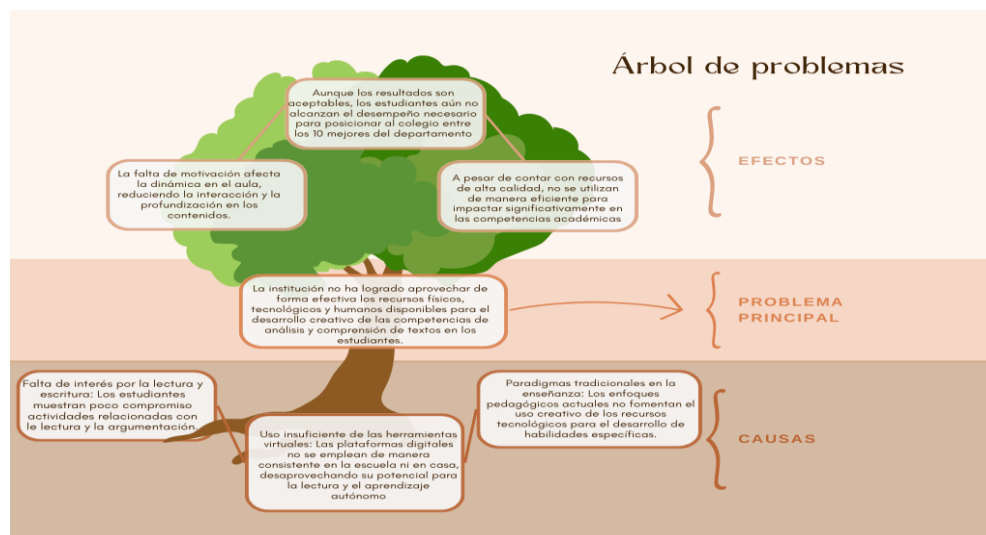
Diagrama de árbol del problema

A partir de lo observado en los resultados de las pruebas de medición interna de los grados grupo 5 – BEATA y SANTA, a través de la editorial Los Tres Editores S.A.S del área de Lenguaje se elaboró un diagrama de árbol de problemas en donde se muestran las principales causas que originan el problema, así como sus consecuencias, ayudando a visualizar de forma clara los factores que afectan el desarrollo de estas habilidades lectoescritoras.

Figura 4

Diagrama de árbol del problema sobre el bajo desarrollo de competencias lectoescritoras en estudiantes de quinto grado.

Nota:



Fuente.

Elaboración propia.

El diagrama de árbol de problemas evidenció una carencia de estrategias innovadoras orientadas al fortalecimiento de las competencias lectoescritoras en los estudiantes. Esta problemática estuvo influenciada por tres factores principales: el desinterés por la lectura y la escritura, el uso limitado de herramientas virtuales y la persistencia de enfoques pedagógicos tradicionales.

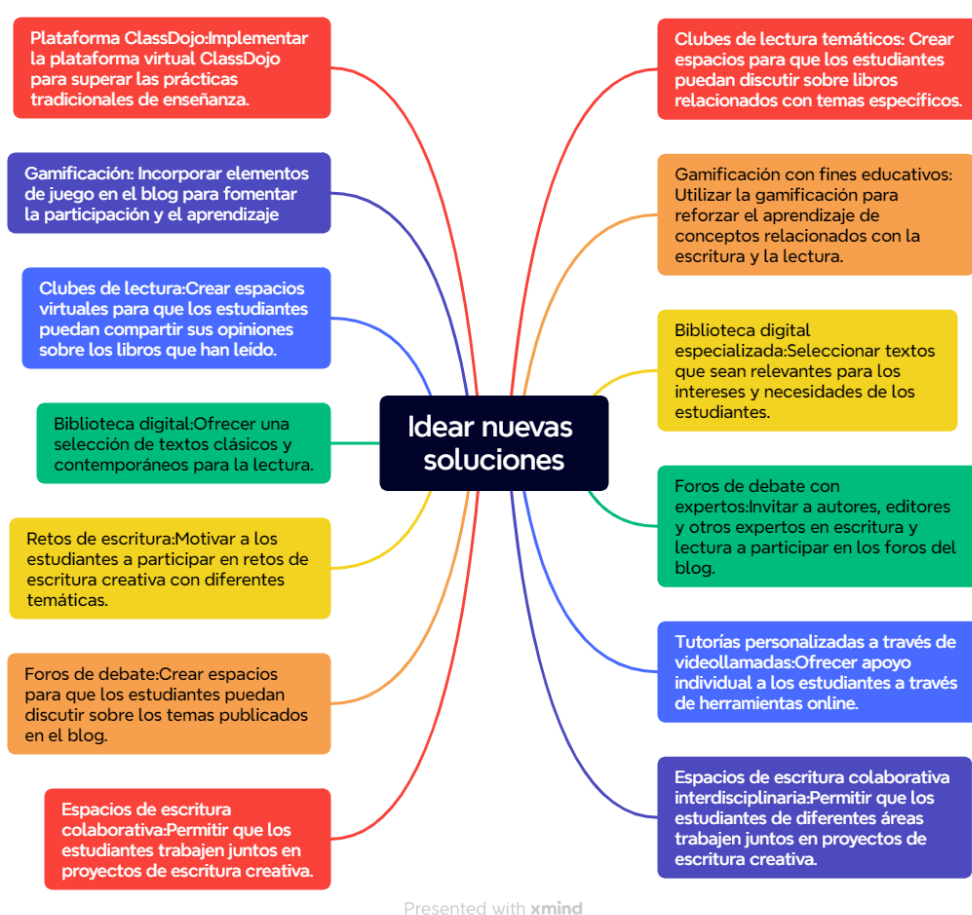
Estas causas generaron consecuencias como la baja participación en las clases de lenguaje, resultados poco satisfactorios en las pruebas Saber y una subutilización de los recursos tecnológicos y humanos disponibles en la institución. En conjunto, estas limitaciones afectaron el rendimiento académico y dificultaron el desarrollo integral de las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

Frente a este panorama, surgió la necesidad de reflexionar y actuar pedagógicamente en el aula. Por ello, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo diseñar estrategias didácticas innovadoras para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del Colegio Reina de la Paz?

Figura 5

Lluvia de ideas; oportunidades de innovación para integrar la tecnología y la lectoescritura.

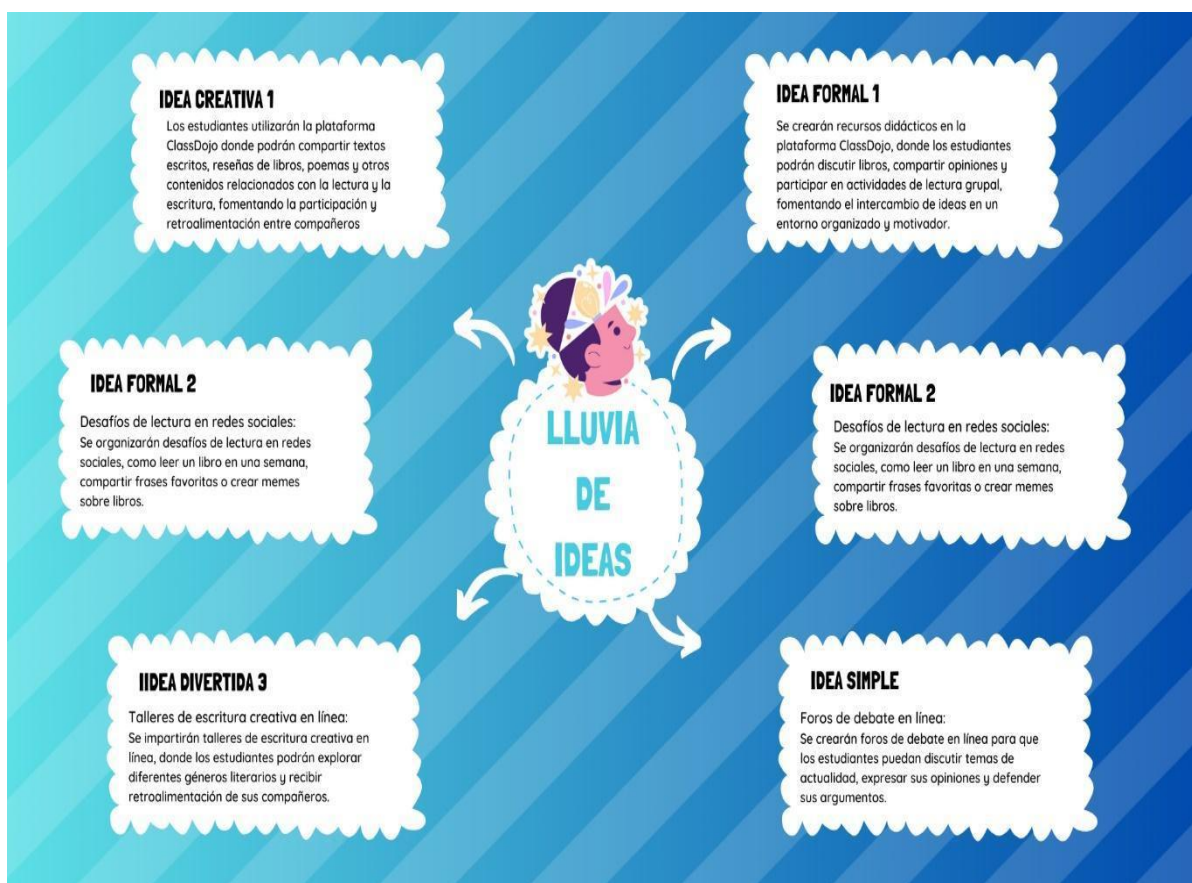


Nota: A partir de la gran idea Fuente: Elaboración propia.

En la segunda sesión (Figura 5), se consolidaron las ideas iniciales y se centraron en alternativas de solución usando ClassDojo para mejorar las competencias de lectoescritura.

Figura 6

Lluvia de ideas; alternativas de solución para integrar ClassDojo y la lectoescritura.



Nota: Lluvia de ideas sobre la integración de ClassDojo para el aprendizaje de la lectura y escritura en quinto grado. Fuente: Elaboración propia.

Las actividades de *brainstorming* permitieron describir posibles soluciones orientadas a la integración de la tecnología en el proceso educativo. La alternativa seleccionada se centró en

una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo, enfocada en la interacción como medio para fortalecer las competencias de lectoescritura.

A partir de las ideas generadas, se definieron varias etapas clave para la implementación de la propuesta. En primer lugar, se contempló una fase de capacitación dirigida a familiarizar a los estudiantes con el uso de ClassDojo y otras herramientas digitales complementarias. En segundo lugar, se planificó la conformación de grupos privados dentro de la plataforma, en los cuales los estudiantes pudieran intercambiar trabajos, publicar reseñas de libros y participar en discusiones relacionadas con las lecturas asignadas. Finalmente, se consideró el diseño de estrategias de seguimiento mediante el uso de instrumentos como rúbricas evaluativas, con el fin de apoyar y monitorear el desarrollo de las competencias de lectoescritura.

Marco de trabajo creativo y de innovación

El desarrollo de la estrategia didáctica mediada por la tecnología en redes sociales se basó en la metodología Design Sprint, una herramienta de innovación ágil que facilitó la creación de soluciones creativas para problemas complejos en un corto período de tiempo. Esta metodología es particularmente valiosa en el ámbito educativo, ya que permite una rápida adaptación a las necesidades de los estudiantes.

El Design Sprint se compone de cinco etapas fundamentales que se aplicaron en el proyecto para asegurar que la estrategia didáctica fuera efectiva y relevante para los estudiantes de quinto de primaria. En la primera etapa, empatizar, se buscó comprender a fondo las necesidades y motivaciones de los estudiantes mediante encuestas.

En la segunda fase, definir, se sintetizó la información recopilada en la etapa de empatizar para definir claramente el problema a abordar. Es fundamental que el problema se enuncie de manera específica, reflejando los desafíos particulares de lectoescritura, como la comprensión de textos digitales y la producción de textos coherentes en redes sociales.

Durante la tercera etapa, idear, se generó una amplia gama de soluciones creativas a través de técnicas de brainstorming y colaboración. Incluir a docentes, expertos en tecnología educativa y estudiantes facilitó la reflexión sobre cómo las redes sociales pueden ser utilizadas para mejorar las competencias lectoescritoras. En la cuarta etapa, dedicada a la creación de prototipos, se desarrollaron modelos rápidos de las ideas más prometedoras. Estos modelos ayudaron a visualizar las soluciones antes de su implementación.

Finalmente, en la fase de prueba, se llevó a cabo la evaluación de los prototipos con los estudiantes para recoger su retroalimentación. La implementación de estos prototipos en un grupo piloto, junto con la recolección de sus opiniones y el análisis de los resultados, contribuyó a refinar la estrategia didáctica antes de su aplicación a gran escala.

El uso del Design Sprint garantizó que las soluciones fueran creativas, centradas en el usuario. Esta metodología no solo fomenta la innovación, sino que también promueve una colaboración efectiva entre docentes, estudiantes y expertos en tecnología educativa. Estudios como el de González (2018) han demostrado la efectividad del Design Sprint en contextos educativos latinoamericanos, y Ramírez y Salazar (2017) destacan su capacidad para integrar tecnologías emergentes en el aula, mejorando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Objetivos

A continuación, se presentan los objetivos que orientan el desarrollo de esta investigación.

Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander.

Objetivos específicos

Identificar cómo se viene generando la adquisición de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander.

Planificar el diseño instruccional de la estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander.

Evaluar la estrategia didáctica generada en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander.

Matriz de medición de impacto educativo y social

Tabla 2

Matriz de medición de impacto educativo y social

Objetivo específico	Contexto de impacto	Efecto transformador previsto	Indicadores de cumplimiento e impacto	Medios de verificación	Hipótesis	Riesgos
1. Identificar cómo se viene generando la adquisición de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio	Estudiantes de grado quinto y sexto del Colegio Reina de la Paz.	Identificación de las fortalezas, debilidades y necesidades específicas en competencias de análisis y comprensión de textos.	Dificultades en lectura comprensiva, fluidez, ortografía, gramática y redacción. Recursos educativos disponibles. Evaluación del nivel de comprensión de diversos tipos de textos.	Resultados de pruebas estandarizadas. Matriz DOFA. Caracterización cualitativa según resultados estandarizados.	Los resultados reflejarán el nivel actual de competencias. El diagnóstico permitirá identificar fortalezas y debilidades. La caracterización permitirá identificar competenci	El diagnóstico puede ser incompleto o no reflejar la realidad.

Reina de la Paz, Floridablanca – Santander.					as a fortalecer con redes sociales.	
Planificar el diseño instruccional de la estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos	Desarrollar habilidades lingüísticas mediante el uso de la plataforma ClassDojo	Diseño de estrategia de estrategia didáctica en ClassDojo que permita el fortalecimiento de habilidades lingüísticas enfocadas al análisis y comprensión de textos	Se espera que haya un creciente interés por la lectura y la escritura, lo cual llevará a un incremento en la frecuencia de estas actividades fuera del aula. Este aumento contribuirá	Implementación de estrategia didáctica diseñada en la plataforma ClassDojo	Las actividades contribuirán a mejorar competencias lingüísticas. Los estudiantes estarán más motivados para aprender mediante el uso de una plataforma	Las actividades pueden no ser adecuadas para todos los estudiantes y sus niveles de aprendizaje. Pueden no ser del interés necesario para

en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander.			a un mejor desempeño en las asignaturas relacionadas con el lenguaje.		interactiva como lo es ClassDojo.	fomentar el aprendizaje.
3. Evaluar la estrategia didáctica generada en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias	Estudiantes de quinto y sexto y los procesos educativos del área del lenguaje en el colegio	Mejora del nivel en competencias de análisis y comprensión lectora	Aumento del 70% en comprensión lectora. Disminución del 40% en errores ortográficos y gramaticales.	Análisis comparativo antes y después mediante pruebas estandarizadas, rúbricas, encuestas de satisfacción estudiantil.	La estrategia permitirá fortalecer las competencias de análisis y comprensión lectora	La estrategia puede no ser efectiva para todos los estudiantes debido a diferencias individuales en el

as de análisis y comprensió n de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablan ca - Santander.	Reina de la Paz.		Mayor fluidez en lectura oral, mejora en síntesis y análisis.			aprendizaj e.
--	---------------------	--	--	--	--	------------------

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Estado del Arte

En el marco de la investigación, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura reciente y relevante en torno a tres categorías fundamentales: Mediaciones Tecnológicas, Estrategias Didácticas y Competencias de Análisis y Comprensión de Textos. Este análisis se fundamentó en la revisión de un total de 31 documentos, entre los cuales se recuperaron artículos en revistas científicas (22), tesis o trabajos académicos (7), una revisión sistemática (1) y otros documentos recuperados (1). Estos provienen de bases de datos de la Universidad Santo Tomás y

la Universidad del Valle (EBSCO, Fuente Académica, Science Direct, ProQuest), revistas científicas de acceso abierto (Scielo, Redalyc, Dianet) y repositorios institucionales (Universidad El Bosque, Universidad de Cartagena, Universidad de La Sabana, Universidad Icesi). Asimismo, para delimitar la búsqueda se seleccionaron solo producciones de los últimos cinco años, aplicando los distintos filtros que ofrecen las bases de datos (tipo de publicación, publicaciones arbitradas, publicaciones en texto completo, idioma), así como operadores booleanos (and, or, not) para diseñar las ecuaciones de búsqueda, dado que cada categoría incluye dos o tres subconceptos.

Al estudiar la primera categoría, Mediaciones Tecnológicas, se encontró que esta ha cobrado relevancia en los últimos años debido a los avances en las tecnologías digitales y su impacto en los procesos educativos. Este tipo de investigaciones se centró en cómo las herramientas tecnológicas median o influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, explorando sus efectos en diversas áreas del conocimiento.

El análisis retomó diez documentos clave que abordaron diferentes perspectivas sobre las mediaciones tecnológicas, desde la implementación de ambientes blended learning hasta la optimización de competencias digitales y el uso de recursos tecnológicos para fortalecer el aprendizaje en distintos niveles educativos. Por ejemplo, el estudio de Bernal y Martínez (2021), que trató sobre el diseño de ambientes blended learning, resaltó cómo la integración de tecnologías educativas puede mejorar la calidad de la enseñanza, especialmente cuando los docentes emplean una didáctica adaptada a los entornos digitales.

Por otro lado, Pérez-Vertel (2023) abordó el impacto de la mediación tecnológica en los procesos de enseñanza-aprendizaje, señalando que la tecnología no debe ser vista únicamente

como una herramienta, sino como un proceso interactivo que puede transformar el aprendizaje de los estudiantes. Mientras tanto, Peña Coronado y Cano Velásquez (2023) proporcionaron un análisis sobre el uso de modelos pedagógicos como el TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), el cual promueve la integración efectiva de las tecnologías en la enseñanza. Este modelo resultó esencial para guiar el uso pedagógico de ClassDojo, ya que permitió diseñar actividades que no solo promovieron el uso de la tecnología, sino que también favorecieron el desarrollo de habilidades cognitivas y analíticas en los estudiantes.

En síntesis, los hallazgos obtenidos de los documentos revisados mostraron que las mediaciones tecnológicas pueden transformar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente cuando se utilizan de manera estratégica y adaptativa. Los estudios sugirieron que la integración de tecnologías como ClassDojo puede mejorar la comprensión lectora y el análisis de textos, siempre que los docentes diseñen actividades didácticas que favorezcan la interacción, la reflexión y el uso autónomo de los recursos digitales.

Además, se destacó la importancia de la formación docente y de garantizar el acceso equitativo a las tecnologías, elementos clave para el éxito de la estrategia propuesta. Los aportes de los diferentes estudios ofrecieron una base sólida para diseñar una estrategia didáctica innovadora que empleara ClassDojo para fortalecer las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca – Santander.

Para la segunda categoría de investigación, “Estrategias Didácticas Mediadas por la Tecnología”, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de diez estudios relevantes. Estos incluyeron investigaciones de enfoque mixto, revisiones sistemáticas y estudios de caso, los

cuales permitieron recopilar una amplia gama de ideas sobre el uso de tecnologías digitales en entornos educativos.

El estudio de López Rojas, Weffer Arias y Cuesto Mallungo (2023), titulado Diseño de una estrategia didáctica mediada por la tecnología que permita el desarrollo de las competencias lectoescritoras en estudiantes de grado décimo de una institución educativa de Bogotá, proporcionó una actualización detallada del uso de tecnologías en el aula, desde guías interactivas hasta podcasts, destacando cómo estas herramientas motivaron a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. Este enfoque resultó especialmente útil para la adaptación de ClassDojo como plataforma para mejorar la comprensión y el análisis de textos.

Guerra Jiménez y Jiménez Villegas (2022), en su investigación sobre una estrategia didáctica mediada por un recurso digital para mejorar las habilidades socioemocionales de los aprendices en el SENA, enfatizaron la importancia de una metodología de diseño participativo y constructivista, enfocada en la flexibilidad y la interacción social. Este estudio sugirió la validez de involucrar a los estudiantes en el diseño y evaluación de sus propios recursos digitales, lo cual podría integrarse en ClassDojo para fomentar un entorno de aprendizaje más colaborativo y personalizado.

La investigación de Infante, Tole y Lemus (2022), titulada Estrategia didáctica mediada por la narrativa digital para favorecer la producción de textos informativos, mostró cómo el uso de TIC fortaleció la producción textual en los estudiantes. Esta estrategia basada en la narrativa digital ofreció un enfoque inspirador para desarrollar actividades en ClassDojo que promovieran la expresión y el análisis textual mediante recursos digitales atractivos.

En el mismo sentido, López Rosas (2020) exploró el impacto del modelo FutureLab, una innovación apoyada por TIC en un colegio en Bogotá. La autora detalló cómo el uso de un currículo sociocrítico, junto con la formación docente, promovió el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes. Estos hallazgos respaldaron la idea de que ClassDojo podría ser una herramienta efectiva para construir un entorno de aprendizaje que fomentara no solo la comprensión textual, sino también el análisis crítico.

Prieto Ayala (2019) presentó un enfoque innovador en su trabajo sobre la secuencia didáctica basada en un videojuego de rol para potencializar la comprensión de lectura en niños de quinto grado. Este estudio demostró cómo un videojuego de rol incrementó el interés y la comprensión de los textos, lo cual reforzó la posibilidad de usar elementos lúdicos en ClassDojo para incentivar el aprendizaje y captar la atención de los estudiantes.

Por otro lado, Camacho (2020) exploró el uso de la gamificación y el juego de rol para promover la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria. Esta investigación enfatizó el valor de la creatividad docente y de las dinámicas participativas para el aprendizaje. Al integrar juegos y actividades en ClassDojo, se podrían aprovechar estas dinámicas para promover el análisis de textos de manera divertida y participativa.

Mallqui Vitor y Santillana Andía (2022), en su artículo Prioridad del Estado es Mejorar las TIC para la Educación de Calidad en el Perú, ofrecieron un análisis exhaustivo sobre la importancia de las tecnologías emergentes en la educación peruana, destacando la capacitación docente y la inversión en tecnología como fundamentos para mejorar la calidad educativa. Estos hallazgos pueden trasladarse a la implementación de plataformas como ClassDojo en el aula,

impulsando un aprendizaje inmersivo que también favorezca el desarrollo de competencias digitales.

El artículo de Sánchez (2016) fue clave en la reflexión sobre las TIC y su potencial transformador en la educación. Sánchez sostuvo que las TIC no solo democratizan el acceso al conocimiento, sino que también promueven una educación más inclusiva y justa. Este enfoque invitó a utilizar ClassDojo como una herramienta inclusiva que facilite el acceso a recursos educativos de calidad para todos los estudiantes.

Finalmente, Henao Rivas y Herrera Lozano (2023), en su trabajo Estrategias didácticas mediadas por tecnologías educativas adaptativas para un aprendizaje personalizado en educación básica y media, discutieron cómo las tecnologías adaptativas pueden personalizar el aprendizaje. Al adaptar los recursos a las necesidades individuales, ClassDojo podría convertirse en un aliado estratégico para crear un entorno de aprendizaje inclusivo y adaptativo, que se ajuste a las fortalezas y debilidades de cada estudiante en el área de comprensión lectora.

En resumen, los estudios no solo subrayaron la relevancia de las estrategias didácticas tecnológicas en el aula, sino que también sugirieron enfoques específicos que podrían integrarse en la implementación de ClassDojo. En conjunto, estos hallazgos mostraron que la tecnología, cuando se usó estratégicamente, pudo no solo mejorar la comprensión y el análisis de textos, sino también promover competencias clave para los estudiantes que pueden emplearse en todas las áreas del conocimiento.

Para la tercera categoría, Competencias de Análisis y Comprensión de Textos, se consultaron diez documentos académicos seleccionados de revistas científicas y repositorios académicos. Estos textos abordaron diversos enfoques teóricos, metodológicos y prácticos para

el fortalecimiento de dichas competencias en contextos educativos variados. En general, los documentos analizados correspondieron a investigaciones que incluyeron revisiones de literatura, estudios cualitativos y cuantitativos, así como propuestas de investigación-acción, proporcionando un panorama integral de las tendencias y desafíos actuales en la enseñanza de la comprensión lectora. Estos estudios resultaron relevantes para la presente investigación debido a los hallazgos y aportes que se describen a continuación.

Un aspecto central identificado en varios documentos fue la necesidad de integrar la tecnología y los recursos digitales para potenciar las competencias lectoras. Por ejemplo, Bernal y Martínez (2021) enfatizaron que las competencias de análisis y comprensión de textos se fortalecen cuando los estudiantes interactúan con contenidos digitales y participativos. Además, Herrera Rojas (2022) puntualizó que la comprensión lectora debe abordarse desde una perspectiva integral que incluya tanto las habilidades cognitivas como las actitudes y motivaciones hacia la lectura.

Además, las investigaciones revisadas destacaron la importancia de implementar estrategias pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico, la inferencia y la reflexión, así como la evaluación formativa para monitorear el progreso de los estudiantes. López y Rincón (2020) demostraron que la enseñanza explícita de estrategias de comprensión lectora, combinada con actividades colaborativas, puede mejorar significativamente el desempeño de los estudiantes.

Finalmente, se identificaron retos como la falta de recursos adecuados, la necesidad de formación docente continua y las desigualdades en el acceso a la tecnología, aspectos que deben tenerse en cuenta para diseñar intervenciones efectivas.

En conclusión, el análisis de la literatura permitió fundamentar teórica y metodológicamente la propuesta de una estrategia didáctica mediada por ClassDojo, orientada a fortalecer las competencias de análisis y comprensión de textos en estudiantes de quinto de primaria. Esta estrategia se diseñó a partir de la síntesis de evidencias sobre mediaciones tecnológicas, metodologías didácticas innovadoras y fundamentos pedagógicos para el desarrollo de las competencias lectoras, lo que garantiza su pertinencia y viabilidad en el contexto educativo específico.

Marco de Referencia

Marco Teórico

El desarrollo de la lectoescritura es una habilidad esencial en la educación. En los últimos años, se ha investigado ampliamente cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los Recursos Educativos Abiertos (REA) pueden contribuir a mejorar esta competencia. En este marco teórico, se exploran algunas teorías y experiencias que respaldan el uso de estas herramientas en el aula, enfocándose en su impacto en Colombia.

El constructivismo, desarrollado por Jean Piaget y Lev Vygotsky, sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando construyen su propio conocimiento a partir de lo que ya saben y de lo que experimentan. Esta idea también aplica al uso de las TIC: por ejemplo, cuando los estudiantes interactúan con recursos digitales, pueden comprender conceptos de manera más significativa. Piaget (1970) destaca que la exploración del entorno favorece el desarrollo cognitivo, mientras que Vygotsky (1978) resalta la importancia del lenguaje y la interacción social para el aprendizaje. En Colombia, el uso de tecnologías en el aula facilita estas dinámicas, ayudando a que los estudiantes participen de forma más activa en su aprendizaje.

Por otro lado, el conectivismo, una teoría más reciente propuesta por George Siemens y Stephen Downes, se centra en cómo se aprende en la era digital. Según esta perspectiva, el aprendizaje ocurre no solo en la mente del individuo, sino también a través de las conexiones con otras personas y con fuentes de información en línea. Las TIC permiten crear redes donde estudiantes y profesores comparten ideas y trabajan colaborativamente. Siemens (2005) afirma que aprender consiste en conectar puntos de información, algo que se evidencia cuando plataformas digitales y redes sociales se utilizan en las escuelas colombianas para fomentar el trabajo en equipo.

En Colombia, el gobierno ha implementado programas como “Computadores para Educar” y el “Plan Nacional de Lectura y Escritura” para promover el acceso a tecnologías en las aulas. Estas políticas buscan reducir la brecha digital y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Los resultados obtenidos por algunos estudios han sido alentadores. Por ejemplo, González (2018) encontró que las herramientas digitales hacen las clases más dinámicas, lo que aumenta la motivación de los estudiantes. Además, Pérez (2019) destaca que el acceso a recursos digitales enriquece el aprendizaje de la lectura y la escritura, pues los estudiantes pueden interactuar con textos de formas innovadoras y significativas.

Los REA son materiales de enseñanza, como libros, videos o actividades, que están disponibles de forma gratuita y pueden ser usados y adaptados fácilmente. Según la UNESCO (2012), estos recursos contribuyen a que más personas accedan a una educación de calidad, especialmente en contextos donde no siempre se cuenta con suficientes materiales educativos.

Un ejemplo de herramienta utilizada es ClassDojo, una plataforma que permite a los profesores comunicarse con los estudiantes y sus familias, compartir recursos y dar seguimiento al progreso de los alumnos. En Colombia, ClassDojo se ha utilizado para motivar a los estudiantes y crear un ambiente de aprendizaje colaborativo. Además, facilita la personalización de las actividades según las necesidades de cada estudiante, convirtiéndose en una herramienta inclusiva y accesible (González, 2018).

El uso de las TIC y los REA en el desarrollo de la lectoescritura representa una gran oportunidad para mejorar la educación en Colombia. Estas herramientas permiten a los estudiantes aprender de forma más activa y colaborativa, promoviendo la equidad y el acceso a recursos de calidad. Para que estas iniciativas tengan un mayor impacto, es importante continuar trabajando en políticas que mejoren el acceso a la tecnología y en la formación continua de los profesores.

Marco legal y normativo

El proyecto se fundamenta en el marco legal vigente que establece la importancia de la educación en el desarrollo integral de los estudiantes. Además, se ajusta a los objetivos legales que enfatizan la necesidad de innovar y mejorar los métodos de enseñanza para alcanzar un aprendizaje más efectivo. Este proyecto busca integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula para fomentar la lectura y la escritura en estudiantes de quinto de primaria, en concordancia con los lineamientos legales actuales.

La Ley 115 de 1994, conocida como Ley General de Educación, establece los principios y normas que rigen la educación en Colombia. En relación con la educación primaria, esta ley define y organiza la prestación educativa en sus niveles de preescolar, básica (primaria y

secundaria), media, no formal e informal. En el contexto del fortalecimiento de las competencias lectoescritoras en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, la Ley 115 establece aspectos relevantes, entre ellos:

Organización y Prestación de la Educación: La ley reconoce la educación como un derecho fundamental de los niños y niñas, y determina que la educación primaria debe ser gratuita y obligatoria para todos los niños entre los 5 y 11 años.

Competencias y Desarrollo: Señala que la educación debe enfocarse en desarrollar competencias que permitan a los estudiantes ser ciudadanos críticos, reflexivos y participativos. Entre estas competencias se incluyen la lectura y la escritura, consideradas esenciales para las habilidades comunicativas y cognitivas.

Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación: Aunque la ley no menciona explícitamente el uso de redes sociales en la educación, dispone que la educación debe ser flexible y adaptarse a los cambios tecnológicos, lo que abre la posibilidad de incorporar redes sociales como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de competencias lectoescritoras.

En síntesis, la Ley 115 de 1994 establece que la educación primaria debe ser gratuita y obligatoria, orientada al desarrollo de competencias, y adaptativa frente a los avances tecnológicos. Estos aspectos resultan pertinentes para el propósito de fortalecer las competencias de lectoescritura en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz mediante el uso de redes sociales (Ley 115 de 1994 - Gestor Normativo, s.f.).

Por otro lado, la Ley 2170 de 2021, promulgada el 29 de diciembre de 2021, establece disposiciones específicas para el uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos

educativos. Esta normativa busca garantizar el acceso y uso efectivo de las TIC en la educación, con el objetivo de mejorar la calidad y eficiencia del proceso educativo. Entre las disposiciones más importantes se encuentran:

Acceso a las TIC: La ley establece que todos los establecimientos educativos deben garantizar el acceso a las TIC para estudiantes, docentes y personal administrativo, incluyendo la instalación de infraestructura adecuada (redes de internet, computadores) y la capacitación necesaria para su uso.

Uso de las TIC en el aula: Se fomenta la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, mediante el uso de sitios web, aplicaciones móviles, videoconferencias y otros recursos digitales.

Evaluación y seguimiento: Los establecimientos deben evaluar y hacer seguimiento al uso de las TIC para asegurar su efectividad y el cumplimiento de objetivos educativos.

Capacitación y apoyo: Se resalta la importancia de capacitar y apoyar a docentes y personal administrativo en el uso de estas tecnologías, incluyendo herramientas específicas y la resolución de dificultades técnicas.

En el contexto de la estrategia didáctica dirigida a fortalecer las competencias lectoescritoras en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, ubicado en Floridablanca, Santander, la Ley 2170 de 2021 provee un marco legal sólido para la implementación de actividades didácticas específicas en redes sociales que apoyen el desarrollo de dichas competencias. La ley garantiza el acceso a las TIC y promueve su uso en el aula,

facilitando la ejecución de actividades innovadoras y efectivas que contribuyan a mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes (Ley 2170 de 2021, 2022).

Marco Técnico

Este proyecto se enmarcó en la línea de investigación de la Innovación Educativa, lo cual implica no solo incorporar tecnologías digitales en el aula, sino transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria. En este sentido, se consideró fundamental realizar un análisis comparativo de plataformas educativas que permitiera identificar cuál de ellas ofrecía las mejores características técnicas y pedagógicas para responder a esta necesidad.

Este análisis comparó cuatro plataformas educativas —ClassDojo, Moodle, Edmodo y Google Classroom— en el contexto de la educación primaria, evaluando sus características técnicas en su versión gratuita o de libre acceso (funcionalidades, accesibilidad, escalabilidad) y pedagógicas (usabilidad, motivación, gestión del aula, evaluación). Estas plataformas fueron seleccionadas por su amplio uso en instituciones educativas, su disponibilidad gratuita y su relevancia en estudios previos sobre innovación pedagógica. Además, representan enfoques diversos en la integración de tecnología en el aula, lo que permite una comparación equilibrada entre herramientas de gestión académica y plataformas centradas en la interacción y la motivación estudiantil. Se argumenta que ClassDojo es la mejor opción debido a su facilidad de uso, gamificación y conexión con las familias. En este sentido, la integración de tecnologías educativas en primaria requiere herramientas que equilibren funcionalidad técnica y eficacia pedagógica. La evaluación se estructura en dos grandes dimensiones: características técnicas y

pedagógicas, con énfasis en la motivación estudiantil, la usabilidad docente y la comunicación entre familia y escuela.

Características Técnicas

Funcionalidades

Las plataformas ofrecen herramientas diversas, adaptadas a distintos enfoques educativos. Moodle destaca por su versatilidad como LMS de código abierto, con foros, cuestionarios y personalización avanzada. Edmodo simula una red social educativa, integrando tareas, quizzes e insignias. Google Classroom, por su parte, está integrado con Google Workspace, y simplifica la gestión de tareas y evaluaciones. Finalmente, ClassDojo se centra en la gestión del comportamiento y la comunicación familia-escuela, incorporando portafolios y retroalimentación inmediata.

Tabla 3

Comparación de funcionalidades educativas en plataformas digitales: ClassDojo, Moodle, Edmodo y Google Classroom

Aspecto	ClassDojo	Moodle	Edmodo	Google Classroom
Gestión de tareas	Portafolios, actividades básicas	Tareas, cuestionarios, módulos	Tareas, quizzes	Tareas, integración con Drive
Comunicación	Mensajería, Class Story	Foros, mensajería	Muro, mensajes privados	Anuncios, comentarios

Evaluación	Retroalimentación formativa	Cuestionarios, rúbricas	Quizzes, calificaciones	Rúbricas, comentarios
Gamificación	Puntos, avatares	Plugins opcionales	Insignias	Ninguna

Nota. Elaboración propia a partir del análisis de las plataformas educativas.

La información anterior evidencia que ClassDojo destaca por su enfoque integral en gamificación, comunicación cercana con las familias y retroalimentación formativa constante, elementos clave en educación primaria. Su diseño intuitivo y motivador la convierte en una herramienta pedagógica más efectiva que las demás opciones analizadas.

Accesibilidad y Compatibilidad

Todas las plataformas son accesibles vía web y dispositivos móviles, pero varían en requisitos técnicos y en su nivel de localización lingüística. ClassDojo y Google Classroom son altamente intuitivas y no requieren infraestructura local. Edmodo permite integración con herramientas externas, aunque su localización al español es limitada. Moodle, a pesar de su flexibilidad, exige configuración técnica para su instalación y mantenimiento.

Tabla 4

Comparación de características de acceso y requisitos técnicos en plataformas educativas digitales.

Aspecto	ClassDojo	Moodle	Edmodo	Google Classroom
----------------	------------------	---------------	---------------	-------------------------

Acceso	Web, apps iOS/Android	Web, app oficial	Web, apps móviles	Web, apps móviles
Gratuito	Sí	Sí (con hosting)	Sí	Sí (con cuenta Google)
Multilingüe	Sí	Sí	Parcial	Sí
Requisitos	Navegador/app	Servidor/hosting	Navegador/app	Cuenta Google

Nota: Elaboración propia a partir del análisis de las plataformas educativas.

La información muestra que ClassDojo es la plataforma más accesible al no requerir servidores ni cuentas institucionales, y por ofrecer soporte multilingüe completo. Estas características la hacen ideal para contextos escolares con recursos limitados y diversidad lingüística.

Escalabilidad

ClassDojo y Google Classroom, al estar basadas en la nube, son altamente escalables y pueden soportar millones de usuarios. Edmodo también lo es, aunque incluye publicidad contextual que puede interferir con la experiencia pedagógica. Moodle, en cambio, requiere infraestructura técnica adecuada para su despliegue en gran escala, lo cual puede limitar su adopción en contextos rurales o con limitaciones tecnológicas.

Características Pedagógicas

Usabilidad Docente

ClassDojo y Google Classroom presentan curvas de aprendizaje cortas, lo que facilita su adopción por parte de docentes con poca experiencia en tecnologías educativas. Edmodo es intuitivo por su semejanza con redes sociales. Moodle, si bien es potente y personalizable, requiere formación técnica previa para su uso eficaz.

Motivación Estudiantil

ClassDojo se destaca por fomentar la motivación mediante la gamificación, con recompensas visuales, puntos y avatares personalizables. Edmodo también utiliza insignias y un entorno de interacción social. Google Classroom depende en mayor medida de estrategias pedagógicas externas implementadas por el docente. Moodle ofrece múltiples herramientas interactivas, pero su configuración inicial puede ser una barrera para aprovecharlas completamente.

Gestión del Aula y Comunicación

ClassDojo es especialmente fuerte en la gestión del comportamiento y en su canal directo con las familias, a través de Class Story y mensajes personalizados. Edmodo permite la organización de grupos y tutorías, mientras que Google Classroom se centra en el control de tareas y materiales. Moodle ofrece una gestión robusta mediante roles, reportes y seguimiento detallado, aunque su comunicación no es tan inmediata.

Evaluación y Retroalimentación

Moodle lidera en cuanto a evaluación formal, gracias a sus cuestionarios automatizados, rúbricas detalladas y opciones de retroalimentación diferenciada. Edmodo y Google Classroom cubren necesidades básicas de evaluación, mediante quizzes y calificaciones. ClassDojo, aunque limitado en evaluación formal, permite retroalimentación formativa inmediata centrada en el desempeño y el comportamiento.

De esta manera, ClassDojo se presentó como la opción más adecuada por las siguientes razones:

Motivación

Su enfoque lúdico aumenta el interés del estudiantado por la lectura.

Usabilidad

Su simplicidad permite una adopción rápida y eficiente por parte del docente.

Comunicación

Fortalece el vínculo familia-escuela, clave para promover hábitos lectores en el hogar.

Gestión del aula

Favorece el desarrollo de rutinas, normas y hábitos de estudio.

Lectoescritura

Las funciones de portafolios y Class Story potencian actividades creativas en lectura y escritura.

ClassDojo sobresalió frente a Moodle, Edmodo y Google Classroom como la mejor opción para implementar una estrategia de mejora en la comprensión lectora en primaria. Su equilibrio entre usabilidad, gamificación, gestión del aula y conexión con las familias lo hacen idóneo para contextos escolares que buscan innovar pedagógicamente sin depender de infraestructura compleja. La tecnología educativa, cuando se integra con un enfoque pedagógico claro, puede transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje; ClassDojo ofrece un entorno flexible y motivador para lograr este propósito.

Metodología

Investigación cualitativa

En el contexto de este proyecto, la investigación cualitativa desempeñó un papel fundamental en la comprensión profunda de cómo los estudiantes interactúan, perciben y se benefician de la estrategia didáctica propuesta. Según Creswell y Poth (2018), la investigación cualitativa “se centra en comprender fenómenos complejos desde la perspectiva de los participantes, explorando significados, experiencias y contextos”.

Partiendo de esta definición, la investigación cualitativa ayudó a profundizar en la comprensión de los significados y experiencias de los participantes, lo que requiere una aproximación flexible y creativa que permita abordar las complejidades del fenómeno de manera efectiva.

En este proyecto, la investigación cualitativa ayudó a identificar patrones emergentes, desafíos percibidos, estrategias efectivas y aspectos motivacionales relacionados con el proceso de fortalecimiento de las competencias lectoescritoras a través de la estrategia didáctica propuesta. Asimismo, permitió explorar cómo se construyen significados y se desarrollan habilidades en el contexto específico de la educación primaria y el uso de redes sociales como herramienta educativa.

En conclusión, la investigación cualitativa proporcionó una perspectiva enriquecedora y detallada sobre la implementación y los efectos de la estrategia didáctica en el desarrollo de competencias lectoescritoras en los estudiantes de quinto grado del colegio Reina de la Paz, permitiendo una comprensión más profunda de los procesos educativos y las interacciones en este contexto específico.

Diseño

Investigación-acción como diseño de investigación

“La finalidad de la investigación-acción es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad)” (Sampieri et al., 2014). En el contexto de este proyecto, la investigación-acción permitiría involucrar activamente a los estudiantes, maestros y padres en un proceso cíclico de

planificación, acción, observación y reflexión en torno a la implementación de la estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias lectoescritoras.

En este proyecto, la investigación-acción facilitaría la colaboración entre investigadores y participantes para identificar problemas, diseñar soluciones y evaluar los resultados de manera iterativa (Stringer, 2014). De esta manera, se podrían adaptar y mejorar continuamente la estrategia didáctica en función de las necesidades y experiencias de los estudiantes, maestros y padres.

En este sentido, la investigación acción en este proyecto buscó fomentar la reflexión de los participantes sobre sus propias experiencias y percepciones, Según Latorre (2003) “las aulas son espacios donde el profesorado reflexiona e intenta mejorar su acción docente” (p. 6). Desde este punto de vista, se podrían generar conocimientos relevantes y contextualizados sobre la implementación de la estrategia didáctica y su impacto en el fortalecimiento de las competencias lectoescritoras en el aula con los estudiantes del grado quinto de primaria.

Población y muestra

La población objeto de estudio se basó dos grupos del grado quinto del colegio privado Reina de la Paz en Floridablanca, Colombia. Cada grupo cuenta con 31 estudiantes, lo que totaliza 62 estudiantes. La muestra se seleccionó de manera aleatoria y representativa de la población, asegurando una buena distribución de género y habilidades iniciales en el dominio de las competencias lectoescritoras.

Los dos grupos de estudiantes denominados Beata y Santa, se caracterizan por tener una edad promedio de 11 años. La población estudiantil es heterogénea en cuanto a habilidades e

intereses, lo que facilita la aplicación de la estrategia didáctica diseñada. La muestra se seleccionó con el fin de evaluar la efectividad de la estrategia en un grupo de estudiantes que refleja la diversidad de la población objeto de estudio.

La elección de la muestra se basó en la necesidad de tener un grupo de estudiantes que fuera representativo de la población objeto de estudio y que permitiera evaluar la estrategia didáctica diseñada. La muestra se seleccionó de manera aleatoria y se aseguró que fuera lo suficientemente grande para permitir la aplicación de la estrategia y la recopilación de datos significativos.

Interesados y beneficiarios

Los principales interesados y beneficiarios de esta iniciativa fueron los estudiantes, quienes esperan mejorar sus competencias de análisis y comprensión lectora; los docentes, que buscan implementar una estrategia efectiva; los padres de familia, que desean ver progresos en el aprendizaje de sus hijos; y los directivos del colegio, que aspiran a mejorar los resultados académicos del colegio.

Tabla 5

Análisis de grupos de interés y estrategias de intervención en el proyecto de lectoescritura.

Grupo de interesados / beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición (resistente, ambivalente, neutral,	Estrategia

				solidario, comprometi do)	
Estudiantes de 5to grado (grupos Beata Antoñita y Santa Cándida)	Mejorar sus habilidades de lectoescritu ra	Aprender de manera efectiva y divertida	Falta de motivación, dificultades de aprendizaje	Solidaridad	Diseñar una estrategia didáctica atractiva y adaptada a sus necesidades
Docentes	Enseñanza y aprendizaje de la lengua mediante la integración de la innovación educativa	Obtener resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes	Resistencia al cambio, falta de capacitación	Ambivalente	Brindar capacitación y apoyo en la implementaci ón de la estrategia
Padres de familia	Que sus hijos mejoren sus habilidades de lectoescritu ra	Ver progresos en el aprendizaje de sus hijos	Escepticismo , falta de involucramie nto	Neutral	Mantenerlos informados sobre los avances y beneficios de la estrategia

Directivos del colegio	Mejorar los resultados académicos del colegio	Que la estrategia tenga un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes	Preocupación por los costos y recursos necesarios	Solidaridad	Demostrar los beneficios a largo plazo y buscar apoyo financiero si es necesario
-------------------------------	---	--	---	-------------	--

Recursos previstos

El colegio contaba con una estructura financiera que permitía cubrir los gastos de operación y mantenimiento. Tenía una política de gestión financiera que incluía la planificación y el control de los recursos económicos para asegurar la sostenibilidad y el crecimiento. La gestión financiera se basaba en la programación y ejecución del presupuesto, la gestión de los activos y pasivos, y la supervisión de los gastos. También tenía un sistema de contabilidad que permitía la trazabilidad y el seguimiento de los flujos de dinero.

En cuanto a las tecnologías, el colegio contaba con una variedad de tecnologías que apoyaban la educación. Entre ellas se encontraba una infraestructura de red de computadoras y dispositivos móviles que permitían a los estudiantes y profesores acceder a recursos educativos en línea. Además, se utilizaba software especializado para la educación, como herramientas de aprendizaje en línea, sistemas de gestión de aprendizaje y programas de evaluación. También, disponía de equipos audiovisuales, como proyectores, pantallas y sistemas de sonido, que permitían la presentación de materiales educativos de manera efectiva. El acceso a internet era

otro recurso con el que contaba el colegio, lo que permitía a los estudiantes y profesores acceder a recursos educativos en línea y mantenerse conectados con la comunidad educativa global.

Respecto a los materiales educativos, el colegio contaba con una variedad de materiales educativos que apoyaban el aprendizaje. Poseía una biblioteca con una amplia variedad de libros y materiales de texto que cubrían diferentes áreas del currículo. Así mismo, disponía de un laboratorio que permitía a los estudiantes estar inmersos en la tecnología con el propósito de fortalecer los aprendizajes en diferentes áreas del currículo. También ofrecía herramientas y materiales artísticos que permitían a los estudiantes desarrollar sus habilidades creativas en diferentes áreas del currículo.

Finalmente, el colegio contaba con un equipo de profesores y personal educativo altamente capacitado y comprometido con la educación. Los profesores tenían una amplia experiencia en su área de especialización y estaban capacitados para enseñar a estudiantes de diferentes niveles y habilidades. Así mismo, el personal administrativo, técnico y de mantenimiento trabajaban juntos para asegurar que el colegio funcionara de manera eficiente y que los estudiantes recibieran una educación de alta calidad.

Categorías de análisis y operacionalización

Las competencias de análisis y comprensión se referían a la habilidad para comprender, interpretar y producir textos escritos. Para su evaluación, se consideraban la comprensión lectora, la expresión escrita y la capacidad de análisis de textos.

En cuanto a la estrategia didáctica, se comprendía como el método o enfoque pedagógico para enseñar un contenido específico. En este proyecto, la operacionalización de esta estrategia

implicó el diseño de una estrategia basada en la plataforma ClassDojo para mejorar las competencias de análisis y comprensión.

Por otro lado, las mediaciones tecnológicas hacían referencia a las herramientas digitales que facilitaban y enriquecían el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su operacionalización se concretó en la integración de la herramienta ClassDojo como herramienta educativa para fomentar la lectura y la escritura entre los estudiantes.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Análisis de resultados de pruebas institucionales: Se utilizaba para revisar y analizar los resultados obtenidos en pruebas internas de la institución a través de la empresa Los Tres Editores S.A.S, como evaluaciones de aprendizaje o pruebas de rendimiento académico. El análisis permitía identificar áreas de fortaleza y debilidades en el rendimiento de los estudiantes con respecto a las competencias del área de lenguaje y proporcionaba una base para la toma de decisiones en la planificación educativa.

Instrumento de Validación de Plataforma: Era una herramienta diseñada para evaluar la funcionalidad, usabilidad y eficacia de una plataforma educativa, asegurando que cumpliera con los objetivos pedagógicos establecidos. Este instrumento podía incluir criterios de evaluación como facilidad de uso, accesibilidad y alineación con el contenido educativo.

Ficha de diseño de planeación didáctica: Era un documento elaborado por docentes de la Universidad Santo Tomás que ayudaba a estructurar la planificación de una clase o secuencia didáctica, incluyendo objetivos de aprendizaje, actividades formativas y sumativas, recursos y

métodos de evaluación. Su propósito era asegurar una enseñanza organizada y coherente que respondiera a las necesidades y objetivos del currículo.

Formulario de validación del desarrollo de la estrategia didáctica en la plataforma de ClassDojo: Era utilizado para evaluar con expertos el desarrollo y la efectividad de la estrategia didáctica implementada en la plataforma ClassDojo. A través de este formulario, se podía recoger retroalimentación sobre cómo la estrategia ayudaba a alcanzar los objetivos educativos.

Ruta metodológica

Este proyecto propuso una estrategia didáctica innovadora que empleó la plataforma ClassDojo como herramienta para fortalecer las competencias de análisis y comprensión lectora en los estudiantes. A través de un proceso estructurado en cuatro fases, se buscó diagnosticar el nivel actual de los estudiantes, diseñar actividades interactivas y motivadoras, implementar la estrategia y evaluarla.

Tabla 6

Fases, actividades y descripción del proceso metodológico para la implementación de la estrategia didáctica en ClassDojo.

Fase	Actividad	Descripción
-------------	------------------	--------------------

1.Diagnóstico Inicial	Revisión de documentos	Analizar resultados de pruebas institucionales (Saber) y otros documentos relevantes sobre lectoescritura.
	Análisis de contexto	Examinar el contexto educativo del Colegio Reina de la Paz y las metodologías actuales utilizadas.
2.Diseño Instruccional	Desarrollo de estrategia didáctica	Diseñar una estrategia didáctica específica para ClassDojo basada en los resultados del diagnóstico.
	Prototipado	Crear prototipos de actividades interactivas que se implementarán en ClassDojo.
3. Implementación	Preparación de Materiales	Desarrollar y organizar todos los materiales necesarios para la implementación de la estrategia.
	Ejecución de actividades	Implementar las actividades diseñadas en ClassDojo, asegurando que se alineen con los objetivos de aprendizaje.
4. Evaluación	Análisis cualitativo	Recoger y analizar datos a través de notas de campo y documentación generada durante las actividades.
	Evaluación final	Realizar una evaluación con los estudiantes (si es posible) para medir el impacto de la

		estrategia didáctica en sus competencias de lectoescritura.
--	--	---

Nota. Elaboración propia a partir del diseño metodológico del proyecto.

Cronograma

Este proyecto fue concebido con una duración de 6 meses, a lo largo de los cuales se realizaron actividades que incluyeron el análisis de las pruebas diagnósticas, la planeación instruccional, la validación de las actividades en la plataforma y la evaluación. Cada fase tuvo un objetivo específico y se desarrolló en un momento determinado del proyecto, permitiendo un seguimiento y ajuste continuo.

Tabla 7

Cronograma de actividades para la implementación de la estrategia didáctica mediada por ClassDojo.

Actividad	Octubre 2024	Noviemb e 2024	Diciemb re 2024	Enero 2025	Febrero 2025	Marzo 2025	Abril 2025
Diagnóstico Inicial							
Revisión de Documentos	x						

Análisis de Resultados Diagnósticos		x					
Diseño Instruccional							
Planificación de la Estrategia Didáctica			x	x	x		
Desarrollo de Prototipos de Actividades				x	x		
Implementación							
Ejecución de actividades						x	

en ClassDojo							
Observación y recolección de datos						x	
Evaluación							
Análisis cualitativo							x
Preparación del informe final							x
Presentación de resultados							x

Resultados y análisis de resultados

El presente capítulo dio cumplimiento al objetivo general de esta investigación: diseñar una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo para fortalecer las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes del grado quinto del Colegio Reina de la Paz, ubicado en Floridablanca, Santander. Para ello, se desarrollaron y se expusieron los resultados de

los tres objetivos específicos trazados, analizados a partir de diferentes instrumentos aplicados que permitieron recolectar información desde múltiples perspectivas.

El primer objetivo específico consistió en diagnosticar las principales dificultades en el proceso de comprensión y análisis de textos en los estudiantes de quinto grado. Para ello, se empleó el instrumento de análisis de resultados de pruebas institucionales, en este caso suministradas por la empresa Los Tres Editores S.A.S., lo cual permitió valorar de manera estandarizada el desempeño de los estudiantes frente a las competencias establecidas en el área de Lenguaje.

El segundo objetivo tuvo como propósito diseñar una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo que respondiera a las dificultades previamente identificadas. Para su elaboración, se empleó la ficha de diseño de planeación didáctica, documento diseñado por la Universidad Santo Tomás que permitió organizar de manera estructurada los objetivos, contenidos, actividades, recursos y procesos de evaluación de cada unidad didáctica.

Finalmente, el tercer objetivo buscó validar la estrategia diseñada mediante la opinión de expertos en el área de lenguaje, tecnología educativa y pedagogía. Para ello, se utilizaron dos instrumentos: el instrumento de validación de la plataforma ClassDojo y el formulario de validación del desarrollo de la estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo, ambos enfocados en evaluar la funcionalidad, usabilidad, pertinencia y calidad pedagógica de la propuesta.

Por otra parte, se hizo necesario resaltar que esta investigación fue de carácter cualitativo, ya que permitió analizar comportamientos sociales y el impacto que tuvieron todos los componentes que la conformaron. Denzin y Lincoln (2005) señalaron que:

La investigación cualitativa incluye la recolección y el uso estudiado de una variedad de materiales empíricos —estudios de caso, experiencia personal, introspección, historias de vida, entrevistas, textos de observación, históricos, de interacción y visuales— que describen la rutina, los momentos problemáticos y los significados en la vida de los individuos. (p.3)

Esto indicó que el único fin de la investigación cualitativa fue dar significado a los procesos sociales mediante la observación rigurosa y el análisis de los comportamientos de los individuos. Por otra parte, se le dio un enfoque de investigación-acción participativa, la cual permitió que los actores educativos no solo fueran observados, sino también partícipes del proceso de transformación. Restrepo Gómez (2004) señaló que:

Este saber hacer se construye desde el trabajo pedagógico cotidiano, que los docentes tejen permanentemente para enfrentar y transformar su práctica de cada día, de manera que responda en forma adecuada a las condiciones del medio, a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a la agenda sociocultural de estos últimos. (p.47)

En correspondencia con lo anterior, este enfoque se justificó por su carácter cíclico, reflexivo y participativo, el cual fue idóneo para contextos escolares donde el docente buscaba intervenir su práctica mediante acciones sistemáticas. Para el análisis de los datos y la sistematización, se empleó la técnica de análisis temático, trabajada por Barrera et al. (2012), en la que se mostró “como toda propuesta de sistematización, debe enmarcarse en el enfoque epistemológico-metodológico de la investigación, así como en los objetivos, el contexto en que se desarrolla la investigación, los sujetos participantes y los recursos con los que se soporta el proceso”. (p.23)

Objetivo específico 1

Diagnosticar las principales dificultades en el proceso de comprensión y análisis de textos en los estudiantes de quinto grado.

El análisis de los resultados de las pruebas saber obtenidos mediante el instrumento de evaluación aplicado por la empresa Los Tres Editores S.A.S. permitió identificar varias debilidades en el proceso lector de los estudiantes. Entre las categorías emergentes destacadas, se encontraron:

- **Comprensión literal insuficiente:** Se evidenció que los estudiantes tuvieron dificultad para identificar ideas principales y detalles explícitos dentro de un texto. En la prueba institucional, el 64% de los estudiantes presentó errores al responder preguntas relacionadas con información directamente expresada. Este dato no solo reflejó un bajo nivel de competencia en habilidades básicas de lectura, sino que también señaló la falta de estrategias explícitas de abordaje textual que facilitaran el acceso al significado de lo que leían.

- **Baja capacidad inferencial:** La categoría más crítica fue la comprensión inferencial. Más del 70% de los estudiantes no logró inferir intenciones, sentimientos de los personajes ni deducir consecuencias a partir de situaciones planteadas en los textos. Esta debilidad comprometió no solo el rendimiento académico en el área de Lenguaje, sino también la posibilidad de transferir esta competencia a otras áreas del saber y a contextos de la vida cotidiana donde se requería interpretar información de manera crítica.

- **Desmotivación hacia la lectura:** A través de entrevistas informales y notas de campo tomadas por el docente, se observó una actitud generalizada de apatía hacia los ejercicios de

lectura, atribuida al uso excesivo de métodos tradicionales poco interactivos. Varios estudiantes manifestaron que "leer es aburrido" o que "siempre hacemos lo mismo", lo cual evidenció una práctica pedagógica centrada en la repetición mecánica de preguntas sin una intención significativa que promoviera el goce por la lectura o el desarrollo de la competencia interpretativa.

Adicionalmente, el docente observó en su diario de clase comportamientos como la distracción constante durante las actividades lectoras, la negativa a participar en discusiones sobre los textos, y una tendencia a seleccionar respuestas al azar en los ejercicios de evaluación escrita. Estas evidencias cualitativas reforzaron el diagnóstico cuantitativo, al mostrar que las dificultades lectoras estaban acompañadas de una baja implicación subjetiva de los estudiantes con los textos.

Resultados

El diagnóstico inicial, sustentado en la aplicación de pruebas institucionales estandarizadas diseñadas por la editorial Los Tres Editores S.A.S, así como en registros cualitativos del aula, permitió identificar tanto fortalezas como áreas puntuales de mejora en los procesos de comprensión y análisis de textos de los estudiantes de quinto grado, pertenecientes a los grupos Santa y Beata del Colegio Reina de la Paz. Esta información se alineó con el primer objetivo específico del proyecto, proporcionando evidencia clara para responder a la pregunta de investigación y orientar la propuesta didáctica mediada por la plataforma ClassDojo.

Los resultados mostraron un desempeño general alto en el área de lenguaje, con un puntaje promedio de 432 sobre 500, lo cual ubicó a los estudiantes en el nivel de desempeño Avanzado. Este resultado posicionó al colegio de forma competitiva a nivel departamental y

nacional. Sin embargo, aún se identificó un margen de mejora que podía potenciarse mediante una intervención pedagógica más enfocada.

El análisis detallado de los aprendizajes evaluados en la prueba reveló cuatro aspectos críticos con porcentajes relevantes de respuestas incorrectas:

Producción de textos: El aprendizaje relacionado con prever temas, contenidos e ideas para producir textos que respondieran a diversas necesidades comunicativas alcanzó un promedio general del 42% de error, clasificándose en el nivel Mínimo.

Reconocimiento de elementos implícitos en la situación comunicativa del texto: Promedió un 20% de error, aunque con diferencias entre los grupos (27% en Santa y 12% en Beata), dentro del nivel Satisfactorio.

Planificación textual y organización de ideas: Mostró un 18% de error general, también en el nivel Satisfactorio, pero indicó vacíos en la estructuración coherente de textos.

Uso de mecanismos gramaticales para coherencia y cohesión: Registró un 20% de error, lo que sugirió dificultades para aplicar estructuras lingüísticas adecuadas en la construcción textual.

En cuanto a los aspectos mejor logrados, se observó que los estudiantes reconocían con relativa facilidad personajes, espacios y eventos principales en textos narrativos breves. No obstante, persistieron dificultades para establecer relaciones complejas entre estos elementos y formular interpretaciones argumentadas.

Desde la perspectiva cualitativa, los registros del diario pedagógico evidenciaron que los estudiantes no empleaban estrategias lectoras como subrayado, paráfrasis, esquemas, monitoreo de comprensión ni relectura. Tampoco se fomentó la formulación de preguntas como mecanismo para profundizar en el texto.

En este contexto, aunque los resultados globales en la prueba fueron positivos, se hizo evidente la necesidad de fortalecer competencias lectoras críticas mediante la enseñanza explícita de estrategias metacognitivas que promovieran la autorregulación y el pensamiento crítico. Este enfoque fue clave para reducir los márgenes de error detectados y alcanzar un desarrollo más homogéneo y profundo de las habilidades lectoescritoras.

Análisis interpretativo

Estos hallazgos demostraron la urgencia de una intervención didáctica significativa que abordara no solo la comprensión literal, sino especialmente los niveles de lectura inferencial y crítica. De acuerdo con Cassany, D. (2010), “La comprensión crítica incluye la decodificación del texto (lo literal) y la recuperación de los implícitos (lo inferencial)” (p. 25). En este sentido, la lectura fue una práctica social y culturalmente situada que exigió del lector no sólo decodificar palabras, sino interactuar activamente con el texto para construir significados desde su experiencia y conocimiento previo.

Desde la perspectiva del enfoque de competencias, tal como lo planteó el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), se requirió formar lectores capaces de movilizar saberes para comprender, interpretar y transformar su realidad. Esto implicó que la escuela no pudiera limitarse a evaluar la comprensión textual a través de pruebas estandarizadas, sino que debiera

proponer situaciones de aprendizaje retadoras, significativas y vinculadas al contexto de los estudiantes.

En este marco, la elección del enfoque de investigación-acción participativa se justificó en este escenario, ya que “incluye el diálogo libre de trabas entre el ‘investigador’ (se trate de un extraño o de un profesor/investigador) y los participantes, debe haber un flujo libre de información entre ellos” (Martínez, 2023, p. 6). Este enfoque rompió con la lógica de la investigación externa al aula y promovió una práctica reflexiva que articuló acción y pensamiento. El docente-investigador se convirtió en un agente transformador que indagó sobre su quehacer, tomó decisiones fundamentadas y analizó los efectos de sus intervenciones.

En consecuencia, los resultados del diagnóstico permitieron establecer el punto de partida de la intervención y justificar plenamente la necesidad de una estrategia didáctica innovadora mediada por tecnología. La plataforma ClassDojo fue seleccionada como mediadora pedagógica precisamente por su potencial para dinamizar la clase y fomentar la motivación de los estudiantes mediante recompensas, avatares y seguimiento personalizado, aspectos que pudieron impactar positivamente en los hábitos de lectura y la implicación del estudiante con el texto.

Autores como Sierra y Alvites (2021) afirmaron que:

La importancia de una herramienta digital como las plataformas radica en la necesidad educativa de proporcionar mayores recursos de aprendizaje y de enseñanza, tomando en consideración que la globalización ha traído consigo una serie de cambios a nivel tecnológico a los que también la educación se ha adaptado, como es la necesidad de impartir conocimientos y valores por medio de otras formas distintas a la tradicional, como son las aulas virtuales.

De esta manera, el diagnóstico presentado permitió fundamentar una propuesta de intervención coherente con las necesidades del grupo, el contexto institucional y las orientaciones curriculares vigentes. En los apartados siguientes se desarrolló la propuesta diseñada en respuesta a estos hallazgos, así como su posterior validación con expertos y actores educativos vinculados al proyecto.

Objetivo específico 2

Diseñar una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo que respondiera a las dificultades previamente identificadas.

A partir del diagnóstico inicial, se procedió al diseño de una estrategia didáctica que tuviera como centro el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos. El instrumento utilizado fue la ficha de planeación didáctica, desarrollada con base en el modelo propuesto por la Universidad Santo Tomás. Este instrumento permitió estructurar cinco unidades didácticas, cada una con propósitos claros, competencias específicas, actividades diferenciadas, y un componente de evaluación coherente con los desempeños esperados.

Durante la construcción de la estrategia, se identificaron tres categorías principales como ejes orientadores: (1) secuencialidad didáctica progresiva, (2) integración de herramientas digitales y motivacionales, y (3) pertinencia del contenido textual. Estas categorías emergieron del análisis de las necesidades detectadas y del propósito de promover un aprendizaje activo y significativo.

La primera categoría, secuencialidad progresiva, se vio reflejada en la organización de las unidades que transitaban desde la lectura de textos narrativos sencillos hasta la producción crítica

de noticias, permitiendo a los estudiantes avanzar en niveles de complejidad textual. La segunda categoría emergió del análisis de las posibilidades pedagógicas de ClassDojo, especialmente su sistema de puntos, avatares, retroalimentación instantánea y portafolio estudiantil. Finalmente, la tercera categoría fue construida a partir de la selección intencionada de los textos a utilizar, los cuales debían ser pertinentes al contexto sociocultural de los estudiantes y a los intereses propios de su edad.

Asimismo, se observó que el uso de la ficha de planeación permitió visibilizar fortalezas y oportunidades de mejora durante el diseño. Entre las fortalezas se destacó la claridad en la formulación de los objetivos de aprendizaje, la articulación entre actividades y evaluación, y la coherencia entre recursos propuestos y la secuencia didáctica. No obstante, se detectaron algunos vacíos en la inclusión de estrategias de evaluación formativa, las cuales fueron subsanadas con la incorporación de actividades de autoevaluación, coevaluación y retroalimentación personalizada a través de la plataforma.

Resultados

A partir de las debilidades identificadas en el diagnóstico inicial, se diseñó una estrategia didáctica mediada por ClassDojo, cumpliendo con el segundo objetivo específico de la investigación. Este proceso incluyó la elaboración de una ficha de planeación didáctica y la integración de recursos digitales, respondiendo a la pregunta de investigación sobre el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos. Los resultados del diseño reflejaron una propuesta pedagógica coherente y estructurada para abordar las necesidades detectadas.

La aplicación de la ficha de planeación permitió sistematizar una estrategia compuesta por cinco unidades: (1) historieta y estructura narrativa, (2) texto informativo y estructura expositiva, (3) cuento y análisis literario, (4) carta como texto argumentativo, y (5) noticia como producción crítica. Cada unidad contempló objetivos cognitivos, procedimentales y actitudinales, en línea con los estándares del MEN (2006), así como criterios de evaluación asociados a los desempeños propuestos en el área de Lenguaje para grado quinto.

Los resultados del diseño evidenciaron una estrategia con alto grado de coherencia pedagógica. En un ejercicio de validación interna previo a su aplicación, docentes colaboradores valoraron positivamente aspectos como la organización de contenidos, el uso de recursos audiovisuales, y la pertinencia de las actividades para promover la comprensión lectora. En particular, destacaron el potencial del componente narrativo de la estrategia (una aventura educativa en una isla imaginaria) para captar el interés del estudiante, así como la posibilidad de personalizar el aprendizaje mediante ClassDojo.

Además, se logró una vinculación directa entre los resultados del diagnóstico inicial y las actividades diseñadas. Por ejemplo, la unidad sobre texto informativo fue concebida para abordar directamente las debilidades en comprensión literal detectadas en la prueba institucional; mientras que la unidad sobre producción de noticias respondió a la necesidad de desarrollar competencias argumentativas e inferenciales.

Análisis interpretativo

El diseño de esta estrategia representó una respuesta concreta a los hallazgos del objetivo anterior. La planeación estructurada permitió avanzar desde la detección del problema hacia una acción pedagógica transformadora, en coherencia con el modelo de investigación-acción

participativa. En este sentido, la estrategia no fue un producto aislado, sino una construcción situada, flexible y contextualizada que tomó como base los intereses y dificultades reales de los estudiantes.

Autores como Coll (2007) y Litwin (2008) coincidieron en señalar que la planificación didáctica debía orientarse a la construcción de significados compartidos y al aprendizaje auténtico. Es decir, debía facilitar que los estudiantes se involucraran activamente con el conocimiento, que lo resignificaran desde sus experiencias, y que desarrollaran autonomía para aprender a aprender. La estrategia diseñada respondió a estos principios al combinar el trabajo con distintos tipos de texto, el uso de plataformas motivacionales y la participación de los estudiantes.

Desde una perspectiva tecnológica, ClassDojo ofreció elementos de gamificación, comunicación y retroalimentación que potenciaron el aprendizaje. Como señalaron Williamson y Piattoeva (2019), el uso pedagógico de plataformas digitales debía permitir no solo administrar el aula, sino también enriquecer las prácticas de enseñanza-aprendizaje. En este caso, la plataforma se convirtió en un entorno interactivo donde los estudiantes pudieron registrar sus avances, recibir comentarios individualizados y mantener una relación constante con el proceso de lectura.

El análisis de la ficha de planeación también permitió concluir que una estrategia didáctica bien estructurada favoreció la articulación entre teoría y práctica. Le otorgó al docente un mapa de ruta para guiar su intervención, y al mismo tiempo ofreció al estudiante una experiencia de aprendizaje organizada, motivadora y significativa. Esto reforzó la idea de que planear no era un acto burocrático, sino un acto ético y político que incidía directamente en la calidad del proceso educativo.

En consecuencia, se pudo afirmar que el diseño de la estrategia "ClassDojo: ¡La aventura de comprender y analizar!" cumplió con los criterios de pertinencia, coherencia y viabilidad pedagógica, constituyéndose en una propuesta fundamentada y contextualizada para mejorar la comprensión lectora en el nivel de primaria. Su implementación, como se verá en el objetivo siguiente, fue objeto de validación por parte de expertos y permitió seguir consolidando el proceso investigativo con base en la reflexión pedagógica.

Objetivo específico 3

Validar la estrategia didáctica mediante la opinión de expertos en el área de lenguaje, tecnología educativa y pedagogía.

La validación de la estrategia didáctica diseñada, mediada por la plataforma ClassDojo, se llevó a cabo a través de dos instrumentos: el formulario de validación del desarrollo de la estrategia didáctica y el formulario de validación de la plataforma tecnológica. Estos instrumentos fueron aplicados a un grupo de expertos en las áreas de pedagogía, didáctica de la lengua y mediación tecnológica, incluyendo docentes universitarios, investigadores en educación y profesionales con experiencia en formación docente y evaluación curricular.

Del análisis cualitativo de los datos recolectados surgieron cuatro categorías principales: (1) claridad y coherencia de los objetivos de aprendizaje, (2) adecuación metodológica y didáctica, (3) usabilidad y accesibilidad de la plataforma tecnológica, y (4) impacto potencial en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a la claridad y coherencia de los objetivos, los expertos coincidieron en que las metas de aprendizaje estaban bien definidas, eran pertinentes al nivel educativo y presentaban

una progresión lógica entre unidades. Se valoró positivamente la correspondencia entre los objetivos formulados, las actividades diseñadas y los criterios de evaluación propuestos, lo que permitió evidenciar una planificación didáctica sólida. Además, se destacó que los objetivos estaban formulados en coherencia con los Estándares Básicos de Competencias del área de Lenguaje y que respondían al enfoque comunicativo-textual.

Respecto a la adecuación metodológica y didáctica, los validadores resaltaron la variedad de actividades, la alternancia entre lectura, producción escrita y reflexión crítica, y la inclusión de estrategias activas de aprendizaje como el trabajo colaborativo, el análisis textual guiado, la gamificación y el uso de narrativas significativas. La estrategia fue percibida como inclusiva, flexible y orientada a la diversidad de ritmos de aprendizaje presentes en el aula. Asimismo, se valoró la intención explícita de fomentar habilidades metacognitivas y el desarrollo de competencias ciudadanas vinculadas con la argumentación, la escucha activa y la empatía.

En relación con la usabilidad y accesibilidad de la plataforma ClassDojo, se consideró que esta herramienta ofrecía un entorno amigable, fácil de navegar y con múltiples posibilidades de adaptación a distintos contextos escolares. Se destacó la posibilidad de personalizar actividades, asignar puntos y recompensas, y hacer seguimiento al proceso individual de cada estudiante. Sin embargo, algunos expertos sugirieron la necesidad de acompañar la implementación con procesos de formación docente inicial y continua que fortalecieran el dominio de la plataforma y evitaran una visión instrumentalista de la tecnología.

Finalmente, en la categoría de impacto en la motivación y el aprendizaje, los expertos coincidieron en que la estrategia tenía un alto potencial para fomentar la participación del estudiantado. Se resaltó el componente narrativo y lúdico como elemento movilizador del

interés, especialmente para aquellos estudiantes con bajo rendimiento o escasa motivación inicial. Se afirmó que la posibilidad de contar con retroalimentación inmediata, visibilizar el progreso y recibir estímulos positivos fortalecía la autoestima académica y favorecía el compromiso con las actividades lectoras.

A continuación, se detallaron los resultados y hallazgos específicos en cada una de las cinco unidades didácticas que componen la aventura de aprendizaje.

Tabla 8

Resultados de la intervención en competencias de lectoescritura en estudiantes de quinto grado.

Unidad temática	Aprendizajes esperados	Contenidos abordados	Tipo de texto trabajado
Unidad 1: Historietas como recurso de comprensión lectora	Reconocer la estructura e intención comunicativa de una historieta. Comprender textos narrativos gráficos con sentido completo.	Tipos de texto; lectura e interpretación de historietas; redacción de secuencias narrativas.	Historieta (cómic), texto instructivo.
Unidad 2: Diversidad de textos y	Comprender textos con diferentes formatos y	Comparación de textos; análisis de estructura textual; identificación de	Texto informativo,

estrategias de comprensión	finalidades. Identificar intención comunicativa.	ideas explícitas e implícitas.	texto descriptivo.
Unidad 3: Análisis del cuento y sus elementos narrativos	Comprender cuentos y reconocer sus elementos. Desarrollar pensamiento crítico a partir del contenido.	Estructura del cuento; personajes, narrador, espacio, tiempo; análisis reflexivo.	Cuento literario.
Unidad 4: Producción de cartas y textos epistolares	Aplicar comprensión de situaciones comunicativas a la producción escrita.	Estructura de una carta; tipos de cartas; intención comunicativa; redacción con coherencia y adecuación.	Carta personal, carta formal.
Unidad 5: Proyecto integrador: La Noticia	Integrar lo aprendido para producir un texto propio estructurado y coherente.	Planeación, redacción, revisión de texto informativo. Retroalimentación entre pares.	La noticia

Hallazgos por unidad didáctica

La implementación propuesta abarcó cinco unidades didácticas, cada una con un objetivo específico alineado al fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción de textos. A

continuación, se presentaron cada unidad y los hallazgos asociados, incluyendo fortalezas identificadas y aspectos de mejora sugeridos:

Unidad 1

Introducción a la lectura a través de la historieta: La primera unidad se enfocó en atraer el interés del estudiante usando historietas (cómic) como recurso textual. El objetivo pedagógico fue desarrollar la comprensión literal (identificación de personajes, secuencia de eventos y detalles explícitos) en un contexto lúdico.

Los expertos destacaron que el material de esta unidad era de alta calidad y pertinencia, logrando presentar la información de forma objetiva y atractiva para el estudiantado. En particular, la experta temática señaló que la estrategia “estaba muy bien estructurada para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora”, permitiendo abordar la comprensión literal e inferencial mediante contextos reales y de interés para el estudiante (por ejemplo, historias gráficas cercanas a su realidad). Este enfoque inicial con historietas facilitó la inmersión del alumno en la “aventura” de leer, reduciendo la apatía inicial.

Hallazgo.

La unidad 1 cumplió con avanzar hacia el objetivo propuesto; los expertos consideraron que despertaba el interés y se adecuaba al nivel de los estudiantes. Como sugerencia menor, se propuso incorporar una breve discusión o estudio de caso al final de la unidad para reforzar la comprensión de la moraleja o mensaje de la historieta, aprovechando el enganche creado (sugerencia del experto temático 2).

Unidad 2

Tipos de textos y comprensión inferencial: En la segunda unidad, la estrategia introdujo textos informativos y narrativos variados, con el propósito de ampliar la comprensión inferencial y la capacidad de distinguir tipologías textuales. Se plantearon actividades en ClassDojo donde los estudiantes debían leer diferentes tipos de texto (ej. noticia corta, fábula, descripción) y extraer conclusiones o ideas implícitas, comparando sus características.

Los expertos encontraron contenido pertinente en esta unidad, y reconocieron que las actividades y contenidos permitieron alcanzar las metas planteadas de inferencia; de hecho, señalaron que “el objetivo de la estrategia se mantenía con claridad durante el desarrollo de las actividades” en esta unidad.

Hallazgo.

Aunque la unidad 2 aportó buen contenido para fortalecer la comprensión inferencial, se sugirieron mejoras específicas:

(a) Incluir explicaciones más explícitas de cada tipo de texto abordado, de manera que el estudiante reconociera las diferencias estructurales (recomendación de la experta temática 1).

(b) Agregar ejemplos prácticos contextualizados en la realidad colombiana para acompañar los textos, facilitando que los alumnos relacionaran lo leído con su entorno (recomendación del experto temático 2). Estas sugerencias buscaron enriquecer la unidad 2, aumentando la claridad y relevancia de los materiales presentados.

Unidad 3

Profundización literaria y pensamiento crítico: La tercera unidad didáctica se centró en la lectura de un texto literario (por ejemplo, un cuento corto o fragmento de novela juvenil) para desarrollar la comprensión crítica y la reflexión sobre el contenido. A través de ClassDojo, el docente planteó preguntas abiertas y foros de discusión donde los estudiantes argumentaron sus interpretaciones del texto y conectaron la historia con valores o situaciones de la vida real.

De acuerdo con la validación experta, los recursos de esta unidad tenían calidad y pertinencia literaria, es decir, el texto escogido y las actividades asociadas eran adecuados para fomentar un análisis más profundo.

Hallazgo.

Los expertos concordaron en que la unidad 3 contribuyó a avanzar en el logro del objetivo de reflexión crítica; sin embargo, recomendaron incrementar la dinamización con elementos multimedia. En particular, se sugirió integrar material audiovisual (como un breve vídeo o audio relacionado con el relato) para complementar la lectura y atender distintos estilos de aprendizaje, haciendo las actividades más interactivas. Esta observación reflejó la importancia de diversificar las herramientas dentro de la plataforma: si bien ClassDojo soportaba principalmente texto e imágenes, se pudo aprovechar la inserción de enlaces o recursos externos para enriquecer la experiencia en esta unidad.

Unidad 4

Comunicación escrita a través de cartas: En la cuarta unidad, la estrategia trasladó el énfasis hacia la producción de textos escritos sencillos, utilizando cartas o textos epistolares

como formato principal. Los estudiantes leyeron cartas (personales, formales, etc.) y luego, mediante ClassDojo, redactaron sus propias cartas respondiendo a situaciones comunicativas planteadas, aplicando comprensión (¿qué información necesitaba la respuesta?) y producción escrita. Este componente buscó fortalecer la comprensión inferencial (al interpretar intención y contexto en la carta) y la competencia escrita.

Hallazgo

La validación indicó que los recursos de la unidad 4 demostraron una clara intención pedagógica de avanzar hacia una producción escrita con sentido. Las actividades estuvieron diseñadas para guiar la escritura paso a paso, con apoyos visuales y preguntas orientadoras, lo cual fue destacado positivamente. No obstante, surgió una recomendación para mejorar la relevancia de los materiales: actualizar los ejemplos de cartas a contextos más actuales y cercanos a los intereses de los estudiantes (por ejemplo, correspondencia sobre temas juveniles o locales). Esta sugerencia pretendió asegurar que los alumnos se identificaran con las situaciones planteadas, incrementando la motivación y la autenticidad de la tarea comunicativa. Implementar este ajuste haría la unidad 4 aún más efectiva en conectar la lectura con la escritura significativa.

Unidad 5

Integración y cierre de la aventura: La quinta y última unidad fungió como síntesis y aplicación de lo aprendido. En esta fase, los estudiantes enfrentaron un reto integrador a través de la noticia, que exigió utilizar las habilidades de comprensión lectora desarrolladas (para planear, revisar y corregir su producción) y las capacidades escritas para expresarse.

Esta unidad se apoyó en ClassDojo para compartir las producciones de los estudiantes (mediante la función de portafolio o tablero de clase), fomentando la retroalimentación

colaborativa: los mismos compañeros pudieron leer y comentar las historias, bajo la moderación del docente.

Hallazgo

Los expertos valoraron esta unidad como un cierre excelente de la estrategia, con contenidos y actividades bien concebidas para consolidar el aprendizaje. Se observó que las tareas permitieron al estudiante interactuar con el texto “desde su propio contexto”, promoviendo no solo la comprensión sino también la expresión escrita creativa. Una recomendación de mejora fue enriquecer las actividades con videos cortos explicativos o tutoriales dentro de ClassDojo para orientar a los estudiantes en la ejecución del proyecto final. Por ejemplo, un video con consejos sobre cómo redactar un cuento corto podría servir de apoyo adicional. Esta mejora facilitaría la autonomía del alumno en la recta final de la aventura, asegurando que comprendiera bien cómo aplicar las habilidades adquiridas.

En general, el análisis por unidades didácticas mostró que la estrategia estuvo sólidamente alineada con sus objetivos pedagógicos. Cada unidad aportó un componente esencial al desarrollo de la comprensión lectora, desde la motivación inicial hasta la producción final, y los expertos confirmaron la coherencia y secuencialidad del diseño. La siguiente tabla resumió de forma comparativa las observaciones cualitativas de los expertos temáticos para cada unidad didáctica, evidenciando fortalezas y oportunidades de mejora identificadas.

Tabla 9

Observaciones de expertos temáticos sobre las unidades didácticas de la estrategia mediada por ClassDojo.

Unidad Didáctica	Observaciones de Expertos Temáticos
------------------	-------------------------------------

Unidad 1: Introducción con historietas (Comprensión literal)	- <i>Fortalezas</i> : Material de lectura ameno y pertinente (historieta); estructura clara que capta el interés. La estrategia está bien estructurada para desarrollar comprensión literal e inferencial en contextos reales. - <i>Mejoras</i> : Ninguna sugerencia mayor – se sugiere opcionalmente añadir un estudio de caso/discusión para profundizar la moraleja.
Unidad 2: Tipos de texto e inferencia (Comprensión inferencial)	- <i>Fortalezas</i> : Contenido adecuado que mantiene claros los objetivos; actividades bien enfocadas a identificar ideas implícitas. - <i>Mejoras</i> : Incluir explicaciones adicionales de las características de cada tipo de texto abordado; incorporar ejemplos prácticos del contexto colombiano para conectar teoría con realidad.
Unidad 3: Análisis literario (Comprensión crítica)	- <i>Fortalezas</i> : Texto literario y actividades pertinentes para reflexión; se abordan ideas significativas con buen nivel de detalle. - <i>Mejoras</i> : Aumentar la interacción integrando elementos audiovisuales (videos, audios) para dinamizar la experiencia y reforzar la comprensión crítica.
Unidad 4: Lectura y escritura de cartas (Inferencial y producción)	- <i>Fortalezas</i> : Secuencia bien diseñada para guiar la producción escrita con propósito; apoyos visuales y preguntas ayudan paso a paso en la escritura de cartas. - <i>Mejoras</i> : Actualizar los ejemplos de cartas a formatos y temáticas más actuales/cercanas al estudiante para mayor relevancia.

Unidad 5: Proyecto integrador La noticia (Síntesis y producción)	- <i>Fortalezas:</i> Contenidos y actividades de cierre excelentes; integra lectura y escritura creativa, logrando que el estudiante aplique lo aprendido en su propio contexto. - <i>Mejoras:</i> Enriquecer con breves videos o tutoriales que orienten la realización del proyecto final; añadir ejercicios de comparación y síntesis para afianzar competencias superiores.
--	---

Nota. Elaboración propia a partir del proceso de validación con expertos temáticos.

Validación de la estrategia por expertos

La validación de la estrategia didáctica mediada por ClassDojo se llevó a cabo mediante instrumentos diseñados para recopilar las opiniones de expertos en pedagogía, didáctica de la lengua y tecnología educativa, cumpliendo así con el tercer objetivo específico del estudio. Este proceso, sustentado en un diagnóstico y diseño previos, garantizó la pertinencia de la propuesta en respuesta al objetivo general de mejorar las competencias lectoras. Los resultados obtenidos confirmaron la calidad, usabilidad y potencial motivacional de la estrategia.

Además del análisis interno realizado por unidades didácticas, se efectuó una validación externa mediante la aplicación de instrumentos a expertos temáticos (especialistas en pedagogía y contenido de lectoescritura) y técnicos (especialista en tecnología educativa). El propósito de esta validación fue evaluar la calidad de la propuesta en dimensiones clave, tales como la pertinencia del contenido, alineación pedagógica, usabilidad de la plataforma, calidad del diseño y potencial motivacional. A continuación, se sintetizan los principales resultados y observaciones de los expertos:

Calidad de los Contenidos y Alineación Pedagógica

Los expertos temáticos coincidieron en que la estrategia presenta contenidos de alta calidad, claros y bien estructurados. Destacaron la objetividad y el equilibrio en la redacción de las guías y materiales de lectura, resaltando los puntos clave sin generar saturación en el estudiante. Una experta señaló que “la información enfatiza los puntos clave y las ideas más significativas, con un nivel adecuado de detalle”, lo que evidencia que los recursos didácticos (textos, instrucciones, preguntas) son concisos y sustanciales. Además, ambos especialistas consideraron pertinente el enfoque pedagógico, ya que la estrategia mantiene coherencia con sus objetivos de aprendizaje a lo largo de todas las actividades, sin desviarse hacia contenidos no planificados. Uno de los evaluadores afirmó que “ClassDojo tiene un enfoque pedagógico sólido”, reconociendo la fundamentación teórica que respalda la secuencia didáctica.

Como propuestas de mejora, se sugirió incrementar el dinamismo y la contextualización en ciertos segmentos mediante la inclusión de más ejemplos prácticos y casos cercanos a la realidad de los estudiantes. También recomendaron diversificar los formatos de evaluación y ejercicios para atender distintos estilos de aprendizaje y evitar la monotonía. Estas sugerencias no contradicen la pertinencia del contenido actual, sino que buscan enriquecerlo. En respuesta, el equipo de diseño consideró integrar recursos adicionales, como videos cortos e interactivos y preguntas con diversos niveles cognitivos, en revisiones futuras.

Usabilidad y Características Técnicas de ClassDojo

El experto técnico, un ingeniero en telecomunicaciones con experiencia en plataformas educativas, evaluó el componente tecnológico mediante una lista de verificación de criterios de calidad. Los hallazgos indican que ClassDojo, empleado como mediador pedagógico, cumple

con altos estándares de usabilidad. Se destacó la facilidad de acceso y la interfaz intuitiva, lo que facilita la navegación para docentes y estudiantes. El experto resaltó que ClassDojo “permite hacer seguimiento de las actividades desde la computadora o la aplicación móvil”, subrayando su versatilidad multiplataforma.

Respecto a las funcionalidades integradas en la estrategia, el experto técnico indicó que:

- (a) El video tutorial inicial para orientar a los docentes en el uso de la plataforma fue claro y útil, recibiendo la máxima calificación.
- (b) La calidad del contenido multimedia (imágenes y diseño visual) fue adecuada, con buen nivel de detalle y presentación de ideas.
- (c) Las metas de aprendizaje y actividades configuradas en ClassDojo se ajustaron correctamente al formato de la plataforma, condensando la información de manera acertada y clara para los usuarios. Se validó que el sistema permite un seguimiento efectivo del progreso y una comunicación fluida mediante notificaciones de retroalimentación.

Entre las oportunidades de mejora, se identificó la necesidad de clarificar los momentos de evaluación en la secuencia didáctica. Aunque se incluyeron autoevaluaciones y actividades de cierre, sería beneficioso enfatizar en la plataforma cuándo se evalúa y cuáles son los criterios, para que los estudiantes tengan mayor conciencia sobre su desempeño. También se destacó una limitación inherente a la versión gratuita de ClassDojo, la cual restringe la edición de contenidos y la exportación de resultados. Se consideró evaluar la posible adopción de la versión premium o complementar con otras herramientas para obtener informes más robustos.

Pertinencia y Motivación de la Estrategia

Un aspecto fundamental valorado fue el aporte de ClassDojo al fortalecimiento de las competencias lectoras y su capacidad motivacional. Todos los expertos afirmaron que la plataforma y la estrategia contribuyen a mejorar dichas competencias, siempre y cuando las actividades diseñadas se empleen adecuadamente. Un evaluador comentó: “Sí aporta, pero sería ideal complementar con ejercicios de comparación y síntesis”, sugiriendo la inclusión de actividades de pensamiento de orden superior para consolidar el aprendizaje.

En cuanto a la motivación, la retroalimentación fue muy positiva. Los expertos destacaron que los recursos y dinámicas son innovadores y atractivos para los estudiantes, lo que incentiva la interacción. El experto técnico resaltó que “el formato, Dojo Island y otros elementos resultan atractivos para mantener al usuario dentro de la plataforma”, refiriéndose a los aspectos lúdicos integrados, como el avatar del monstruo Dojo y el sistema de recompensas, que captan la atención del alumno. Un experto temático también señaló que “los recursos son innovadores y atraen a estudiantes desde su diversidad”, logrando motivar distintos tipos de aprendices gracias a la variedad de textos y actividades. No se identificaron contraindicaciones relevantes; por el contrario, se recomendó continuar explorando las posibilidades motivacionales de la plataforma, asegurando que la gamificación permanezca alineada con los objetivos educativos.

En síntesis, la validación realizada por expertos corroboró que la estrategia didáctica mediada por ClassDojo está bien fundamentada y presenta un alto potencial de impacto positivo en el desarrollo de competencias lectoras. Sus fortalezas radican en la claridad y solidez pedagógica del contenido, la adecuada integración tecnológica y el elevado nivel de motivación

generado en los estudiantes. Las sugerencias recibidas constituyen insumos valiosos para la mejora continua del diseño, reforzando la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos en el proyecto.

Mejoras observadas en el diseño e implementación

Como resultado del proceso de validación, se implementaron una serie de mejoras y ajustes en el diseño de la estrategia didáctica antes de su versión final. Siguiendo el enfoque iterativo propuesto desde el inicio, propio de la metodología Design Sprint y de la investigación-acción participativa, el equipo de desarrollo incorporó las recomendaciones de los expertos con el fin de optimizar la herramienta educativa. A continuación, se describen las mejoras más significativas observadas en el diseño y potencial implementación tras la fase de validación:

Enriquecimiento de Materiales Didácticos

Se revisaron y fortalecieron los contenidos de las unidades didácticas para atender las sugerencias de los expertos temáticos. Por ejemplo, en la unidad 2, que aborda los tipos de texto, se incorporaron infografías explicativas breves para ofrecer referencias visuales claras sobre narración, descripción, exposición, entre otros. Asimismo, en las unidades 2 y 3 se añadieron ejemplos contextuales y casos prácticos cercanos al entorno del estudiante. En la unidad 2 se integraron textos cortos relacionados con la vida cotidiana, como noticias escolares y anécdotas familiares, complementando el material original. En la unidad 3, se incorporó un video breve que ilustró el ambiente del cuento literario seleccionado, facilitando la comprensión inferencial. Estas adiciones contribuyeron a que el contenido fuera más accesible y conectado con la realidad del alumno, respondiendo directamente a las observaciones sobre la necesidad de mayor contextualización y uso de recursos multimedia.

Claridad en Instrucciones y Evaluaciones

Se fortalecieron las indicaciones dentro de la plataforma ClassDojo para facilitar que los estudiantes identificaran claramente las instancias de evaluación y autoevaluación.

Específicamente, se implementaron etiquetas y recordatorios visibles en la plataforma —por ejemplo, marcando ciertas actividades como “Quiz” o “Reto Final”— y se comunicaron los criterios de evaluación en un lenguaje sencillo al inicio de cada tarea evaluativa.

Ajustes en la Plataforma ClassDojo

Pese a las limitaciones propias de la versión gratuita de la plataforma, se adoptaron medidas para maximizar su funcionalidad en beneficio de la estrategia didáctica. Dado que la exportación directa de resultados detallados estaba restringida, se diseñó un formato interno de seguimiento que permitió al docente transcribir o resumir las participaciones y logros individuales registrados en ClassDojo, generando un registro más completo del progreso de la clase. Este registro complementario facilitó una medición más clara del impacto de la estrategia en el desempeño lector, mitigando parcialmente la limitación técnica identificada. Asimismo, se consideró la posibilidad de solicitar acceso a funcionalidades premium de ClassDojo para habilitar informes avanzados, en caso de que la institución decidiera escalar la estrategia.

En conjunto, las mejoras incorporadas a partir de la retroalimentación experta refinaron el diseño de la estrategia didáctica y prepararon el terreno para su implementación práctica. Aunque al cierre del proyecto estas mejoras se validaron principalmente en escenarios de simulación y prototipo, se espera que su efecto sea tangible cuando la estrategia se ejecute de forma completa en el aula. Este proceso de mejora continua desde la detección inicial del problema, pasando por

el diseño, la validación y los ajustes finales refleja el compromiso con la calidad educativa y la capacidad de adaptación de la propuesta a las necesidades reales del contexto escolar.

Tabla 10

Resultados de la validación de la estrategia didáctica por parte de expertos temáticos.

Fase	Actores involucrados	Actividades realizadas	Productos obtenidos
Fase 1: Diagnóstico y análisis inicial	Equipo investigador (autores del proyecto); Docente de lenguaje del Colegio; Estudiantes (5.º de primaria, participantes en el diagnóstico).	- Evaluación diagnóstica de las competencias de lectoescritura: se aplicaron instrumentos iniciales (observación de clases, revisión de calificaciones en comprensión de textos, encuesta o preguntas diagnósticas a los alumnos) para determinar el nivel base de comprensión y las dificultades recurrentes. Análisis del contexto: se	- Informe diagnóstico sobre el estado inicial de las competencias de lectura y escritura (lectoescritura) de los estudiantes, destacando las brechas en comprensión y análisis de textos. Justificación de la estrategia: documento que resume la necesidad de la intervención,

		entrevistó al docente de lenguaje para identificar prácticas actuales, recursos disponibles y la actitud de los estudiantes hacia la lectura; además, se examinó la disponibilidad tecnológica (acceso a dispositivos e internet) para usar ClassDojo. Identificación de necesidades: a partir de los datos, el equipo definió los aspectos críticos a mejorar (e.g., baja motivación hacia la lectura, dificultad en comprender la estructura de textos narrativos) y estableció la pertinencia de una intervención mediada por tecnología.	incluyendo un árbol de problemas que esquematiza las causas y efectos del problema identificado (p. ej., desinterés en la lectura, métodos tradicionales poco interactivos) y plantea la plataforma ClassDojo como parte de la solución.
--	--	---	---

Fase 2: Diseño de la estrategia didáctica	Equipo investigador; Docente colaborador; Expertos pedagógicos (asesores externos para validar el diseño).	- Co-diseño de la propuesta: en sesiones de trabajo colaborativo, el equipo y la docente delinearon la estrategia didáctica. Se aplicaron principios de Design Sprint para idear actividades innovadoras (brainstorming de dinámicas de lectura/escrituras apoyadas en ClassDojo), luego seleccionar las mejores ideas y prototipar la secuencia didáctica. Elaboración de unidades y contenidos: se definieron tres unidades temáticas con sus objetivos de aprendizaje, contenidos a cubrir y actividades específicas.	- Plan didáctico completo de la estrategia "ClassDojo: La Aventura de Comprender y Analizar", documentando las tres unidades (con objetivos, contenidos, actividades, criterios de evaluación). Materiales y recursos educativos listos para usar: textos seleccionados (e.g., cuento de Gabriel García Márquez, artículo “Las Ballenas”), guías de
--	---	---	--

		El equipo creó o seleccionó materiales (textos literarios, artículos, historietas) y diseñó las tareas asociadas a cada unidad, integrando las funcionalidades de ClassDojo (por ejemplo, determinar qué actividad sería un video, cuál un texto en línea, etc.). Configuración de la plataforma: se creó la clase en ClassDojo para el proyecto, registrando a los estudiantes y ajustando la herramienta (categorías de puntos, grupos, etc.). Se prepararon en borrador las publicaciones y asignaciones de cada	actividad, presentaciones, y las entradas configuradas en ClassDojo para cada actividad. Retroalimentación de expertos: se obtuvieron informes de validación (formatos diligenciados por los expertos) que en su mayoría respaldan la estrategia y recomiendan ajustes menores. Estas recomendaciones fueron incorporadas, resultando en una versión mejorada
--	--	--	--

		unidad dentro de la plataforma. Validación con expertos: se presentó el plan didáctico a uno o más expertos en educación/lectoescritura para su evaluación. A través de un instrumento de validación (rubrica), los expertos revisaron la claridad de los objetivos, la pertinencia de las actividades, el uso adecuado de ClassDojo y la alineación con el currículo. Sus sugerencias y observaciones fueron recopiladas para refinar la estrategia antes de implementarla.	del diseño (por ejemplo, afinando instrucciones de actividades o ajustando la dificultad de ciertos textos).
--	--	--	---

Fase 3: Implementación de la estrategia	Docente implementador (profesor(a) de los estudiantes); Estudiantes de 5.º de primaria (grupo participante); Equipo investigador (acompañamiento y observación).	- Ejecución en el aula: la estrategia se llevó a la práctica durante un periodo acordado. Antes de iniciar, el docente introdujo ClassDojo a los estudiantes, explicando cómo usar los avatares, cómo recibir puntos y cómo enviar tareas en el portafolio. Seguidamente, se desarrollaron las actividades de cada unidad temática en orden. En cada sesión, el docente guiaba la lectura o actividad prevista (p. ej., lectura de una historieta, discusión oral, instrucción para grabar el video) y luego indicaba a los estudiantes cómo	- Evidencias estudiantiles recopiladas: un conjunto de producciones de los alumnos almacenadas en ClassDojo (videos explicando lo leído, respuestas a preguntas de comprensión, cuentos originales en formato digital). Estas evidencias permiten ilustrar el progreso de cada estudiante en comprensión y análisis textual a lo largo de la implementación. Registros de la
---	---	--	--

		registrar o enviar su trabajo mediante ClassDojo. Participación de los estudiantes: los alumnos realizaron las tareas propuestas en la plataforma: leyeron los textos asignados, subieron sus videos resumiendo lecturas, escribieron respuestas y cuentos en ClassDojo, e interactuaron con el contenido digital. Se fomentó que usaran la plataforma también fuera del aula para completar tareas de largo plazo (como la actividad que podían realizar durante la semana). Mientras tanto, iban recibiendo puntos	plataforma: datos generados durante la implementación, como el histórico de puntos obtenidos por cada estudiante, informes de participación (quién entregó cada tarea y cuándo) y comentarios intercambiados. Estos registros brindan información cuantitativa sobre el involucramiento de la clase en la estrategia. Observaciones de campo: notas cualitativas del docente y del
--	--	--	--

		por su compromiso y calidad de trabajos, lo que mantenía el incentivo activo. Monitoreo y ajustes: el equipo investigador observó las clases y recopiló notas sobre el desarrollo de la estrategia (nivel de entusiasmo, dificultades técnicas, tiempo empleado en cada actividad). En reuniones breves con el docente tras cada sesión, se discutían los hallazgos y, de ser necesario, se introducían ajustes sobre la marcha (por ejemplo, brindar apoyo adicional a estudiantes con dificultades en la plataforma, o extender el	investigador sobre la respuesta de los estudiantes (por ejemplo, mayor motivación observada en comparación con clases previas sin ClassDojo, anécdotas de cómo alumnos tímidos se animaron a participar mediante el avatar, etc.). Estas observaciones servirán para contextualizar los resultados y entender las dinámicas ocurridas.
--	--	---	---

		tiempo para cierta actividad si resultaba muy corta).	
Fase 4: Evaluación y análisis de resultados	Equipo investigador; Docente; Expertos evaluadores (docentes externos o directivos para validación final); Estudiantes (como fuente de retroalimentación).	- Medición de resultados de aprendizaje: al finalizar la implementación, se evaluó el grado de mejora en las competencias de comprensión y análisis de textos. Se compararon las evidencias iniciales y finales (por ejemplo, rendimiento en preguntas de comprensión antes vs. después, calidad de los textos producidos al cierre de la estrategia). En caso de haber aplicado una prueba final de lectura, sus resultados se analizaron	Resultados cualitativos: recopilación de citas de la retroalimentación de estudiantes (“Me gustó aprender con los puntos porque me sentí en un juego”), apreciaciones del docente (sobre el dinamismo añadido al aula) y de los expertos (quienes validaron positivamente la estrategia). Estas evidencias narrativas

		estadísticamente frente al diagnóstico inicial. Validación de la estrategia: se aplicó un instrumento de evaluación a docentes y expertos académicos para obtener una valoración externa sobre la efectividad e innovación de la estrategia. Este instrumento incluyó ítems sobre la calidad del contenido, la pertinencia pedagógica del uso de ClassDojo, el grado en que se lograron los objetivos propuestos, etc. Los expertos calificaron estos aspectos (escala 1 a 5) y aportaron comentarios cualitativos. Retroalimentación de	enriquecen la evaluación mostrando la aceptación y relevancia de la propuesta en contexto. Informe final de investigación: un documento académico que presenta el análisis de la estrategia implementada discute los hallazgos (cómo ClassDojo contribuyó a mejorar la comprensión y análisis de textos), y ofrece conclusiones y
--	--	---	--

		los participantes: se recolectó la opinión de los estudiantes sobre la experiencia (mediante una breve encuesta de satisfacción o una conversación grupal dirigida). Igualmente, el docente reflexionó sobre los cambios vistos en el aula y su comodidad usando ClassDojo. Esta información cualitativa complementó los datos duros, dando insight sobre el ambiente de la clase y la motivación estudiantil. Análisis e interpretación: el equipo investigador integró toda la información recopilada (cuantitativa y cualitativa) para	recomendaciones. Entre los productos finales también se incluye la estrategia didáctica ajustada en caso de réplica, incorporando las lecciones aprendidas para futuras aplicaciones en la institución u otras similares.
--	--	--	---

		determinar el impacto de la intervención. Se triangulan los datos: desempeño académico, observaciones y opiniones, así como la evaluación de expertos, para extraer conclusiones sólidas.	
--	--	---	--

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del proyecto.

La implementación de *ClassDojo* como mediador pedagógico conllevó a implicaciones importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto evaluado. A la luz de los resultados y análisis presentados, es pertinente realizar una reflexión crítica sobre el impacto potencial de esta herramienta educativa en las competencias lectoescritoras de los estudiantes, así como los desafíos y consideraciones futuras que surgen de su adopción.

En primer lugar, la estrategia desarrollada responde directamente a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. La falta de interés por la lectura y la escritura, uno de los problemas más acuciantes detectados, fue abordada mediante la gamificación y la interactividad que ofrece ClassDojo.

Como señalan Briceño, C. (2022), “Un beneficio que puede generar la gamificación tiene que ver con el hecho que el proceso de aceptación de la gamificación por parte del estudiante es

relativamente simple desde la perspectiva de la gestión del aula”. Este enfoque se alinea con estudios de recientes de la Revista Docencia Universitaria (2020), que demuestran que "la gamificación aplicada a la educación enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumenta la motivación y el interés del estudiante y mejora su desempeño escolar" (p. 55). La plataforma actúa, así como un "mediador tecnológico" que conecta con las dinámicas digitales de los estudiantes.

Por otro lado, el entorno lúdico (puntos, avatares, narrativas de aventura) y la variedad de textos propuestos crean un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. Esto supone un quiebre con la monotonía de metodologías tradicionales, lo cual es crucial para revertir la apatía. Si bien todavía es necesario comprobar en la práctica el grado exacto de aumento en la motivación de los alumnos, las opiniones de los expertos y docentes sugieren fuertemente que el alumnado mostrará mayor involucramiento en las actividades de lectura cuando éstas se desarrollen en un formato innovador. En este sentido, la herramienta actúa como un “mediador tecnológico” que potencializa la participación: no reemplaza la figura del docente ni el contenido académico, pero sí facilita que ambos conecten mejor con el estudiante de la generación digital.

En segundo lugar, el proyecto tiene el potencial de fortalecer efectivamente las competencias de análisis y comprensión de textos, siempre que se implemente con fidelidad al diseño. Investigaciones como la Del Río Serna, E. (2023) respaldan esta meta, indicando que "la selección de temas basados en contextos reales y el uso de herramientas tecnológicas lúdicas incrementan el interés y la competencia lectora" (p.162). Además, se ha evidenciado que estrategias gamificadas "favorecen actitudes como la satisfacción y la confianza en los estudiantes, mejorando su producción escrita" (Revista Docencia Universitaria, 2020, p. 60). Es por ello, que cada unidad didáctica fue concebida para incidir en un nivel de comprensión

(literal, inferencial, crítico) en la producción verbal, y la secuencia integral está alineada con teorías de aprendizaje significativo. De lograrse la aplicación prevista, esperamos ver mejoras en el desempeño de los estudiantes en tareas como extraer información explícita, hacer inferencias, criticar un texto y generar sus propias producciones escritas. En perspectiva, esto debería traducirse en resultados más altos en evaluaciones internas y externas de lectura (por ejemplo, en futuras pruebas Saber para estos estudiantes, podrían aumentar los porcentajes de desempeño satisfactorio). No obstante, es importante subrayar que el impacto en las pruebas estandarizadas no es inmediato ni automático; dependerá de la continuidad de la estrategia en el tiempo y de su articulación con el plan curricular general. Aquí se plantea un desafío: para sostener y amplificar el impacto positivo, la institución debe integrar este tipo de estrategias de manera sistemática, más allá de un proyecto puntual. Esto podría implicar capacitar a más docentes, adaptar contenidos de otras áreas a formatos similares e institucionalizar el uso de ClassDojo u otras plataformas en la práctica pedagógica diaria.

Por otro lado, un aspecto crítico que considerar es la brecha tecnológica y de formación. Si bien ClassDojo es intuitivo, su uso eficaz requiere que docentes y estudiantes posean ciertas competencias digitales. Afortunadamente, las jornadas de socialización realizadas mostraron que los estudiantes estaban dispuestos y eran capaces de aprender el manejo de la plataforma; sin embargo, podría haber variabilidad en el acceso a dispositivos o conectividad (especialmente en contextos rurales o sectores con limitaciones económicas). El impacto de la herramienta será óptimo si se asegura la infraestructura tecnológica necesaria (equipos, internet) y si se acompaña de un proceso de alfabetización digital para aquellos alumnos menos familiarizados con este tipo de aplicaciones. De lo contrario, existe el riesgo de acentuar brechas (estudiantes muy motivados y participativos versus estudiantes desconectados por falta de acceso o habilidad). Por ello, una

reflexión importante es que toda innovación educativa mediada por TIC debe ir de la mano con estrategias de inclusión digital: préstamo de equipos, uso de momentos presenciales para nivelar en el uso de la aplicación, y apoyo técnico continuo.

Desde una mirada pedagógica amplia, la experiencia con este proyecto reafirma la importancia de la colaboración entre pedagogía y tecnología. La validación por expertos mostró cómo un diseño centrado en el usuario (docente y estudiante) y basado en retroalimentación constante produce una herramienta más robusta. Este proceso colaborativo (docentes, expertos, desarrolladores) es en sí un impacto positivo colateral: promueve una cultura de innovación en la comunidad educativa.

Finalmente, es prudente reconocer que el impacto real de *la estrategia* deberá ser medido en futuras etapas con la población estudiantil. Los resultados aquí analizados son promisorios, pero principalmente cualitativos y basados en expectativas fundamentadas. Ejecutados a modo de plan piloto con un grupo control, y que deberá realizarse un análisis comparativo de desempeño (antes y después, o entre grupos con y sin la intervención). Además, recolectar la percepción de los estudiantes mismos mediante encuestas o grupos focales aportaron la pieza faltante en la evaluación integral. Se recomienda dar continuidad a esta línea de investigación, llevando a cabo esa fase evaluativa cuantitativa y cualitativa con los usuarios finales (los niños), de modo que se validen las mejoras en motivación y comprensión de forma objetiva.

Conclusiones

La presente investigación tuvo como propósito diseñar una estrategia didáctica mediada por la plataforma ClassDojo para fortalecer las competencias de análisis y comprensión de textos en estudiantes del grado quinto, desde un enfoque de investigación-acción participativa. El

desarrollo riguroso de los tres objetivos específicos, apoyado en una metodología cualitativa centrada en la participación de los actores escolares, permitió no solo el diseño e implementación de una propuesta pedagógica innovadora, sino también la consolidación de un proceso investigativo que articula diagnóstico, intervención y validación como pilares de transformación educativa.

Se valida que las dificultades lectoras que enfrentan los estudiantes de primaria no son aisladas ni individuales, sino que responden a factores estructurales que atraviesan la práctica pedagógica cotidiana. Los hallazgos del diagnóstico inicial, basados en pruebas institucionales y registros docentes, evidenciaron debilidades profundas en la comprensión inferencial, la argumentación textual y el análisis crítico. Estas dificultades se vieron agravadas por la escasa implementación de metodologías activas, la desarticulación entre lectura y escritura, y la baja motivación estudiantil. Esta realidad exige una revisión crítica de las prácticas docentes y una apuesta decidida por enfoques centrados en el estudiante, con sentido comunicativo, funcional y culturalmente situado.

La estrategia "ClassDojo: ¡La aventura de comprender y analizar!" representa una respuesta coherente, fundamentada y creativa ante esta problemática. Su diseño, estructurado a través de una ficha de planeación didáctica, integró cinco unidades secuenciales orientadas al desarrollo progresivo de habilidades lectoras, desde la comprensión literal hasta la producción de textos argumentativos. Cada unidad incluyó actividades diversas, instrumentos de evaluación formativa y recursos digitales motivadores. La incorporación de la plataforma ClassDojo no fue un añadido tecnológico superficial, sino una mediación pedagógica que permitió dinamizar el aula, fortalecer el vínculo entre estudiantes y docentes, y promover procesos de retroalimentación más eficaces.

La narrativa lúdica que envolvió la estrategia (una aventura pedagógica) fue clave para despertar el interés de los estudiantes. Esta dimensión afectiva del aprendizaje, muchas veces subestimada, fue valorada por los expertos como un factor diferencial en la apropiación de las competencias lectoras. La propuesta no solo respondió a los contenidos curriculares del área de Lenguaje, sino que aportó al desarrollo de habilidades socioemocionales, de trabajo en equipo, autorregulación y autonomía, consolidando un enfoque integral del aprendizaje.

La validación externa con expertos en pedagogía, tecnología educativa y didáctica del lenguaje aportó evidencia rigurosa sobre la calidad y viabilidad de la estrategia. Los instrumentos aplicados arrojaron una valoración cuantitativa sobresaliente y, más importante aún, una serie de recomendaciones cualitativas que permitieron fortalecer la propuesta. Entre ellas se destacan la diversificación de tipos textuales, la inclusión de estrategias de evaluación diferenciada, y la necesidad de acompañamiento formativo para los docentes que deseen implementar la plataforma ClassDojo. La estrategia fue considerada adaptable a distintos contextos escolares, replicable en otras áreas del conocimiento y potencialmente escalable a diferentes niveles de la educación básica.

Desde la dimensión metodológica, la investigación-acción participativa se consolidó como un enfoque que permite al docente convertirse en investigador de su propia práctica. Esta metodología favorece procesos reflexivos, sistemáticos y colaborativos, en los cuales la intervención se construye con base en las necesidades reales del aula y se valida en diálogo con la comunidad educativa. El ciclo de observación, planificación, acción y evaluación se concretó de manera rigurosa, lo que refuerza la legitimidad del proceso investigativo y de los resultados alcanzados.

Proyecciones

La experiencia desarrollada permitió proyectar varias líneas de acción y de continuidad:

- a) Promover la formación docente en mediación pedagógica con TIC.
- b) Replicar la estrategia en otros niveles y áreas curriculares.
- c) Sistematizar procesos de innovación desde metodologías participativas.
- d) Fortalecer el uso de plataformas como ClassDojo desde una visión pedagógica crítica y no tecnocrática.

Se invita a las instituciones educativas, formadores de maestros y responsables de política pública a considerar experiencias como esta como modelos de transformación posibles, pertinentes y necesarios en el marco de una escuela que apuesta por la inclusión, la participación, la innovación y la mejora continua de los aprendizajes. Pues, la herramienta educativa mediada por ClassDojo muestra un alto potencial de impacto positivo al abordar las necesidades de fortalecimiento de competencias lectoescritoras en quinto de primaria.

Combina el compromiso emocional y motivacional de una aventura interactiva con el rigor pedagógico de una planificación didáctica estructurada. Esto la convierte en una estrategia promisorio para mejorar el proceso de enseñanza de la lectura y escritura, haciéndolo más acorde con las dinámicas y desafíos del siglo XXI.

La experiencia obtenida invita a reflexionar sobre la importancia de innovar en las prácticas educativas y de apoyar dichas innovaciones con evaluaciones y ajustes permanentes. Solo así podremos garantizar que herramientas como *esta* no solo entusiasmen, sino que

efectivamente transformen los aprendizajes de nuestros estudiantes, preparándose mejor para su vida académica y personal futura.

Referencias

- López Rojas, O. A., Weffer Arias, A. E., & Cuesto Mallungo, E. I. (2023). *Diseño de una estrategia didáctica mediada por la tecnología que permita el desarrollo de las competencias lectoescritoras en estudiantes de grado décimo de una institución educativa de Bogotá* (Trabajo de grado, Maestría en Innovación y Tecnologías para la Educación, Universidad El Bosque). Bogotá, Colombia.
- Álvarez Valencia, J., & Mejía Laguna, J. (2023). Retos y logros en la articulación de las Redes Sociales para el Aprendizaje de Lenguas (RESAL) en programas de formación de profesores de lenguas extranjeras. *Revista Signos*, 56, 4-34. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342023000100004>
- Armijos Uzho, A., Paucar Guayara, C., & Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Barrera, M. D. M., Tonon, G., & Salgado, S. V. A. (2012). Investigación cualitativa: el análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Universitas humanística*, (74), 195-225. <https://www.redalyc.org/pdf/791/79125420009.pdf>
- Briceño. C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEM*, 9(1), 11-22. <https://www.redalyc.org/journal/6882/688272308002/html/#:~:text=Los%20resultados%20indicaron%20que%20los%20procesos%20de,en%20algunos%20de%20los%20trabajo>

s%20del%20estudio.&text=Un%20beneficio%20que%20puede%20generar%20la%20gamificaci%C3%B3n,la%20perspectiva%20de%20la%20gesti%C3%B3n%20del%20aula

Cañal, P. (1997). El diseño de unidades didácticas: fundamentación y procedimientos. Investigar En La Escuela: Elementos Para Una Enseñanza Alternativa, 109–132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=10116>

Cárdenas, A. I. S., Rodríguez, C. y. P., Castaño, M. M. V., & Jiménez, V. H. A. (2015b). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68838021002>

Carolina, R. S. Y. (2018). Estrategia didáctica apoyada por TIC, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la sede C del Instituto Comunitario Minca de Floridablanca. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2610>

Cassany, D. (2006). Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea. Barcelona: Anagrama.

Cassany, D. (2008). Prácticas letradas contemporáneas [Postprint PDF]. Ríos de Tinta. https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/attachments/32778474/2fe94f4b-71b8-4264-9a76-9348a1afb68b/CassanyPracticas_letrada_contemporaneas_Postprint.pdf

Coll, C. (2007). Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio. Aula de Innovación Educativa, 161, 34-39. <https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/Competencias%20en%20educaci%C3%B3n.pdf>

- Colomer, T. (2001). La enseñanza de la literatura como construcción de sentido. *Lectura y Vida*, 22(1), 6-23.
- Colprensa. (2023, March 21). Los 500 mejores colegios de Colombia en 2023. Agenciapi.co. <https://www.agenciapi.co/noticia/academia/los-500-mejores-colegios-de-colombia-en-2023>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). Introducción: Ingresando al campo de la investigación cualitativa (M. E. Perrone, Trad.). *Manual de investigación cualitativa*. https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/attachments/32778474/382a4273-3868-4bbd-b403-dd980249c0c7/manual_investigacion_cualitativa.pdf
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage publications.
- Ferreiro, E. (2000). Leer y escribir en un mundo cambiante. Conferencia expuesta en las Sesiones Plenarias del 26° Congreso de la Unión Internacional de Editores, Buenos Aires.
- González, J. (2018). Impacto de las TIC en la lectoescritura en Colombia. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-60.
- Guerra Jiménez, L. Á., & Jiménez Villegas, A. (2022). Estrategia didáctica mediada por un recurso digital para fortalecer las habilidades socioemocionales en los aprendices del Centro de Formación en Actividad Física y Cultura - SENA [Tesis de maestría, Universidad de La

Sabana]. Intellectum Repositorio Institucional.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/55641>

Henao Rivas, L. A., & Herrera Lozano, V. E. (2023). Estrategias didácticas mediadas por tecnologías educativas adaptativas para un aprendizaje personalizado en educación básica y media [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/26d811d9-8bbb-4514-8bc0-d63a784b0d87/content>

Infante Peña, A., Tole Restrepo, D., & Lemus Ballesteros, A. (2022). Estrategia didáctica mediada por la narrativa digital para favorecer la producción de textos informativos en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Paz de Ariporo Casanare. Universidad de Cartagena.

Isabel, J. B. (2020, March 10). Implementación del modelo de innovación FutureLab apoyado por TIC: un espacio de investigación auto reflexivo para la evaluación de las prácticas de enseñanza, basada en un currículo socio crítico en el colegio de Inglaterra The English School. Universidad De La Sabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/40306>

Jiménez, A. M. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/exportarcita.oa?id=13250922001>

Latorre, A. (2003). La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Editorial Grao.

- Litwin, E. (2008). El oficio del docente y las nuevas tecnologías: herramientas, apremios y experticias. *Educação Unisinos*, 12 (3), 167-173.
<https://www.redalyc.org/pdf/4496/449644447002.pdf>
- Ley 115 de 1994 - Gestor Normativo. (s. f.). Función Pública.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- LEY 2170 DEL 29 DE DICIEMBRE DE 2021. (2022, 4 febrero).
<https://www.asocapitales.co/2022/02/ley-2170-del-29-de-diciembre-de-2021-2/>
- López Rojas A, W. A. A. C. M. E. (2023). Diseño de una estrategia didáctica mediada por la tecnología - Antecedente. En Trabajo de grado. Universidad El Bosque.
- López Rosas, L. K. (2020). Implementación del modelo de innovación FutureLab apoyado por TIC: un espacio de investigación autorreflexivo para la implementación de un currículo sociocrítico en la enseñanza del inglés en el Colegio Santo Domingo Bilingüe [Tesis de maestría, Universidad de La Sabana]. Intellectum Repositorio Institucional.
<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/40912>
- Mallqui Vitor, C., & Santillana Andía, M. D. (2022). Prioridad del estado es mejorar las TIC para la educación de calidad en el Perú. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 176–189. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1871
- Martínez, L. (2023). La investigación acción en educación. Universidad Nacional Autónoma de México.
https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/attachments/32778474/d93b9945-3f6d-4369-ac18-6c8e89784afe/La_investigacion_accion_en_educacion_CON.pdf

- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Plan Nacional de Lectura y Escritura*. Bogotá: MEN.
- Pagès, J. (1994a). La didáctica de las Ciencias Sociales, el curriculum de historia y la formación del profesorado. *Signos. Teoría y Práctica de La Educación*, 8(13), 38–51.
- Pérez, C. (2019). Uso de TIC en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Colombiana de Educación*, 21(2), 78-92.
- Pérez, V. G., Moya, A., & González-Martín, M. R. (2022). El pensamiento crítico en las redes sociales. Una propuesta teórica para la educación cívica en entornos digitales. *Estudios Sobre Educación*, 42, 35-54. <https://doi.org/10.15581/004.42.002>
- Piaget, J. (1970). *La construcción de lo real en el niño*. Paidós.
- Prieto Ayala, L. J. (2019, January 1). *Secuencia didáctica basada en un video juego de rol para potencializar la comprensión de lectura en niños de quinto grado*. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/85560
- Ramírez, L., & Salazar, M. (2017). Innovación educativa y tecnologías emergentes: Aplicación del Design Sprint en el aula. *Educación y Tecnología*, 12(3), 123-138.
- Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción del saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–55. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706>

- Romaní, J., & Prats, M. (2008). Un enfoque socioconstructivista y sistémico de los modelos de apoyo y actualización docente para la innovación educativa de base TIC. Proyecto EDUTICOM. *Educator*, 40, 29–40. <https://educar.uab.cat/article/view/v41-riera-prats/121#>
- Salgado Lévano, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78. Recuperado en 12 de noviembre de 2023, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009&lng=es&tlng=es.
- Salazar Vallejo, G., & Rivera Rogel, D. (2022). Las redes sociales como promotoras del proceso de enseñanza-aprendizaje en Ecuador: una revisión sistemática. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, 644-657. <https://bd.univalle.edu.co/scholarly-journals/las-redes-sociales-como-promotoras-del-proceso-de/docview/2812105730/se-2>
- Serna, R. y Alvites, C. (2021). Plataformas Educativas: Herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8 (3), pág. 66-74, <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- UNESCO. (2012). Recursos Educativos Abiertos. Recuperado de <https://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Williamson, B. y Piattoeva, N. (2019). Objetividad como estandarización en políticas, tecnología y gobernanza educativa de ciencias de datos. *Aprendizaje, medios y tecnología*, 44, 64-76.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1556215>

Anexos

Anexo A

Interfaz actividades a realiza en la plataforma Classdojo

The image displays two screenshots of the ClassDojo platform interface, illustrating the activities and portfolio management for a class.

Top Screenshot (Teacher View):

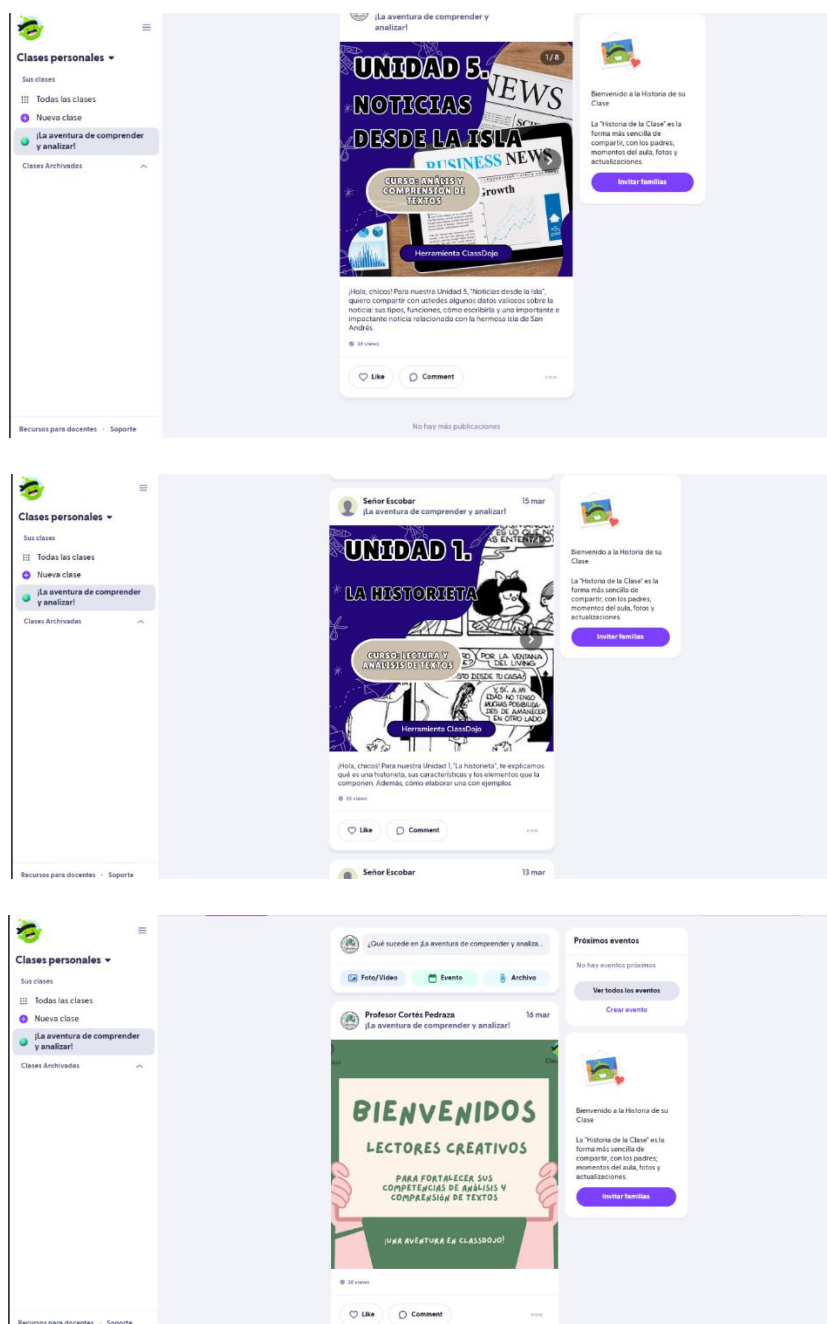
- Header:** "¡La aventura de comprender y analizar!" with navigation tabs: Aula, Historia de la Clase, Chats, Calendario, Dojo Islands.
- Left Sidebar:** "Clases personales" with options: "Todas las clases", "Nueva clase", "¡La aventura de comprender y analizar!", and "Clases Archivadas".
- Main Content:**
 - Actividades:** "Todas las publicaciones...", "Ideas de actividades", "Crear actividad".
 - Todas las publicaciones de portafolios:** A grid of student portfolios. Each portfolio card includes a title (e.g., "¡A SALVAR EL PARAÍSO!", "BITÁCORA DE LA ISLA"), a student name (e.g., Valeria Mendoza, Stefany Granados, Mariana Rojas), and a date (e.g., "Hace 21 días").
 - Actual:** A list of activities with checkboxes and dates (e.g., "U1 A1: Comprendo la hi...", "U2 A1: Descifrando Text...", "U2 A2: Exploradores de...", "U3 A1: Explorando Algo...", "U3 A2: Creando nuestr...", "U4 A1: La historia de có...").
- Bottom:** "Recursos para docentes" and "Soporte".

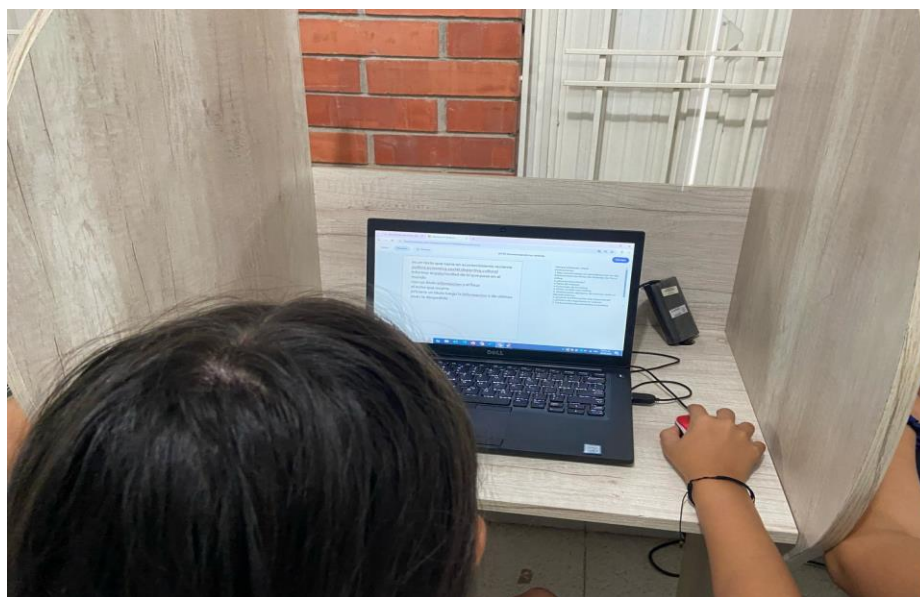
Bottom Screenshot (Student View):

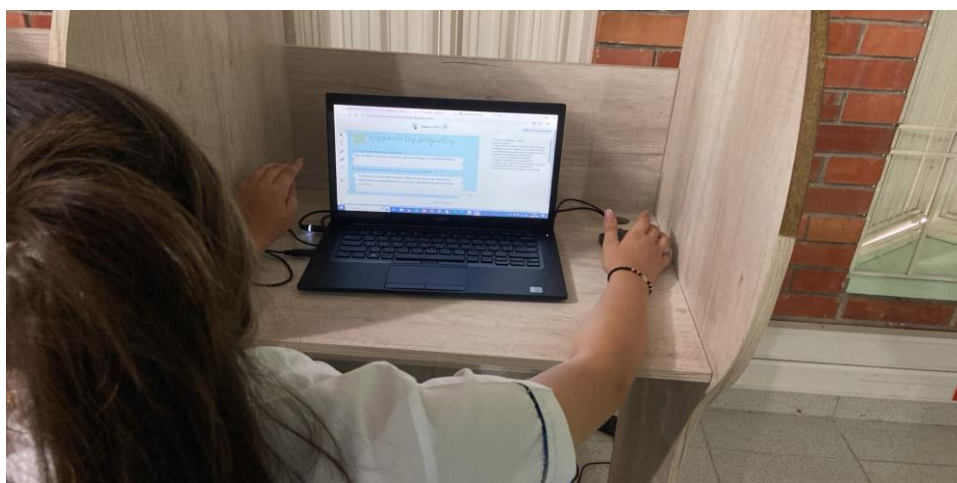
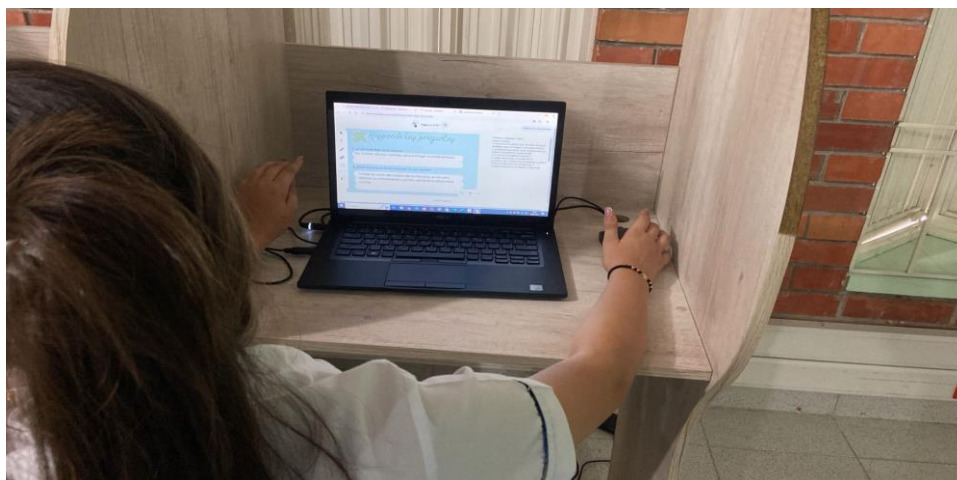
- Header:** "¡La aventura de comprender y analizar!" with navigation tabs: Aula, Historia de la Clase, Chats, Calendario, Dojo Islands.
- Left Sidebar:** "Clases personales" with options: "Todas las clases", "Nueva clase", "¡La aventura de comprender y analizar!", and "Clases Archivadas".
- Main Content:**
 - Student List:** A vertical list of student names and avatars (e.g., Jose, Juan, Juelita, Liliana, Luis, Mario G, Maria P, Mariam, Marian, Mariana R, Mariana S, Maria).
 - Portfolio Grid:** A grid of student portfolios. Each portfolio card includes a title (e.g., "BITÁCORA DE LA ISLA"), a student name (e.g., Angel Lara, Victoria Ramirez, Miller Esteban, Isabella Mejia), and a date (e.g., "Hace 21 días").
 - Actual:** A list of activities with checkboxes and dates (e.g., "U1 A1: Comprendo la hi...", "U2 A1: Descifrando Text...", "U2 A2: Exploradores de...", "U3 A1: Explorando Algo...", "U3 A2: Creando nuestr...", "U4 A1: La historia de có...").
- Bottom:** "Recursos para docentes" and "Soporte".

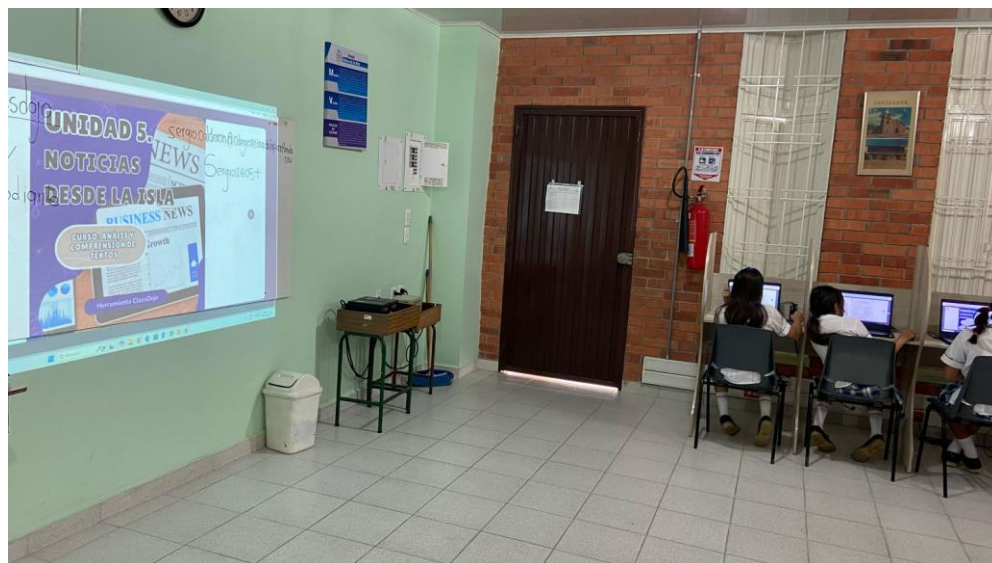
Anexo B

Vista historia de clases en la plataforma ClassDojo



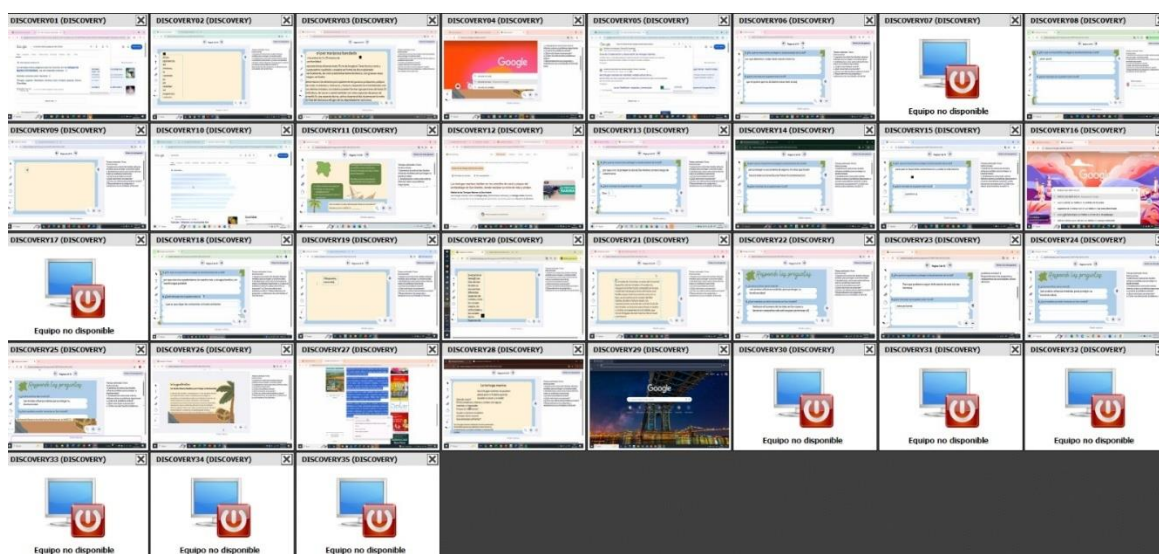
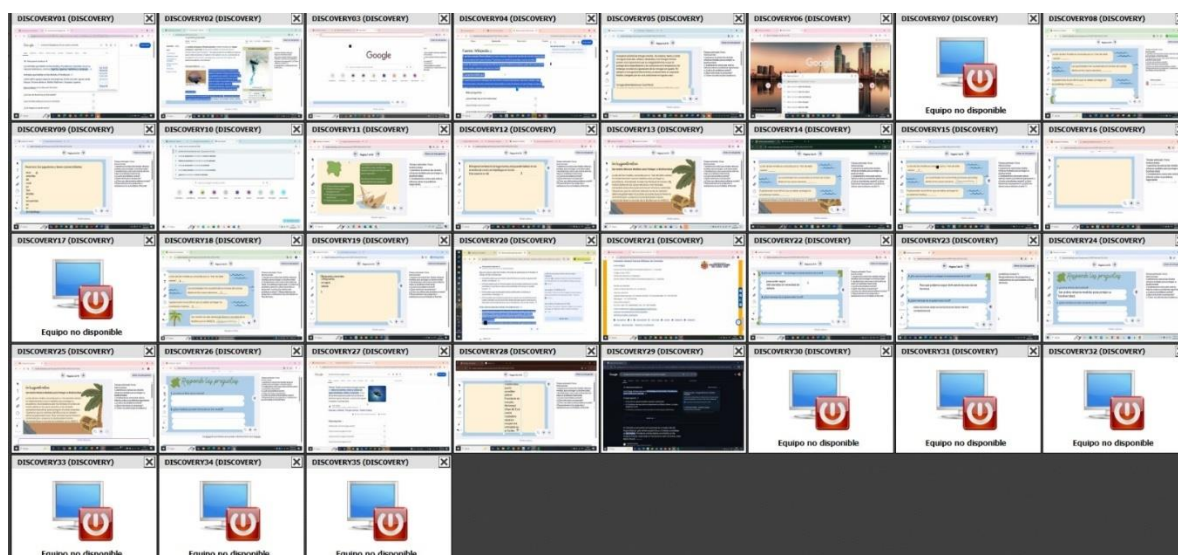
Anexo C*Fotografía de aplicación*





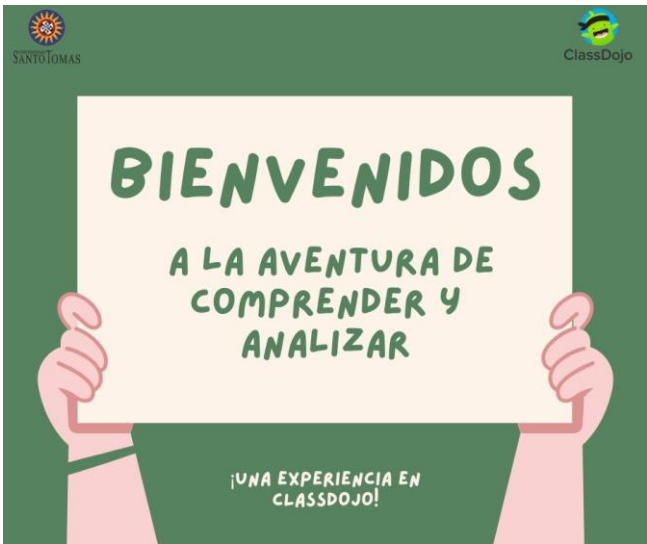
Anexo D

Vista del seguimiento del docente a los estudiantes en el desarrollo



Anexo E*Diseño Instruccional*

Introducción al curso

Elemento	Descripción	Responsables
Nombre del curso	Palabras Mágicas – Lectores Creativos	Brayan Alexander Cortés Pedraza James Ricardo Escobar Álzate Sergio Andrés Calderón Ardila
Carátula del curso		
Bienvenida al curso	Bienvenidos estudiantes de quinto de primaria al curso: Palabras Mágicas – Lectores Creativos, donde a través de un entorno virtual, aprenderemos y reforzaremos las habilidades de lectura y escritura de formas didácticas y creativas, con la utilización de la plataforma ClassDojo.	

Unidades temáticas	Unidades temáticas 1. Análisis. 2. Comprensión de textos. 3. Comprensión de textos con información implícita y explícita. 4. Análisis y creación de escritos. 5. Creatividad de los contenidos escritos.	
Competencias, objetivos, estándares básicos del curso	a) Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades. b) Produzco textos orales que responden a distintos propósitos y necesidades comunicativas.	
Metodología	La metodología en esta secuencia didáctica está orientada a mejorar las experiencias de aprendizaje mediante: 1.Enfoque centrado en el estudiante (aprendizaje activo y constructivista): Promueve el protagonismo del estudiante en	

	el proceso de aprendizaje, fomentando su participación y significativa. 2. Uso de plataformas digitales: Se utiliza la plataforma ClassDojo como herramienta para: a. Motivar y comprometer a los estudiantes mediante actividades interactivas. b. Facilitar la retroalimentación inmediata, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo. 3. Aprendizaje basado en retos (gamificación): a. Se incluyen retos en línea como parte de la gamificación. b. Estos recursos fomentan la competencia sana y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. 4. Enseñanza por unidades temáticas: a. La propuesta está organizada en cinco unidades temáticas, orientadas	
--	---	--

	a fortalecer las competencias lecto-escritoras de los estudiantes. 5.Diversificación de actividades: a. Se incorporan diversas actividades adaptadas a los intereses y necesidades de los niños. b. Los métodos utilizados buscan que el aprendizaje sea más dinámico, personalizado y atractivo para cada estudiante.	
Evaluación	Las actividades serán evaluadas bajo dos aspectos principales: Comprensión de textos, se evalúan aspectos como la identificación de ideas principales, detalles de apoyo, análisis crítico y claridad en las respuestas. Creaciones escritas, se considerará la estructura gramatical, originalidad, coherencia de ideas y el uso de vocabulario. Unidad 1.	

	- Argumentando historietas. - Historietas en Acción. - Respuestas audio. Unidad 2. - Desafío Interrogante. - Exploradores de Texto. - Cuéntame un cuento. - El poder de las cartas - Noticias desde la isla	
Momentos síncronos y asíncronos	Los encuentros sincrónicos y asincrónicos se llevarán a cabo en la herramienta ClassDojo, la cual debes descargar con ayuda de tus padres.	
Otros aspectos	El aprendizaje se lleva a cabo en la plataforma ClassDojo que es una plataforma en que se organiza el aula, ya que promueve actividades de gamificación, pero también evaluación al alumno, manteniendo una comunicación fluida y directa con el profesor y los padres de familia. Esta secuencia pretende mejorar las competencias de	

	comprensión lectora y escritura, como preparación para su paso a la secundaria.	
--	--	--

Nota: Ficha del diseño instruccional

Anexo F

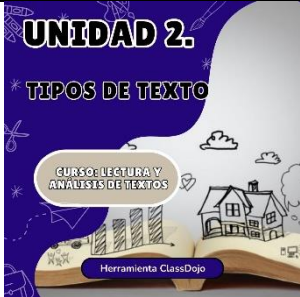
Estructuración didáctica

UNIDADES	Elementos	Descripción	Recurso educativo digital⁵ o actividad de Moodle⁶	Responsable
UNIDAD DE APRENDIZAJE 1	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación propia.	Brayan Alexander Cortés Pedraza
	Aprendizajes esperados	Reconozco claramente la estructura de una historieta al leerla o escribirla. Comprendo la intención comunicativa de distintos tipos de historietas.	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	James Ricardo Escobar Álzate
	Introducción a la unidad	La finalidad de esta unidad es que el estudiante practique la	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	Sergio Andrés Calderón Ardila

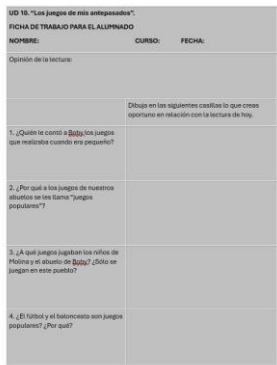
		lectura mediante la comprensión de diferentes textos, a través de las historietas que encontrará en la plataforma ClassDojo, contando mediante un audio lo entendido.		
	Contenidos / Temáticas	1. Clases de texto. 2. Cada vez me intereso más por la lectura. 3. Comprendemos y escribimos textos instructivos. 4. Interpretamos y	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		escribimos historietas.		
	Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	UNA NOCHE EN LA BIBLIOTECA 	Recuperado de: https://es.slideshare.net/slideshow/historieta-una-noche-en-la-bpdf/255710450	
	Actividades formativas	1. Comprendo y completo la historia, 1 hora y diez minutos El estudiante debe leer un fragmento donde se empieza a narrar una historia, después de comprender de que se trata, empezará a escribir un desarrollo siguiendo la secuencia de lo que empezó a comprender, también	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		redactará un párrafo final para la historia, este debe ser coherentes sin perder de vista la idea principal. El estudiante podrá escribir su respuesta en línea desde la plataforma ClassDojo.		
	Actividades sumativas	1. Comprendo la historieta 1 hora y media A partir de la lectura de la historieta de Bob esponja el estudiante debe responder a las preguntas relacionadas, para reconocer claramente la estructura de una historieta y	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

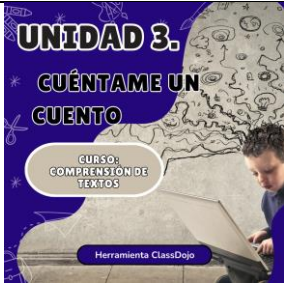
		comprender la intención comunicativa de la misma. En la plataforma de ClassDojo se encuentra claramente descrita la actividad, la cual puede realizar durante una semana después de cargada.		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 2	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación propia	Brayan Alexander Cortés Pedraza
	Aprendizajes esperados	Compresión e interpretación textual Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.	FUNDACIÓN ESCUELA NUEVA VOLVAMOS A LA GENTE. (2019). Guía de	James Ricardo Escobar Álzate

		Produzco textos orales que responden a distintos propósitos. Comprendo textos literarios para proporcionar el desarrollo de mis capacidades creativas y lúdicas.	aprendizaje lenguaje 5. Bogotá: Disonex S.A	Sergio Andrés Calderón Ardila
	Introducción en la unidad	La finalidad de esta unidad es que el estudiante comprenda los textos con diferentes formatos, finalidades y los textos literarios.	Creación propia	
	Contenidos / Temáticas	1. Reconoce la finalidad de los textos que lee.	FUNDACIÓN ESCUELA NUEVA VOLVAMOS A LA GENTE.	

		2. Aplica estrategias de comprensión a los distintos tipos de texto que lee. 3. Comprendimos y escribimos textos instructivos. 4. Identifica la intención comunicativa de los textos con que interactúa a partir del análisis de su contenido.	(2019). Guía de aprendizaje lenguaje 5. Bogotá: Disonex S.A	
	Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	 UD 16. "Los juegos de más antepasados". FICHA DE TRABAJO PARA EL ALUMNADO NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____ Opinión de la lectura: Dibuje en los siguientes casillos lo que crees oportuno en relación con la lectura de hoy. 1. ¿Quién le contó a Bobby los juegos que realizó cuando era pequeño? 2. ¿Por qué a los juegos de nuestros abuelos se les llama "juegos populares"? 3. ¿A qué juegos jugaban los niños de Molina y el abuelo de Bobby? ¿Solo se jugaban en este pueblo? 4. ¿El fútbol y el baloncesto son juegos populares? ¿Por qué?	Recuperado de: https://www.efdep.ort.es.com/efd144/el-comic-como-elemento-para-el-	

			<u>fomento-de-la-lectura.htm</u>	
	Actividades formativas	1. Lee y responde en acción, cincuenta y cinco minutos Mediante un enlace el estudiante accederá a un grupo de textos de diferentes clases, después de escoger el que más le llamen su la atención, mediante un video con sus propias palabras cuenta lo que entendió, menciona que clase de texto y por qué. Con el fin de comprender textos que tienen diferentes formatos y finalidades. La plataforma ClassDojo integra una	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		opción para que los niños puedan grabar y subir el video fácilmente, en un tiempo no superior a seis minutos.		
	Actividades sumativas	1. Identifico las clases de texto, una hora y veinte minutos De manera individual los estudiantes realizan la lectura “Las Ballenas” respondiendo interrogantes como el tipo de texto, con la finalidad de reconocer los textos que lee y aplica estrategias de comprensión, identificando la intención	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		comunicativa de los textos con que interactúa a partir del análisis de su contenido.		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 3	Imagen de la unidad de aprendizaje			Brayan Alexander Cortés Pedraza
	Aprendizajes esperados	-Comprendo los textos que leo , identifico la información que transmiten y elaboro hipótesis - Identifico claramente los elementos y la estructura de los cuentos que leo	FUNDACIÓN ESCUELA NUEVA VOLVAMOS A LA GENTE. (2019). Guía de aprendizaje lenguaje 5. Bogotá: Disonex S.A	James Ricardo Escobar Álzate
	Introducción a la unidad	La unidad 3 busca adentrarse en el mundo de la narración; los	Creación propia, con ayuda de la	Sergio Andrés Calderón Ardila

		tipos de textos, sus elementos y estructura. Con geniales actividades que retan sus habilidades y conocimientos a través de actividades prácticas	herramienta ClassDojo.	
	Contenidos / Temáticas	El cuento Estructura del cuento: inicio, nudo, y desenlace. Elementos del cuento: narrador, personajes, hechos, tiempos y espacio.	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	
	Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	En esta unidad, los estudiantes se sumergen en el mundo de los cuentos, aprendiendo sobre su		

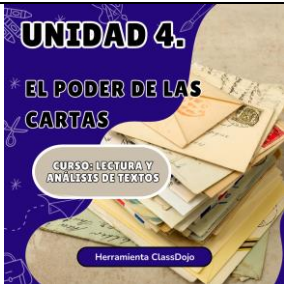
		estructura (inicio, nudo y desenlace) y sus elementos (narrador, personajes, tiempo, espacio). Realizarán actividades colaborativas como la creación grupal de un cuento basado en experiencias emocionales, análisis del cuento “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” de Gabriel García Márquez, y producirán de forma individual un cuento original, evaluado por compañeros y docentes en la plataforma ClassDojo.		
	Actividades formativas	1. Cuento mi cuento, 40 mn.	Creación propia, con ayuda de la	

		- A partir de la lectura de las fichas cargadas en la sección Historias de clase sobre los elementos y estructura de la narración, los estudiantes deberán en los comentarios escribir un momento de su vida que les haya generado sorpresa o mucha emoción. Posterior, el docente formará de manera aleatoria con la herramienta de la aplicación grupos de discusión de tres estudiantes, donde cada uno deberá contar un momento de su vida que le haya generado sorpresa o mucha	herramienta ClassDojo y MEN (2012). Lenguaje Grado Sexto, Secundaria Activa. Bogotá. Aguirre Asesores S.A.S.	
--	--	---	---	--

		emoción y de esta forma puedan construir de forma conjunto un cuento que contenga los elementos básicos de la narración (inicio, nudo y desenlace) para finalmente publicarla en el espacio de red social con el título de “Nuestro primer cuento ” 2. Algo muy grave va a suceder. 1 hr A partir del cuento “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” de Gabriel García Márquez cargado en el portafolio de clases deberán identificar en		
--	--	--	--	--

		grupos los elementos de la narración y comentarlo en la clase, luego de forma individual responder a las siguientes preguntas en el worksheet: ¿Qué nos cuenta el texto anterior? ¿Qué hace que las personas del pueblo del relato entren en desesperación? ¿Qué papel juega el rumor en el hecho de que las personas hayan desalojado el pueblo? ¿Cómo crees que algunos rumores llegan a convertirse en noticia? ¿Cuál sería la		
--	--	---	--	--

		diferencia entre un rumor y una información verdadera? ¿Lees con frecuencia el periódico o ves el noticiero? ¿Qué información que ves o lees llama más tu atención?		
	Actividades sumativas	1. Elaboro mi cuento. 1 hr. De manera individual cada estudiante deberá presentar en el portafolio de clases, un cuento original que siga los elementos básicos de la narración (inicio, nudo y desenlace) y sus compañeros de clase darán una calificación en puntos según la	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		herramienta de la aplicación.		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 4	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación propia	Brayan
	Aprendizajes esperados	- Identifico la función comunicativa de textos como la carta -Avanzó en la producción de textos escritos. -Comprendo lo que escribo.	FUNDACIÓN ESCUELA NUEVA VOLVAMOS A LA GENTE. (2019). Guía de aprendizaje lenguaje 5. Bogotá: Disonex S.A	Alexander Cortés Pedraza
	Introducción a la unidad	La unidad 4 busca adentrarse en el mundo de los medios de comunicación, especialmente de las cartas, sus tipos y funciones . Con		James Ricardo Escobar Álzate Sergio Andrés Calderón Ardila

		geniales actividades que retan sus habilidades y conocimientos a través de actividades prácticas		
	Contenidos / Temáticas	La carta Tipos de cartas; familiares comerciales, de relaciones sociales. Los medios de comunicación		
	Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	Los estudiantes exploran la importancia de la comunicación y el uso de las cartas en diferentes contextos (familiares, comerciales y sociales). A través de		

		dinámicas como lluvias de ideas sobre la relevancia de comunicarse y análisis de la evolución de los medios, desarrollarán habilidades para escribir textos efectivos. Además, leerán fragmentos de Cartas a Antonia de Alfredo Molano para comprender la función de las cartas y producirán respuestas analíticas que presentarán en clase.		
	Actividades formativas	1. La importancia de comunicarnos. 1 hr A partir de la visualización de diferentes imágenes de	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	

		medios de comunicación como la computadora, la radio y el teléfono en el Aula de clase los estudiantes son divididos de forma aleatoria en grupos de 4 estudiantes donde desarrollarán un ejercicio de lluvia de ideas sobre la pregunta ¿Por qué es importante comunicarnos? que expondrán de forma creativa en los comentarios de la historia de clase. 2. Un poco de historia. 40 mn A partir de la línea del tiempo cargada con los		
--	--	---	--	--

		materiales de la Unidad 4 en las Historias de Clase sobre los medios de comunicación, los estudiantes leerán de forma grupal cada uno de los elementos y cada estudiante escribirá en la actividad subida en el portafolio un párrafo respondiendo a las siguientes preguntas ¿Qué medio de comunicación te parece más interesante y por qué? ¿De qué manera nos comunicamos principalmente en la actualidad y cómo crees que esto impacta		
--	--	---	--	--

		nuestra forma de relacionarnos?		
	Actividades sumativas	1. El poder de las cartas. 1hr. A partir de la lectura de las fichas cargadas en la Unidad 4 en las Historias de Clase sobre las cartas sus tipos y funciones los estudiantes conversan sobre la importancia de las cartas en la historia. Luego, los estudiantes leerán la carta de Alfredo Molano escrita su nieta en el libro “Cartas a Antonia” y respondan las siguientes preguntas	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo. Fragmento del libro póstumo de Alfredo Molano Bravo con las enseñanzas para su nieta Antonia. EL ESPECTADOR	

		una vez leída de forma individual y sus respuestas compartidas al final de la hoja de trabajo cargada en el Aula ¿Cuál es la función de esta carta? ¿Cuál es su idea principal? ¿Qué características tiene este tipo de textos?		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 5	Imagen de la unidad de aprendizaje 			Brayan Alexander Cortés Pedraza James Ricardo Escobar Álzate
	Aprendizajes esperados	- Reconozco claramente la estructura de una noticia al leerla o escribirla	FUNDACIÓN ESCUELA NUEVA VOLVAMOS A LA GENTE.	

		- Comprendo la intención comunicativa de distintos tipos de noticias	(2019). Guía de aprendizaje lenguaje 5. Bogotá: Disonex S.A	Sergio Andrés Calderón Ardila
	Introducción en la unidad	La unidad 5 busca adentrarse en el mundo de las noticias. Con geniales actividades que retan sus habilidades y conocimientos a través de actividades prácticas	Creación propia.	
	Contenidos / Temáticas	La noticia Estructura de la noticia Intención comunicativa de diversas noticias.	Creación propia.	
	Desarrollo de	En esta unidad, los estudiantes profundizan en la		

	las temáticas y materiales de estudio	estructura e intención de las noticias mediante actividades como el análisis de una noticia sobre la prohibición de plásticos en San Andrés, discusión grupal de su impacto y la creación de mapas conceptuales sobre los tipos de noticias. Finalmente, elaborarán en equipo una bitácora con dos noticias destacadas de una aventura virtual, que presentarán para recibir retroalimentación de sus compañeros y del docente.		
--	--	--	--	--

	Actividades formativas	1. Noticia desde la isla. 40 mn A partir de la noticia “En San Andrés el uso de bolsas plásticas de un solo uso está prohibido” los estudiantes de forma individual deben presentar una explicación creativa mediante vídeo de la siguiente forma: Tema de la Noticia: “En San Andrés el uso de bolsas plásticas de un solo uso está prohibido” (Materiales de la Unidad 5 en <i>Historias de Clase</i>).	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo. <u>San Andrés: un año sin plásticos de un solo uso</u>	
--	---------------------------	--	---	--

		Pasos a Seguir: 1. Leer la noticia: Revisa la información en el material proporcionado (<i>Historias de Clase</i>, Unidad 5). Identifica el tema central y los aspectos más importantes de la prohibición. 2. Reflexionar sobre el impacto: Piensa en cómo esta medida afecta a Colombia en términos ambientales, sociales y económicos.		
--	--	---	--	--

		Considera el ejemplo que esta decisión puede dar a otras regiones del país. 3. Crear una explicación creativa: Diseña una explicación en formato de vídeo. Usa imágenes, dibujos, gráficos o narración para apoyar tu mensaje. Responde específicamente la pregunta: ¿Cuál es el principal impacto de la noticia para Colombia? 4. Grabar el vídeo:		
--	--	--	--	--

		Asegúrate de que el vídeo sea claro y comprensible. La duración debe ser de 2 a 3 minutos. 5. Entregar el trabajo: Criterios de Evaluación: Análisis: Claridad y profundidad al explicar el impacto de la noticia. Creatividad: Uso de recursos visuales y narrativos para transmitir el mensaje. Presentación: Calidad del vídeo, estructura		
--	--	--	--	--

		lógica y tiempo establecido. Originalidad: Ideas propias y reflexiones auténticas. 2. Organizo la información. 45 mn Lee las fichas de la Unidad 5: Revisa la información en <i>Historias de Clase</i> sobre: • ¿Qué es una noticia? • Tipos de noticias. • Funciones de la noticia. • Cómo escribir una noticia.		
--	--	---	--	--

		Busca información adicional en internet: Amplía tus ideas consultando fuentes confiables en la web. Crea un mapa conceptual: ● Organiza los conceptos principales de manera clara y visual. ● Incluye imágenes o ejemplos si lo deseas. Tiempo para la actividad: Tienes 45 minutos para completar el mapa conceptual.		
--	--	--	--	--

	Actividades sumativas	1. Bitácora de la isla. 1hr Ingresa a la Isla en la aplicación junto con tu grupo de 3 estudiantes y realiza las aventuras asignadas. Lleva la bitácora donde registres las acciones más importantes o interesantes. En equipo, escriban 2 noticias destacadas sobre lo más asombroso que hicieron. Presenten sus noticias a la clase; serán calificadas por el docente y recibirán puntuaciones de sus compañeros.	Creación propia, con ayuda de la herramienta ClassDojo.	
--	-----------------------	---	---	--

Anexo G

Formatos de Evaluación de los expertos

ClassDojo: ¡La Aventura de Comprender y Analizar

Diseñar una estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander

CHECK LIST DE CRITERIOS DE CALIDAD DE CLASSDOJO								
¡La aventura de comprender y analizar!								
NOMBRES Y APELLIDOS	Jorge Slater Ramírez Mendoza				FECHA	26/03/2025		
INSTITUCIÓN	Fuerza Aérea Colombiana				CARGO	Ingeniero de Telecomunicaciones		
Marque con una X según corresponda el criterio de calificación, siendo 1 el menor puntaje y 5 el máximo; para el equipo es importante que se plantee una observación ya sea de mejora, pertinencia o sugerencia de cambio								
N	ASPECTO PARA EVALUAR	CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
1	Vídeo Tutorial Para Utilizar la Herramienta	Claridad de como se va a interactuar con la Plataforma					x	Es una plataforma potente para la gestión del aula

		Presentación detallada de lo que se va a encontrar en la Plataforma				x	Se muestra la funcionalidad de cada aspecto
2	Ingreso a la Plataforma	El acceso a la Plataforma es fácil				x	
		Reconocimiento de los recursos, actividades y desplazamiento del aula.				x	Su interfaz es intuitiva, facilita la organización de las actividades y permite hacer seguimiento desde la computadora o en la app móvil
3	Calidad del contenido	Veracidad y certeza.				x	
		Presentación adecuada de las ideas.				x	
		Apropiado nivel de detalles				x	Como sitio web y app tiene un altísimo grado de desarrollo
4	Metas de aprendizaje	Enseñanza				x	
		Actividades				x	Se ajustan al formato

							que busca el diseño de la plataforma, condensar la información de manera acertada y precisa
		Evaluaciones				x	Podrían ser más claros los momentos de evaluación, enunciados
5	Realimentación y adaptación:	Adaptación del contenido				x	
		realimentación de usuarios				x	Es un sistema práctico, muestra el proceso de enviado y anuncia cuando hay retroalimentación del docente.
6	Motivación:	capacidad para motivar				x	Su formato, el dojo Island y otros aspectos resultan atractivos para mantener al usuario

							dentro de la plataforma
		Interesar e identificar a los usuarios.				x	la versión gratuita tiene limitaciones en términos de edición de contenidos y exportación de resultados.
7	Diseño de la presentación:	Diseño de la información visual y auditiva.				x	Se evidencia que la creación de los materiales en plataformas de diseño, la resolución y ajuste del material es de calidad
8	Interacción en la usabilidad:	Fácil navegación				x	
		Interfaz de usuario intuitiva				x	Plataforma bien desarrollada
		Calidad de la interfaz de ayuda.				x	
9	Accesibilidad:	Formato de presentación apto				x	Se adapta visualmente en texto

		para usuarios						e imagen a diferentes formados de lanzamiento
10	Reusabilidad:	Aprendizaje sin modificación.				x		
11	Adecuación a un estándar:	Adherencia a estándares y especificaciones institucionales.					x	Tienen pertinencia con los lineamientos del MEN
12	Unidad 1	La Información que hay allí es adecuada, pertinente y relevante para el objetivo por el que se desarrolló la plataforma				x		Podrían pensar en plataformas de desarrollo de historietas para su redireccionamiento para incluir elementos más avanzados
13	Unidad 2	La Información que hay allí es adecuada, pertinente y relevante para el objetivo por el que				x		Los materiales de las historias de clase podrían mantener el mismo formato de imagen

		se desarrolló la plataforma						
14	Unidad 3	La Información que hay allí es adecuada, pertinente y relevante para el objetivo por el que se desarrolló la plataforma					x	Material claro y secuencial
15	Unidad 4	La Información que hay allí es adecuada, pertinente y relevante para el objetivo por el que se desarrolló la plataforma					x	Pueden definir los caracteres mínimos esperados en las respuestas para guardar proporcionalidad
16	Unidad 5	La Información que hay allí es adecuada, pertinente y relevante para el objetivo por el que se desarrolló la					x	Materiales de alta calidad y los enlaces externos son funcionales y mantienen la dinámica de la

		plataforma						estrategia
--	--	------------	--	--	--	--	--	------------

ClassDojo: ¡La Aventura de Comprender y Analizar

Diseñar una estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander

VALIDACIÓN EXPERTO TEMATICO DE LA ESTRATEGIA: CLASSDOJO								
NOMBRES Y APELLIDOS	LUIS EDGAR VARGAS CUBILLOS				FECHA	29 MARZO DE 2025		
CARGO	DOCENTE DE SOCIALES SECUNDARIA				TELÉFONO DE CONTACTO	3218247237		
Marque con una X según corresponda el criterio de calificación, siendo 1 el menor puntaje y 5 el máximo; para el equipo es importante que se plantee una observación ya sea de mejora, pertinencia o sugerencia de cambio								
No.	ASPECTO PARA EVALUAR	CARACTERISTICAS DE LA PLATAFORMA	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
1	Calidad del contenido	El recurso presenta la información de forma objetiva, con una				X		La información es clara, pero se pueden mejorar ejemplos

		redacción equilibrada de ideas.						prácticos.
		La información enfatiza los puntos clave y las ideas más significativas, con un nivel adecuado de detalle.				X		Se recomienda resaltar aún más los conceptos clave visualmente.
2	Metas de aprendizaje	Enseñanza				X		La estrategia ClassDojo tiene un enfoque pedagógico sólido, pero puede mejorar en dinamismo, contextualización y variedad de formatos de evaluación.
		Actividades y contenidos que permiten alcanzar las metas claras.				X		Se pueden incluir más actividades interactivas para reforzar conceptos.
		Propuesta de autoevaluación pertinente que permite generar				X		La autoevaluación es pertinente, pero se puede diversificar con preguntas de

		habilidades para la comprensión lectora crítica desde los diferentes recursos ubicados allí.						diferentes niveles.
		¿Con los recursos de la unidad 1 se logra avanzar en el objetivo propuesto?				X		Se cumplen los objetivos, pero se pueden reforzar con estudios de caso.
		¿Con los recursos de la unidad 2 se va a lograr avanzar en el objetivo propuesto?				X		Buen contenido, se sugiere agregar más ejemplos situados en la realidad colombiana.
		¿Con los recursos de la unidad 3 se va a lograr avanzar en el objetivo propuesto?			X			Algunas actividades podrían ser más dinámicas con respecto a materiales audiovisuales.
		¿Con los recursos de la unidad 4 se va a lograr avanzar en el objetivo propuesto?					x	Se observa una intención clara de avanzar hacia una producción escrita con

							sentido. Las actividades están diseñadas para guiar la escritura paso a paso, con apoyos visuales y preguntas orientadoras
		¿Con los recursos de la unidad 5 se va logra avanzar en el objetivo propuesto?				X	. Las actividades permiten que el estudiante interactúe con el texto desde su contexto, pero se pueden enriquecer con videos cortos explicativos
		¿Considera que la Plataforma le aporta al fortalecimiento de las competencias de análisis y Comprensión de textos?				X	Sí, pero sería ideal complementar con ejercicios de comparación y síntesis.
3	Motivación	Los recursos son innovadores, atraen a los estudiantes desde su				X	La plataforma es atractiva, pero se podrían agregar más elementos

		diversidad, lo que genera motivación para interactuar con ellos.						gamificados.
		Se tiene en cuenta los tiempos de los recursos, actividades de forma que favorecen la concentración de acuerdo con las edades.				X		El diseño temporal es adecuado, pero se puede flexibilizar más para distintos ritmos de aprendizaje.
4	Diseño de la presentación	Las animaciones o vídeos incluyen narración.				X		Se recomienda ampliar la cantidad de videos con narración.
5	Interacción en la usabilidad	Fácil navegación, se generó una introducción con la manera de interactuar.					X	La introducción es clara y permite que los estudiantes comprendan rápidamente el uso de la plataforma.
		La navegación es sencilla, mínimo número de clics y de efectos distractores.				X		El diseño facilita el acceso a los contenidos sin distracciones innecesarias.

		Los enlaces llevan a la sección correspondiente.				X	Todos los enlaces funcionan correctamente, pero se sugiere revisar la carga de algunos recursos.
6	Accesibilidad	Formato de presentación apto para los estudiantes.				X	La interfaz es intuitiva, pero podría mejorarse con opciones de personalización.
7	Reusabilidad	Se puede acceder desde un enlace.				X	Se recomienda garantizar compatibilidad con múltiples dispositivos.

ClassDojo: ¡La Aventura de Comprender y Analizar

Diseñar una estrategia didáctica en la plataforma ClassDojo para el fortalecimiento de las competencias de análisis y comprensión de textos en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Reina de la Paz, Floridablanca - Santander

VALIDACIÓN EXPERTO TEMATICO DE LA ESTRATEGIA: CLASSDOJO					
NOMBRES Y	SANDRA LILIANA			FECHA	26/03/05

APELLIDOS	MONZÓN AMAYA						
CARGO	DOCENTE				TELÉFONO DE CONTACTO	3196809034	
Marque con una X según corresponda el criterio de calificación, siendo 1 el menor puntaje y 5 el máximo; para el equipo es importante que se plantee una observación ya sea de mejora, pertinencia o sugerencia de cambio							
No.	ASPECTO PARA EVALUAR	CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA	1	2	3	4	5
							OBSERVACIONES
1	Calidad del contenido	El recurso presenta la información de forma objetiva, con una redacción equilibrada de ideas.				x	
		La información enfatiza los puntos clave y las ideas más significativas, con un nivel adecuado de detalle.					x

							inferencial desde contextos reales, de interés para el estudiante
2	Metas de aprendizaje	Enseñanza			x		
		Actividades y contenidos que permiten alcanzar las metas claras.				x	El objetivo de la estrategia se mantiene con claridad durante el desarrollo de las actividades
		Propuesta de autoevaluación pertinente que permite generar habilidades para la comprensión lectora crítica desde los diferentes recursos ubicados allí.				x	
		¿Con los recursos de la unidad 1 se logra avanzar en el objetivo propuesto?				x	El material denota calidad y pertinencia hablando de historieta
		¿Con los recursos de la unidad 2 se va logra			x		Podrían ampliar los materiales de esta

		avanzar en el objetivo propuesto?					actividad con las explicaciones de cada tipo de texto
		¿Con los recursos de la unidad 3 se va logra avanzar en el objetivo propuesto?				x	El material denota calidad y pertinencia literaria
		¿Con los recursos de la unidad 4 se va logra avanzar en el objetivo propuesto?				x	Podrían revisar cartas o textos epistolares más cercanos a la actualidad del país o los gustos de los estudiantes
		¿Con los recursos de la unidad 5 se va logra avanzar en el objetivo propuesto?				x	Es una unidad con excelentes contenidos ya actividades de cierre, para desarrollar no solo la comprensión de textos sino también la escritura
		¿Considera que la				x	Es importante tener en cuenta que los textos

		Plataforma le aporta al fortalecimiento de las competencias de análisis y Comprensión de textos?						que la plataforma deja compartir son bastante cortos
3	Motivación	Los recursos son innovadores, atraen a los estudiantes desde su diversidad, lo que genera motivación para interactuar con ellos.				x		Por los gráficos y la facilidad de desplazarse es atractivo
		Se tiene en cuenta los tiempos de los recursos, actividades de forma que favorecen la concentración de acuerdo con las edades.				x		Es importante tener en cuenta los diferentes tiempos de trabajo
4	Diseño de la presentación	Las animaciones o vídeos incluyen narración.					x	Las animaciones en vídeo complementan adecuadamente los contenidos de lectura
5	Interacción en la usabilidad	Fácil navegación, se generó una introducción con la manera de					x	Las instrucciones son precisas y claras

		interactuar.						
		La navegación es sencilla, mínimo número de clics y de efectos distractores.					x	Es una plataforma atractiva y mantiene la concentración
		Los enlaces llevan a la sección correspondiente.					x	
6	Accesibilidad	Formato de presentación apto para los estudiantes.					x	Se adapta a la comodidad de los estudiantes y lo que conocen del manejo de las redes sociales
7	Reusabilidad	Se puede acceder desde un enlace.					x	

Murcia Arregocés, M. (2025). Instrumento Validación Experto Pedagogo. Universidad Santo Tomás.