

**Diseño de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para incentivar los procesos de lectura en estudiantes de grado sexto.** Este trabajo de grado aporta al fortalecimiento del hábito hacia la lectura en los estudiantes, promoviendo la equidad educativa y la integración recursos digitales innovadores en contextos escolares. El presente trabajo es innovador porque integra estrategias pedagógicas interactivas con tecnologías digitales, adaptadas al nivel educativo y los intereses de los estudiantes de grado sexto.

Autores:

**Jenny Lorena Alfonso Guerrero<sup>1</sup>**

**William Fernando Camargo Ballesteros<sup>2</sup>**

**Leydy Constanza Fernández Pérez<sup>3</sup>**

**Vidal Oswaldo Pineda Cortés<sup>4</sup>**

Asesora:

**Yulieth Nayive Romero Rincón**

---

<sup>1</sup> alfonso@usantotomas.edu.co,  
CvLAC:[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002311806](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002311806), Google Scholar:[https://scholar.google.es/citations?view\\_op=list\\_works&hl=es&user=u8lnreAAAAAJ](https://scholar.google.es/citations?view_op=list_works&hl=es&user=u8lnreAAAAAJ), ORCID:<https://orcid.org/0009-0008-0599-1794>

<sup>2</sup> williamcamargo@usantotomas.edu.co,  
CvLAC:[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002303038](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002303038) Google Scholar:<https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=btryd2AAAAAJ>, ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-9581-5664>

<sup>3</sup> leydyfernandez@usantotomas.edu.co,  
CvLAC:[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002307480](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002307480), Google Scholar: <https://scholar.google.com.mx/citations?user=-yg0eUYAAAAAJ&hl=es>, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1249-2907>,

<sup>4</sup>vidalpineda@usantotomas.edu.co,  
CvLAC:[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002269253](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002269253), Google Scholar:<https://scholar.google.com/citations?user=IGpeHosAAAAAJ&hl=es&oi=sra>, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9092-1880>



**Tabla De Contenido**

Resumen .....	7
Abstract .....	8
Introducción.....	9
Justificación .....	11
Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad .....	13
Identificación .....	13
Descripción.....	14
Formulación.....	15
Oportunidades de innovación / alternativas de solución .....	16
Propósitos y Objetivos .....	17
Propósito.....	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	18
Matriz de medición de impacto educativo y social.....	18
Marco de Referencia.....	20
Marco Contextual .....	20
Revisión del Estado del Arte .....	20
Regional.....	23
Nacional.....	24
Internacional .....	27
Marco Teórico.....	30
Marco Conceptual.....	48
Marco de Trabajo Creativo y de Innovación .....	51
Mapear, Idear, Decidir, Prototipar, Testear .....	52



Marco Metodológico.....	56
Categorización de la realidad educativa a abordar .....	56
Enfoque, Tipo de Investigación y Estudio.....	57
Tipo De Investigación: Investigación Acción.....	58
Técnicas e instrumentos de recolección de Información .....	59
Técnicas de análisis de información.....	60
Producto o Resultado Esperado.....	62
Descripción de Población y Muestra.....	62
Matriz de Interesados y Beneficiarios .....	63
Recursos Previstos .....	64
Resultados y análisis de resultados .....	65
Conclusiones.....	79
Visión Prospectiva del Trabajo de grado .....	81
Consideraciones éticas .....	83
Referencias .....	84
Anexos.....	93

**Lista de tablas**

<b>Tabla 1</b>	Matriz de medición de impacto educativo y social .....	18
<b>Tabla 2</b>	Cuadro de categorías y subcategorías .....	56
<b>Tabla 3</b>	Fases del trabajo de grado .....	61
<b>Tabla 4</b>	Matriz de interesados y beneficiarios .....	63
<b>Tabla 5</b>	Triangulación de la información .....	72



**Lista de figuras**

<b>Figura 1</b> Fases del Design Sprint.....	52
<b>Figura 2</b> <i>Diagrama de Sankey grupos focales</i> .....	67
<b>Figura 3</b> <i>Diagrama de Sankey entrevistas semiestructuradas</i> .....	68
<b>Figura 4</b> <i>¿Con qué frecuencia su hijo/a realiza actividades de lectura en casa?</i> .....	69
<b>Figura 5</b> <i>¿Cree usted que a su hijo/a le gusta leer?</i> .....	70
<b>Figura 6</b> <i>¿Qué tipo de contenidos o plataformas utiliza para leer?</i> .....	71
<b>Figura 7</b> <i>¿Cómo apoya usted desde casa el desarrollo lector de su hijo/a?</i> .....	71
<b>Figura 8</b> <i>Código QR de acceso a “Lectura una Aventura 360”</i> .....	74
<b>Figura 9</b> <i>Valoración del diseño del OVA</i> .....	76
<b>Figura 10</b> <i>Facilidad de uso y navegación del OVA</i> .....	76
<b>Figura 11</b> <i>Pertinencia pedagógica de las lecturas y actividades</i> .....	77
<b>Figura 12</b> <i>Nivel de motivación generado por el OVA</i> .....	77

**Lista de Anexos**

<b>Anexo A:</b> Formato de Grupo Focal.....	93
<b>Anexo B:</b> Formato entrevista semiestructurada .....	96
<b>Anexo C:</b> Formato encuesta con preguntas abiertas .....	99
<b>Anexo D:</b> Enlace de acceso al OVA.....	101
<b>Anexo E:</b> Registro fotográfico de aplicación del OVA en comunidad educativa .....	101
<b>Anexo F:</b> Formato de encuesta de satisfacción .....	103

## Resumen

El presente trabajo de grado surge como respuesta a una problemática observada dentro del contexto escolar, en donde se evidencia una disminución en el interés de los estudiantes por la lectura. Este fenómeno, común en la actualidad, se relaciona en gran medida con el uso creciente de la tecnología, ya que dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas y teléfonos celulares ofrecen a niños y jóvenes experiencias dinámicas, más entretenidas, inmediatas e interactivas, lo que suele resultar más atractivo que las actividades tradicionales de lectura. La falta de interés por la lectura afecta el rendimiento y la comprensión de los estudiantes. Por ello, se propone una estrategia pedagógica que aproveche las TIC para innovar los procesos educativos. El objetivo es diseñar un OVA que motive la lectura mediante experiencias interactivas, significativas y contextualizadas con los intereses de los estudiantes de grado sexto. La metodología se desarrolló desde un enfoque cualitativo y una investigación acción orientada al mejoramiento de las prácticas educativas mediante un proceso participativo y reflexivo. En la fase diagnóstica se aplicaron grupos focales, entrevistas semiestructuradas y encuestas abiertas a estudiantes, docentes y padres de familia para identificar niveles de motivación, intereses y hábitos lectores. Los resultados evidenciaron bajo interés por la lectura debido a la falta de hábitos, escasa motivación, poca innovación pedagógica y limitado acompañamiento familiar. También se encontró que los estudiantes prefieren historietas, narrativas y contenidos relacionados con videojuegos. Estos hallazgos permitieron diseñar el OVA “Lectura, una aventura 360”, alineado con sus intereses y necesidades.

Tras la implementación del OVA, se evidenció que este contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de los procesos de lectura. Finalmente, con la evaluación realizada a la herramienta, se logró alcanzar el objetivo general del trabajo de grado, orientado a fomentar el interés y la motivación por la lectura en los estudiantes.

**Palabras Clave:** *Lectura, Hábitos Lectores, Innovación, TIC, OVA.*

### Abstract

This postgraduate research project arises as a response to a problem identified in the school context, where a decrease in students' interest in reading has become evident. This phenomenon, common today, is largely linked to the growing use of technology, as electronic devices such as computers, tablets, and mobile phones offer children and young people dynamic, entertaining, immediate, and interactive experiences that are often more appealing than traditional reading activities. The lack of interest in reading affects students' academic performance and comprehension. Therefore, a pedagogical strategy that leverages ICT is proposed to innovate educational processes.

The objective is to design a Virtual Learning Object (VLO) that encourages reading through interactive, meaningful, and contextualized experiences aligned with the interests of sixth-grade students. The methodology followed a qualitative approach within an action research framework aimed at improving educational practices through a participatory and reflective process. During the diagnostic phase, focus groups, semi-structured interviews, and open-ended surveys were applied to students, teachers, and parents to identify levels of motivation, interests, and reading habits.

The results revealed low interest in reading due to the absence of reading habits, limited motivation, scarce pedagogical innovation, and minimal family support. It was also found that students prefer comics, narrative texts, and content related to video games. These findings guided the design of the VLO "Lectura, una aventura 360", aligned with their interests and needs.

After implementing the VLO, it was evident that it contributed significantly to strengthening reading processes. Finally, the evaluation of the tool showed that the general objective of the project was achieved, promoting students' interest and motivation toward reading.

**Keywords:** *Reading, Reading habits, Innovation, ICT, VLO*



## Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, promover la lectura en los estudiantes de educación básica, constituye uno de los principales retos para los docentes, y a su vez para las instituciones y responsables del diseño curricular. Si bien la lectura forma parte de una competencia fundamental para el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje y el pensamiento crítico, su práctica ha sido apartada por el uso de las tecnologías digitales, las cuales brindan estímulos inmediatos, visuales, y recreativos. Particularmente, se evidencia que los estudiantes de grado sexto suelen manifestar un bajo interés por la lectura, lo cual repercute de manera negativa en su desempeño académico, su capacidad para interpretar y reflexionar sobre situaciones del mundo y de sus propios contextos, y a su vez en la mejora de habilidades comunicativas que son esenciales para relacionarse con el otro. Esta situación requiere de respuestas pedagógicas innovadoras que consideren que existe un cambio de las prácticas culturales y que integren, en lugar de rechazar, los entornos digitales como aliados para transformar la experiencia lectora.

Partiendo de esta problemática, el presente trabajo de grado se basó en el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que buscaba fomentar los procesos de lectura en los estudiantes de grado sexto del Colegio La presentación del municipio de Duitama, Boyacá. El OVA, es entendido como una herramienta digital, interactiva y multimedia que está constituido por contenidos, actividades y mediaciones pedagógicas que buscan fortalecer las competencias lectoras, fomentar el gusto por la lectura y propiciar experiencias significativas, dinámicas y motivadoras. El trabajo de grado no se centró solo en el uso de la tecnología como medio instrumental, sino que planteaba una reflexión sobre las formas actuales de leer, los intereses de los estudiantes, y la necesidad de transformar los métodos de enseñanza hacia enfoques que fueran más inclusivos, activos y centrados en el estudiante.

Este trabajo de grado se estructuró desde un proceso de investigación acción con un enfoque cualitativo y de carácter descriptivo-interpretativo. El diseño metodológico partió de una fase diagnóstica realizada con una muestra aplicada a estudiantes, docentes y padres de familia de grado sexto. Por medio de grupos focales, encuestas y entrevistas, se identificaron los niveles de motivación hacia la lectura, las

preferencias temáticas, los hábitos lectores y el tipo de mediaciones escolares presentes. El diagnóstico permitió evidenciar que la lectura no integra las prácticas cotidianas de los estudiantes, quienes vinculan esta actividad con una obligación académica y no con un disfrute personal. A su vez, se observó una falta de estrategias didácticas innovadoras en el aula, lo cual repercute en una enseñanza repetitiva, descontextualizada y poco significativa.

Desde este análisis, se crearon los objetivos del trabajo de grado. El objetivo general consistió en diseñar un OVA que fomentara el interés y la motivación por la lectura por medio de una herramienta lúdico-pedagógica, significativa y acorde con los contextos de los estudiantes.

En este trabajo de grado se presenta en primer lugar el marco contextual, que habla de las características del entorno educativo, la población participe y los retos pedagógicos que se lograron identificar. Se analizan varios factores como los contextos socioculturales, el acceso desigual al material educativo y la ausencia de estrategias innovadoras influyen en la relación que tienen los estudiantes con la lectura. En segundo lugar, el documento contiene el marco teórico y conceptual, en los cuales se ahonda en categorías clave como la lectura, los hábitos lectores, la innovación pedagógica, las tecnologías educativas y finalmente el OVA. Desde un panorama interdisciplinar, se presentan los aportes de autores como Ferreiro y Teberosky (1979), Petit (2008), Cassany (2006), Vygotsky (2008) y Papert (1980), entre otros, quienes fundamentan el diseño de estrategias lectoras en ambientes digitales. En tercer lugar, se referencia el marco metodológico, en donde se exponen las fases del proceso investigativo (diagnóstico, diseño y validación del OVA, implementación y evaluación del OVA). En cuarto lugar, se presentan los resultados y análisis de resultados obtenidos durante la aplicación de la fase metodológica, donde se exponen los hallazgos más relevantes de la investigación y los aportes que contribuyeron al desarrollo y creación del Objeto Virtual de Aprendizaje OVA propuesto para este proceso investigativo. Finalmente, se abordan las conclusiones en las que se valoran los resultados de la investigación teniendo en cuenta los objetivos específicos y el impacto en la aplicación del trabajo de grado.

### **Justificación**

El trabajo de grado “Diseño de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para incentivar los procesos de lectura en estudiantes de grado sexto” responde a la necesidad apremiante de fortalecer un interés genuino por la lectura en los estudiantes de grado sexto. De acuerdo al informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), el porcentaje de estudiantes en Colombia que logran niveles satisfactorios de comprensión lectora es bajo, primordialmente en sectores vulnerables, en relación con los resultados del Programa para la evaluación internacional de estudiantes (PISA 2018-2022), mantienen que en Colombia el 50% de los estudiantes de 15 años de edad no alcanzaba el nivel mínimo de comprensión lectora, lo cual refleja serias dificultades en etapas anteriores del sistema educativo. Los resultados de las pruebas de estado de la educación media, Saber 11, en las que se evalúan las competencias básicas de lenguaje del estudiante, así como la capacidad de leer e interpretar diferentes tipos de textos, incluidos los argumentativos o expositivos. Además, se muestra que entre los años 2019 y 2023 se presentó un incremento en el porcentaje de estudiantes con los niveles más altos de desempeño en lectura crítica. El porcentaje de estudiantes en nivel 3 aumentó del 47% al 54%, y en el nivel 4, del 11% al 16%, este resultado evidencia un avance en las competencias de comprensión y análisis de textos en los estudiantes que fueron evaluados. Por otro lado, los resultados de los últimos simulacros de las Pruebas Saber en la institución, específicamente en el componente de Lectura Crítica, arrojan un puntaje global de 55,17. Este dato evidencia una preocupación frente al desempeño en esta habilidad, pues se espera que los estudiantes alcancen un puntaje igual o superior a 65. En este sentido, se hace aún más evidente la importancia de fortalecer las competencias de comprensión lectora, dado que su desarrollo está estrechamente relacionado con la adquisición de conocimientos y habilidades fundamentales para la vida del estudiante (Saulés, 2012), por lo que su adquisición y desarrollo son primordiales en todos los niveles educativos (Guevara et al. 2014).

Por consiguiente, la propuesta para fortalecer el hábito lector en los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación Duitama, integra estrategias que buscan tener un impacto positivo de la lectura

compartida y el aprendizaje colaborativo en el aula. Además, la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky (1978) enfatiza la importancia del aprendizaje mediado por pares para la adquisición de habilidades y conocimientos.

Este trabajo de grado se enmarca en la línea de investigación Innovación Educativa, al reconocer que el diseño e implementación de un OVA orientado a la motivación lectora constituye una propuesta pedagógica innovadora y pertinente para el contexto escolar actual. La construcción de este recurso digital no solo responde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, sino que integra elementos interactivos, contenidos contextualizados y una metodología centrada en el estudiante, lo que posibilita nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. De este modo, el OVA se convierte en un medio que promueve el desarrollo de habilidades lectoras, favorece la autonomía en los procesos de lectura, incrementa la motivación, contribuyendo al fortalecimiento de prácticas educativas más significativas y pertinentes.

En conclusión, esta propuesta representa un valor agregado para el colegio al diseñar una herramienta que incentive la lectura y motive la intervención de los estudiantes de grado sexto. Asimismo, fomenta el aprendizaje activo y colaborativo al permitir que los estudiantes asuman un rol participativo, partiendo de sus procesos formativos, intereses y gustos, e intervengan de manera directa en el proceso de innovación.

## **Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad**

### **Diagnóstico de la realidad**

En el contexto educativo, la lectura se denomina una competencia que permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Sin embargo, a medida que avanzan en los niveles escolares, muchos estudiantes de grado sexto evidencian una disminución en el interés por la lectura. Esto puede deberse a diversos factores, como la ausencia de estrategias pedagógicas atractivas, el enfoque monótono de la enseñanza y la falta de conexión entre los textos y sus experiencias personales.

El trabajo de grado “Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para incentivar los procesos de lectura en estudiantes de grado sexto” busca abordar esta problemática mediante el uso de métodos interactivos, adaptados a las necesidades de los estudiantes actuales. Se plantea como una propuesta con potencial para impactar de manera positiva no solo en el rendimiento académico de los estudiantes, sino su capacidad de análisis crítico, expresión oral y escrita, y comprensión de diversos contextos a partir de la lectura.

### **Identificación**

Los estudiantes de grado sexto muestran un bajo interés en los procesos de lectura, lo cual repercute negativamente en su comprensión lectora y en sus capacidades para analizar y reflexionar sobre diversos textos. Esta situación no solo afecta su rendimiento académico, sino que también limita su capacidad de acceder a conocimientos que favorezcan su crecimiento personal, social y cultural.

Este trabajo de grado responde a esta problemática mediante la creación de una herramienta digital que emplee diversas actividades interactivas para fomentar el interés por la lectura. La propuesta se enfoca en que los estudiantes vivan experiencias lectoras significativas que, además de mejorar sus habilidades de comprensión lectora, les permitan desarrollar competencias críticas y fortalecer el gusto por la lectura de una forma inclusiva.

El trabajo de grado considera el uso de actividades adaptadas a los intereses y habilidades de los estudiantes y promueve así un ambiente inclusivo en el cual cada estudiante pueda participar activamente en el proceso lector. Al fomentar la participación, no solo se pretende fortalecer la comprensión lectora como habilidad, sino también contribuir al desarrollo de una cultura de lectura en la comunidad escolar que promueva la colaboración, la empatía y la expresión individual.

La propuesta se identifica como una respuesta necesaria e innovadora para incentivar la lectura en estudiantes de grado sexto, integrando metodologías y herramientas que conectan a los estudiantes con la lectura de una manera didáctica e innovadora.

### **Descripción**

La comunidad educativa del Colegio La Presentación, ubicado en la ciudad de Duitama, Boyacá, cuenta con estudiantes en todos los niveles académicos, desde preescolar hasta grado once. En esta ocasión, se ha decidido trabajar con estudiantes de grado sexto, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que la lectura debe convertirse en un elemento fundamental dentro de su proceso formativo.

En el contexto académico, las actividades relacionadas con la lectura, desarrolladas principalmente en las clases de lenguaje, suelen limitarse a la lectura de diferentes tipos de textos. Esto provoca que la lectura no resulte atractiva, convirtiéndose en una tarea monótona que no genera experiencias significativas. Por esta razón, resulta fundamental implementar nuevas estrategias, como el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), que permitan motivar al estudiante, despertar su interés y facilitar la exploración de temas variados que sean atractivos y pertinentes para ellos.

### **Formulación**

¿De qué manera el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), orientado desde los intereses y necesidades de estudiantes, padres de familia y docentes, contribuye al fortalecimiento del gusto por la lectura en los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación Duitama?

Como preguntas complementarias que apoyan el abordaje de la pregunta principal se encuentran las siguientes:

- ¿De qué manera se puede motivar a los estudiantes a practicar la lectura?
- ¿Qué tan factible es integrar la tecnología con el proceso de la lectura?
- ¿Qué tipo de recursos digitales motivarían más a los estudiantes en la lectura?



**Oportunidades de innovación / alternativas de solución**

- Integración de tecnología educativa: Utilizar plataformas digitales, aplicaciones móviles o herramientas de realidad aumentada que hagan el proceso lector interactivo. Por ejemplo, aplicaciones que permitan crear juegos basados en libros o temas de lectura, fomentando una participación dinámica y divertida. La tecnología también facilita el seguimiento de los progresos de lectura, lo que ayuda a adecuar las estrategias en función de las necesidades de cada estudiante.
- Uso del aprendizaje basado en retos: Transformar el proceso de lectura al integrar elementos lúdicos recompensas puede motivar a los estudiantes. Un sistema de recompensas por completar capítulos, responder preguntas de comprensión o participar en discusiones en grupo fomenta el interés continuo en la actividad. Este tipo de innovación incentiva la motivación intrínseca, hace del proceso lector una actividad atractiva, que los estudiantes disfruten del proceso lector y se involucren activamente en este.
- Uso de recursos audiovisuales y multimedia: Complementar la lectura con videos, audios y actividades relacionadas con el contenido de los libros facilita el aprendizaje multisensorial. Por ejemplo, al introducir podcasts, resúmenes animados o entrevistas con autores, los estudiantes pueden relacionar la lectura con experiencias visuales y auditivas, incrementando su interés.
- Trabajo colaborativo: Esta es una estrategia pedagógica clave para fortalecer la lectura, la motivación y el desarrollo de habilidades comunicativas entre estudiantes. Su inclusión se sustenta plenamente en el marco teórico y conceptual del presente trabajo de grado. Diseñar en el OVA actividades que fomenten el trabajo colaborativo, como foros de discusión, lectura compartida, análisis colectivo de textos y creación conjunta de resúmenes, personajes e historias, permite desarrollar no solo habilidades de lectura, sino

también, de pensamiento, lo que refuerza la motivación a través del intercambio de ideas entre pares y promueve una lectura activa y participativa, alineada con los principios de innovación pedagógica.

- Ajuste de contenidos según las sugerencias de los estudiantes: Al crear módulos de lectura en el OVA que incluyan textos atractivos como historietas, cuentos, mitos y leyendas contextualizados con la cultura, y así mismo se tenga en cuenta el punto de vista y sugerencias de la comunidad educativa, se contribuye al desarrollo de experiencias significativas e innovadoras en la lectura.

## **Propósitos y Objetivos**

### **Propósito**

Este trabajo de grado pretende dar una respuesta oportuna a la necesidad de fomentar un interés genuino por la lectura entre los estudiantes de educación básica, especialmente en aquellos que presentan falta de interés en el momento de leer. Asimismo, tiene como propósito desarrollar una estrategia que sirva como complemento para los docentes en sus ejercicios de lectura, ofreciendo a los estudiantes una forma más dinámica y significativa de abordar esta práctica. Esta propuesta cobra especial relevancia en la etapa inicial del bachillerato, momento clave para incentivar el hábito lector y contribuir al mejor rendimiento académico de los estudiantes y fortalecer habilidades para la vida.

### **Objetivo General**

Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) basado en los intereses y necesidades de estudiantes, padres de familia y docentes, que fortalezca el gusto y los hábitos de lectura en los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación de Duitama.

### Objetivos Específicos

- Identificar los niveles de motivación, hábitos de lectura e intereses temáticos de los estudiantes de grado sexto, a través de la aplicación de instrumentos diagnósticos con la participación de docentes y padres de familia, para fortalecer el trabajo conjunto en el fomento de la lectura.
- Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) a partir de la información del diagnóstico sobre los gustos e intereses de estudiantes, docentes y padres de familia, con el fin de fortalecer el hábito y el gusto por la lectura.
- Evaluar el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con estudiantes, docentes y padres de familia, valorando su impacto en la motivación, la comprensión y el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.

### Matriz de medición de impacto educativo y social

**Tabla 1**

*Matriz de medición de impacto educativo y social*

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Contexto de impacto</b>	<b>Indicadores de cumplimiento e impacto</b>	<b>Medios de verificación</b>
Identificar los niveles de motivación, hábitos de lectura e intereses temáticos de los estudiantes de grado sexto, a través de la aplicación de instrumentos diagnósticos con la participación de docentes y padres de familia, para fortalecer el trabajo conjunto en el fomento de la lectura. Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) a partir de la información del diagnóstico sobre los gustos e intereses de estudiantes, docentes y padres de	Uno de los recursos digitales que más llama la atención son el OVA, pues estas incentivan la lectura al permitir experiencias interactivas que permiten convertir el aprendizaje en algo dinámico y atractivo, pues estas pueden contener cuestionarios y actividades que logran fomentar una participación más activa en los estudiantes, lo cual podría generar interés en la lectura. Además, el hecho de combinar imágenes, videos y sonidos puede llegar a enriquecer el	Porcentaje de estudiantes que participan regularmente en actividades de lectura organizadas dentro y fuera del aula. Porcentaje de estudiantes que completan actividades diseñadas para la comprensión y análisis de textos, como resúmenes, mapas conceptuales o debates. Proporción de estudiantes que demuestran mejoras en su capacidad para interpretar reflexionar, y analizar sobre los textos, evaluada mediante	Se pueden verificar por: Hojas de asistencia de actividades de lectura en clase y fuera del aula, como clubes de lectura, eventos literarios o talleres extracurriculares. Revisar informes escolares o reportes de bibliotecas sobre el uso de recursos literarios y la participación en eventos relacionados. Realizar entrevistas con estudiantes, padres y docentes para obtener información cualitativa sobre la implicación en actividades de lectura.



---

familia, con el fin de fortalecer el hábito y el gusto por la lectura. Evaluar el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) con estudiantes, docentes y padres de familia, valorando su impacto en la motivación, la comprensión y el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.	contenido y permitir una comprensión más profunda de los textos leídos.	instrumentos cualitativos como ensayos, preguntas abiertas y debates.	Encuestas o cuestionarios: Instrumentos aplicados a los estudiantes después de participar en estas actividades para medir su percepción e interés de los padres de familia, docentes y estudiantes.
--	---	---	---

---

*Nota.* Relación entre los objetivos específicos, contexto de impacto con indicadores y medios de verificación.

## **Marco de Referencia**

### **Marco Contextual**

El trabajo de grado está enfocado en los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación de la ciudad de Duitama, Boyacá. Esta población se caracteriza por su heterogeneidad en cuanto a estilos de aprendizaje, intereses y dinámicas familiares. La mayoría de los estudiantes, entre los 11 y 12 años de edad, han cursado su educación básica primaria en esta misma institución, lo que ha generado cierta continuidad en sus procesos escolares, pero también ha evidenciado una tendencia general a un desempeño académico básico, especialmente en lo que se relaciona con la comprensión y el análisis de textos escritos.

Desde el enfoque de De Longhi (2009), este escenario puede analizarse a partir de tres dimensiones contextuales que influyen directamente en el desarrollo de las prácticas de lectura: contexto situacional se refiere a las condiciones institucionales, sociales y culturales que rodean a los estudiantes, en el contexto mental, por su parte, alude a las representaciones, creencias y disposiciones cognitivas y afectivas que los estudiantes tienen hacia la lectura, en el contexto lingüístico hace referencia al conocimiento y uso que los estudiantes tienen del lenguaje, especialmente en lo que respecta al vocabulario, la gramática, la coherencia y la cohesión textual. Ante esta realidad, el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) busca responder a estas necesidades, ofreciendo una herramienta digital interactiva que permita mejorar las habilidades lectoras en los estudiantes desde una perspectiva situada, motivadora y adaptada a su nivel lingüístico y cognitivo, fomentando no solo el desarrollo de competencias, sino también el gusto y la motivación hacia la lectura.

### **Revisión del Estado del Arte**

Se realizó un proceso de revisión de algunas investigaciones y documentos académicos publicados entre el año 2020 y 2025 que se relacionan al implementar Objetos Virtuales de aprendizaje (OVA) en el proceso de fomento lector, motivación y agrado hacia la lectura en el contexto educativo,



como resultado de este proceso, se recopilaron y analizaron los estudios académicos más pertinentes desde lo local, regional, nacional e internacional, que aportan fundamentos teóricos y metodológicos que enriquecen el presente trabajo de grado.

### **Local**

En la ciudad de Duitama, según datos de la Secretaría de Educación de Boyacá, el 70% de las instituciones educativas cuentan con aulas de informática; sin embargo, estas son utilizadas principalmente para clases de tecnología, y no para proyectos transversales de lectura (Secretaría de Educación de Boyacá, 2023), además los materiales disponibles priorizan contenidos generales lo que reduce su interés por la lectura (Gómez y Ramírez, 2021). A pesar de esta situación, en el municipio se han desarrollado iniciativas orientadas a fomentar el hábito lector de la población, enfocadas en la dinamización de la lectura. Proyectos como “lectura al parque”, liderado por la Policía Nacional promueven la lectura mediante la participación familiar y comunitaria en espacios públicos. De igual manera, la Biblioteca Municipal Zenon Solano Ricaurte, con su biblioteca móvil Gabriel García Márquez, ha llevado cuentos, libros, y actividades de lectura a barrios y veredas, así mismo, programas como “Mi campo lee” en los que participan jóvenes estudiantes de la UPTC y el SENA, han establecido bibliotecas comunitarias en zonas rurales, beneficiando a la población campesina con recursos literarios y fomentando el hábito de lectura. Estas experiencias reflejan un compromiso local con la promoción de la lectura, adaptándose a los diversos contextos de la región, no obstante, persiste la necesidad de integrar recursos tecnológicos y estrategias pedagógicas innovadoras que motiven el desarrollo de habilidades lectoras de manera significativa y contextualizada.

El uso de recursos digitales, como los e-books y las unidades didácticas digitales con contenido multimedia han demostrado mejorar significativamente la comprensión lectora, al favorecer una lectura más dinámica, participativa y autónoma (Uscátegui, 2024), dichas herramientas han probado ser eficaces en el proceso educativo, especialmente cuando se adecuan a las necesidades de los estudiantes más jóvenes, lo que favorece un desarrollo de competencias lectoras y sociales desde temprana edad. En la

misma línea, Hernández y Amado (2021) destacan que la gamificación, mediante retos, recompensas y retroalimentación inmediata, incrementa tanto la motivación como la comprensión lectora, al transformar la experiencia de lectura en una actividad lúdica, interactiva y participativa. Los autores subrayan la importancia de diseñar recursos educativos digitales con componentes multimedia interactivos y atractivos tales como videos, cuestionarios y actividades de aprendizaje independientes, cuyos contenidos sean auto contenibles y reutilizables que se adapten al ritmo de los estudiantes, que integren narraciones que reconozcan la naturaleza boyacense, esto con el fin de fortalecer su arraigo.

El proyecto “La fábula digital como dinamizadora de la comprensión lectora: una estrategia STEAM en educación básica” desarrollado por Ramos (2021), integró dinámicas narrativas y procedimentales en el aprendizaje de ciencias, matemáticas y tecnologías. Esta estrategia fue evaluada mediante instrumentos para un estudio cualitativo cuyos resultados evidenciaron una mejora significativa en los niveles de comprensión de lectura, correlacionando positivamente el uso de recursos digitales con el rendimiento académico. Este estudio evidencia la eficacia de combinar narrativas interactivas con actividades STEAM, para generar experiencias de aprendizaje reflexivas y significativas, lo que constituye una base para el diseño de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA).

Por su parte el estudio de Fonseca (2020) demostró que la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por TIC puede incrementar la motivación hacia el aprendizaje autónomo y creativo. La integración de elementos visuales e interactivos transforma la experiencia educativa en un proceso más atractivo y dinámico, lo que promueve el interés de los estudiantes incluso en áreas consideradas poco estimulantes, superando así la apatía hacia la lectura. Estas herramientas digitales, aplicadas en un contexto como el de Duitama, representan un recurso clave para la innovación pedagógica, especialmente en entornos donde la motivación estudiantil representa un desafío constante.

En conjunto, estos hallazgos respaldan la carencia de diseñar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que integren elementos narrativos multimedia, actividades interactivas y unidades de aprendizaje adaptadas a intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Este enfoque implica, contextualizar los

contenidos a la realidad cultural local, incorporando escenarios y personajes que refuercen la identidad regional y el compromiso comunitario con la práctica lectora.

### **Regional**

En el contexto regional, el desarrollo de estrategias dirigidas a aumentar la motivación de los estudiantes hacia la lectura, así como la implementación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), ha despertado un interés investigativo. A continuación, se presentan aspectos relacionados con experiencias desarrolladas en diversos escenarios educativos, las cuales responden a las necesidades de los estudiantes a nivel regional.

Tequia et al. (2023) destacan la necesidad existente en las comunidades educativas de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes. A partir de una investigación realizada en la Institución Educativa San Antonio de Ráquira con la Universidad de Cartagena, proponen una herramienta didáctica orientada al desarrollo de esta habilidad, la cual puede ser aplicada por los docentes en el aula. Dicha propuesta resulta pertinente para impactar positivamente el desarrollo en competencias del lenguaje, particularmente la comprensión lectora. Además, se concluye que la implementación de esta estrategia contribuyó al fortalecimiento de las capacidades pedagógicas en el uso de las TIC, mediante actividades que benefician el desarrollo y la optimización de las habilidades lectoras en los estudiantes.

Por otro lado, teniendo en cuenta que la comprensión lectora es uno de los procesos más complejos en el ámbito educativo, en la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soatá Boyacá, Báez et al. (2022) proponen el refuerzo de la comprensión lectora a través de un recurso digital en estudiantes de grado cuarto sugieren:

Continuar con la invención de recursos educativos digitales, apoyando de esta manera el mejoramiento de la comprensión lectora, lo cual se trabaja de manera transversal en las diferentes áreas de conocimiento, lo cual permite que los estudiantes puedan mejorar las pruebas internas y externas. (p. 114)

Según Valdés (2022), la comprensión lectora es el proceso de diseñar el concepto por medio del aprendizaje de las ideas relevantes del texto y la relación de ideas que ya se tienen y por esta razón, es el proceso en el cual el lector interactúa con el mismo. En este sentido, Álzate et al., (2022) pretenden fortalecer la comprensión lectora debido a que de ahí se desarrollan otras habilidades como el discurso oral, el amor a la lectura y el pensamiento crítico y a través de su investigación plantean la elaboración, implementación y evaluación de una estrategia pedagógica a través de un software que buscaba la comprensión de lectura a nivel inferencial. Del desarrollo de esta investigación, se encontró que el uso de un recurso educativo, en este caso un software, influyó de manera significativa la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero en la Institución Educativa Valentín García de Labranza Grande, Boyacá.

Una investigación relevante relacionada con el diseño de un objeto virtual de aprendizaje es la realizada por Hinestroza et al., (2023) titulada Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje Hacia la Creatividad Para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en Estudiantes de Grado Séptimo de la Institución Educativa san Pedro Claver de Puerto Boyacá y a través del desarrollo del trabajo de investigación, logran deducir que un OVA es una herramienta efectiva que incentiva la participación activa de los estudiantes en la lectura y la escritura.

En resumen, las investigaciones que se han desarrollado a nivel regional exponen el potencial que tienen las estrategias didácticas que son mediadas por tecnologías emergentes que no solo fortalecen la comprensión lectora, si no que destacan la importancia de crear propuestas que respondan a las realidades educativas regionales.

### **Nacional**

En Colombia, la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) ha ganado relevancia como estrategia para fortalecer el agrado por la lectura en estudiantes de básica primaria y secundaria. Diversos estudios demuestran que los OVA, apoyados en tecnologías de la información y la comunicación (TIC),

permiten una mediación pedagógica innovadora que estimula el interés y mejora el rendimiento académico en lectura.

Barranco Utria, Mercado Ávila y Pabuena Hernández (2021) desarrollaron una propuesta para estudiantes de grado octavo que evidenció falencias significativas en los diferentes niveles de comprensión lectora. A partir de un diagnóstico inicial, los autores identificaron debilidades en la decodificación de palabras, en el manejo de vocabulario y en la aplicación de estrategias de comprensión. Frente a esta situación, diseñaron un OVA que incluyó actividades interactivas y dinámicas orientadas a estimular el proceso lector, obteniendo avances notables en la motivación y en la comprensión de textos por parte de los estudiantes.

En la misma línea, Arteaga et al. (2021) llevaron a cabo un proyecto en la Institución Educativa El Carmen, en el municipio de Cotorra, orientado a estudiantes de quinto grado. La propuesta consistió en implementar un OVA para abordar las dificultades identificadas en los niveles de interpretación textual e inferencial. Utilizando un diseño basado en la investigación cualitativa, los autores desarrollaron un entorno de aprendizaje que integraba actividades de lectura, estrategias de parafraseo, representación simbólica y resúmenes, logrando mejorar considerablemente la macroestructura textual en los estudiantes, aunque persistieron retos en la identificación de microestructuras y en la realización de inferencias profundas.

Por su parte, Durango et al. (2022) propusieron una intervención educativa para estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Benicio Agudelo en Tierralta, Córdoba. Por medio de un modelo de aprendizaje colaborativo, implementaron un OVA que prioriza el trabajo en equipo y la interacción entre pares como base para el fortalecimiento de la lectora. La estrategia se sustentó en un enfoque cualitativo, siguiendo el modelo de Investigación basada en diseño (IBD). El impacto positivo fue evidente, pues los estudiantes no solo mejoraron en la decodificación de textos, sino que también incrementaron su participación, la motivación hacia la lectura y su capacidad crítico y analítico.

De manera complementaria, Tarazona (2022) abordó el fortalecimiento de la lectura en estudiantes de tercer grado de la ciudad de Cali mediante estrategias pedagógicas mediadas por TIC. Utilizando una perspectiva de investigación acción, diseñó un OVA que fue integrado a la plataforma Classroom, donde los estudiantes pudieron acceder a diversas actividades de lectura, escritura creativa y reflexión crítica. Los resultados demostraron una mejora sustancial en la velocidad de la lectura y en la fluidez verbal. De un 14% inicial, el porcentaje de estudiantes con nivel rápido de lectura ascendió a un 50% tras la implementación del OVA, demostrando así la eficacia del recurso tecnológico en el proceso de comprensión lectora.

Estos proyectos comparten varios elementos en común: todos parten de un diagnóstico inicial que revela falencias lectoras importantes, utilizan metodologías activas apoyadas en TIC, y evidencian mejoras significativas en la lectura tras la implementación como estrategia de aprendizaje de la OVA diseñados pedagógicamente. Además, se resalta la importancia de integrar componentes lúdicos, colaborativos y tecnológicos que permiten a los estudiantes relacionarse de manera activa y más significativa con los textos, superando enfoques tradicionales centrados únicamente en retener o grabar decodificación básica.

Es pertinente destacar que la estrategia de los OVA responde a la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas en un contexto educativo que cada vez demanda mayor innovación y adaptación a las tecnologías digitales. Según lo planteado por los autores analizados, el uso de recursos multimedia, juegos interactivos, videos y plataformas virtuales no solo facilita la comprensión de los textos, promueve también destrezas metacognitivas, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje.

En el caso específico de la educación básica, como lo reflejan las investigaciones de Barranco Utria et al. (2021), Arteaga et al. (2021), Durango et al. (2022) y Tarazona (2022), la aplicación de OVA ha permitido adaptar los procesos de lectura a las necesidades y características de los estudiantes actuales, quienes están cada vez más inmersos en entornos digitales. Esta mediación ha sido fundamental para el

desarrollo de habilidades lectoras más sólidas y para el fortalecimiento de habilidades de análisis, interpretación y producción textual.

En conclusión, la revisión de estos antecedentes nacionales evidencia que los OVA constituyen una herramienta pedagógica eficaz y pertinente para el fortalecimiento de la comprensión lectora en diferentes grados del nivel educativo. Además, estos proyectos destacan la necesidad de diseñar OVA contextualizados, accesibles, dinámicos y orientados a las necesidades específicas de los estudiantes. Para el caso de estudiantes de sexto grado, como el que propone el presente trabajo de grado, se vislumbra un amplio campo de aplicación y un gran potencial para continuar innovando en la metodología y enseñanza de la lectura mediante tecnologías digitales.

### **Internacional**

No se puede negar que existe un creciente uso e influencia de herramientas y elementos tecnológicos dentro de la sociedad actual, en especial, sobre jóvenes y niños, desde allí, conviene explorar aquellas iniciativas internacionales que brindan una mirada sobre cómo la tecnología ha sido empleada como una herramienta crucial para el fortalecimiento de los procesos de lectura.

Ocaña (2023), indica, a través de su investigación realizada en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, que hoy en día los estudiantes de bachillerato muestran dificultades a la hora de comprender lo que leen, y propone a partir de su investigación, el uso de estrategias interactivas que involucren a la tecnología, refiriendo que la interactividad con juegos, imágenes, audios, videos y otras herramientas, fortalecen los niveles de comprensión lectora en los estudiantes, además de ser beneficioso en su desempeño académico, y sumado a esto se le agrega valor al papel que ejerce los profesores, ya que los aleja de modelos tradicionales, convirtiéndolos en mediadores del proceso de aprendizaje.

Comprender lo que se lee es trascendental en la adquisición de conocimientos, debido a que se logran desarrollar habilidades de pensamiento crítico, y a la vez mejorar la comunicación, así como lo menciona Góngora (2023), quien plantea, que el uso de herramientas online puede mejorar la

comprensión lectora a través de su proyecto titulado Herramientas Online para Mejorar la Comprensión Lectora en Adolescentes de Bachillerato de la Unidad Fiscomisional Juan Montalvo, y en donde resalta que, en un mundo con cambios constantes se requiere de la integración de herramientas digitales que faciliten los procesos de aprendizaje, en especial cuando se habla de fortalecer los procesos de comprensión lectora, ya que estas herramientas pueden llegar a suministrar el acceso a la información, promover la participación y la interacción, además de permitir nuevas formas de aprender en cada uno de los estudiantes.

Cabe mencionar que, dentro del contexto educativo contemporáneo, y como ya se ha mencionado dentro de los antecedentes, el uso de herramientas digitales se ha convertido en una estrategia fundamental para enfrentar los principales retos que se presentan en la enseñanza de la comprensión lectora. El estudio realizado por Ramírez (2024), sugiere un valioso acercamiento a esta problemática, al analizar mediante su proyecto titulado Aplicación de Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Octavo Grado de la Unidad Educativa DR. Cesáreo Lindao González, el aporte de dichas herramientas digitales en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades lectoras. La investigación evidencia que, si bien existe aún una limitada implementación de recursos tecnológicos tanto para docentes como para estudiantes, valora su capacidad transformadora. Cabe destacar que, aplicaciones interactivas, plataformas en línea y el uso de software con lectura asistida, van más allá de lograr proporcionar un aprendizaje más dinámico y participativo, sino que también permite una atención personalizada, adaptándose a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje que tienen los estudiantes. Además, la investigación de Ramírez (2024), resalta que las tecnologías educativas pueden llegar a ser un punto clave para enfrentar el desinterés que en la actualidad muchos estudiantes sienten respecto al frecuente uso e implementación de métodos tradicionales, más cuando su atención puede estar principalmente centrada en el uso de herramientas y estímulos digitales.

Desde la educación básica, Juárez (2024), evidencia la relevancia del uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora, a través de su proyecto Uso de recursos Tecnológicos

para Mejorar la Comprensión Lectora en los Alumnos del Cuarto Grado de la Escuela primaria “Francisco I. Madero”, en donde identificó un bajo nivel de comprensión lectora que no solo afectaba a las áreas básicas. A partir de esta situación, diseño un programa educativo sustentado en el modelo instruccional ASSURE, con el cual vinculo estrategias didácticas con los recursos tecnológicos, y en donde los resultados, validados estadísticamente a través de la prueba de Wilcoxon, evidenciaron un mejoramiento significativo en 19 de los 20 estudiantes que estuvieron vinculados dentro del desarrollo del proyecto. Con lo anterior, se muestra que el uso e implementación de recursos digitales puede no solo potenciar la motivación de los estudiantes, sino que permite generar un análisis textual y la interacción con los contenidos.

En relación con lo anteriormente expuesto, se evidencia que el uso de herramientas tecnológicas constituye una estrategia eficaz para fortalecer los procesos de comprensión lectora en los distintos niveles educativos. Investigaciones como las de Ocaña, Góngora, Ramírez y Juárez coinciden en que la incorporación de recursos digitales como videos, audios, juegos, plataformas interactivas y modelos instruccionales no solo potencia las habilidades lectoras de los estudiantes, sino que también transforma el rol del docente, promoviendo la participación, la motivación y favoreciendo un proceso educativo más personalizado. Así, se reconoce la necesidad de integrar la tecnología educativa como una respuesta pertinente a los desafíos actuales del aprendizaje estudiantil.

En síntesis, el estado del arte evidencia que, si bien diversas experiencias a nivel local, regional, nacional e internacional validan la eficacia de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) como estrategia para fortalecer la comprensión lectora y la motivación en el contexto escolar, persiste la necesidad de diseñar recursos digitales que respondan a las particularidades pedagógicas de los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación. A nivel local, los proyectos que promueven la lectura destacan el valor de involucrar a la comunidad y su enfoque hacia la identidad boyacense, así como el desarrollo de elementos multimedia. En el ámbito regional y nacional, los estudios coinciden en resaltar la importancia de actividades auto contenibles, realizables y mediadas por TIC; sin embargo,

también identifican desafíos en la profundización inferencial y en la personalización del ritmo de aprendizaje. Por su parte, las investigaciones internacionales respaldan la integración de narrativas multimedia y modelos instruccionales que favorezcan un aprendizaje activo y autónomo. En este sentido, el presente trabajo de grado se orienta al diseño de un OVA contextualizado, que combine elementos lúdicos, narrativos e interactivos, y que fomente el interés en la lectura desde experiencias significativas y transformadora para los estudiantes de grado sexto.

### **Marco Teórico**

La lectura, entendida como un proceso que busca involucrar dimensiones cognitivas, lingüísticas, culturales y sociales, constituye un eje fundamental en la formación académica y personal de los estudiantes. En el contexto de educación actual, caracterizado por la presencia progresiva de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), surgen nuevas oportunidades para transformar las prácticas lectoras, tradicionalmente marcadas por enfoques mecánicos y descontextualizados. Esta investigación se sustenta teóricamente en autores como Freire (1991), Cassany (2006), Ferreiro (1997) y Avendaño (2017), quienes coinciden en resaltar el carácter crítico, significativo y motivador de la lectura, y plantea el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como una estrategia pedagógica innovadora para fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de grado sexto. El presente marco teórico aborda de manera articulada los conceptos de lectura, hábitos lectores, motivación, TIC, OVA e innovación educativa, con el fin de fundamentar la propuesta desde una perspectiva crítica, contextualizada y transformadora.

### **Lectura**

La lectura es herramienta que permite la construcción y acceso a nuevos conocimientos. En este sentido, leer se convierte en un proceso transformador, teniendo en cuenta que vas más allá de una simple decodificación de palabras. Para Freire (1991), el acto de leer no llega a su fin en la simple comprensión mecánica del lenguaje escrito, pues esta se enlaza desde una inteligencia crítica del mundo que antecede y prolonga la lectura de la palabra. Esta idea implica que todo proceso lector está directamente relacionado

a la experiencia y al contexto de cada uno de los sujetos que leen. Desde su infancia, Freire consideraba que la lectura del mundo estaba directamente relacionada con el entorno, los gestos, los sonidos, y por supuesto las emociones, ya que estas constituían la base estructural para la comprensión de textos escritos. De esta manera, su alfabetización no comenzó en una escuela, sino en el contacto perceptivo que tenía con su entorno, desde la relación que vinculaba el contacto con los animales, la naturaleza, las voces de los adultos, los aromas y los colores.

Freire (1991), sustenta que el aprendizaje de la palabra debe estar mediado por una lectura con significado del mundo, una lectura crítica que permita la relación del texto con el contexto de los lectores. De este modo, la lectura auténtica no termina siendo solo una práctica aislada ni meramente neutral, sino que se convierte en una acción transformadora que concede a los lectores resignificar cada una de sus experiencias, y así mismo, llegar a cuestionar y debatir las estructuras del poder, y a su vez lograr construir un sentido en comunidad. De esta forma, el acto de leer debe concebirse como una práctica de libertad y como una herramienta clave para la educación emancipadora.

En cuanto a la educación contemporánea, la lectura no puede se puede seguir entendiendo solo como un proceso mecánico de decodificación de signos lingüísticos, sino que debe concebirse como una práctica compleja que incluye a las habilidades cognitivas, los elementos socioculturales y contextuales de cada individuo. Cassany (2006) critica la visión tradicional que se tiene de la lectura, ya que se ve como una simple oralización del texto, destacando que esta idea, termina ignorando la comprensión como proceso esencial. Según el autor, leer implica una anticipación a los contenidos, a los conocimientos previos, a la formulación de hipótesis, inferencias y construcción de significados Cassany (2006). Desde esta perspectiva, la alfabetización funcional no se limita a la pronunciación de palabras, sino más bien, a comprenderlas en función del propósito y el género textual.

Asimismo, Cassany (2006) manifiesta una visión sociocultural de la lectura que reconoce su carácter histórico y textual, ya que leer no termina siendo solo un acto universal ni neutro, pues desde la antigüedad, cada comunidad desarrollo formas particulares de interacción con los textos, ya fuesen

determinadas por su cultura, lengua, saberes previos o prácticas discursivas. De esta forma, el sentido de un texto puede llegar a variar, no solo para el lector, sino también por cada uno de los contextos institucionales, sociales y culturales en los que ocurre la lectura. Esta visión resalta que, comprender un poema, una sentencia judicial o un artículo científico, requiere del dominio de convenciones propias de cada género discursivo, más allá del dominio del código lingüístico. Por tal razón, entender la lectura desde una mirada integral, permite no solo mejorar su enseñanza, sino también impulsar a unos sujetos más críticos y activos, capaces de interactuar con múltiples discursos en diversos contextos.

La lectura, es comprendida como un proceso complejo, por lo cual ha sido objeto de estudio desde distintas perspectivas, en donde se ha evidenciado recientemente que existe una relación con la motivación. Avendaño (2017) soporta que leer es un acto intencional influido por factores tanto internos como externos al lector, así como la autoeficiencia, la motivación intrínseca, la presión del entorno o el valor asignado a la actividad. Siendo así, la comprensión lectora no depende exclusivamente de las habilidades cognitivas, sino que también dependerá del interés, compromiso y de las mismas emociones que tiene el lector, los cuales se convierten en elementos claves para la construcción del significado textual. Así mismo, estudios realizados por Guthrie y Wigfield (2000) han evidenciado que los estudiantes con una alta motivación lectora no solo comprenden mejor los textos, sino que también disfrutaban del proceso, llegando a emplear más estrategias cognitivas y pueden llegar a comprometerse de manera activa con la lectura.

Es así como la motivación lectora puede llegarse a comprender desde dos enfoques fundamentales, el primero de ellos visto a partir de la motivación intrínseca, la cual impulsa al lector por el placer mismo de leer, y la motivación extrínseca, que se vincula hacia recompensas o metas externas Ryan y Deci (2000). Los autores subrayan que estas dimensiones no son excluyentes, sino que interactúan constantemente en la experiencia lectora. También recalca que la motivación se constituye como un fuerte predictor del rendimiento académico y que puede llegar a compensar incluso ciertas carencias del entorno en el cual vive el estudiante (Avendaño, 2017). Por lo tanto, comprender la motivación por la lectura,

resulta fundamental para el diseño de estrategias pedagógicas que fomenten lectores comprometidos y críticos.

De ahí que la lectura sea entendida como una herramienta fundamental en la formación de los seres humanos, ya que esta además de la obtención de conocimientos, permite el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y sociales. Desde el punto de vista de Serrano (2016), la lectura es una estrategia que no sólo dinamiza, sino que además potencia el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, y así mismo fortalece la comprensión, el pensamiento crítico y la capacidad de análisis de cada individuo. Sin embargo, esta competencia no debe limitarse únicamente al área de Lengua y Literatura, puesto que su aplicación es transversal al estar en otras asignaturas, pues permite que los estudiantes tengan la posibilidad de acceder a otras realidades, y a su vez identifiquen problemáticas y planteen soluciones desde una mirada más reflexiva y crítica. Por tal razón, fomentar una lectura comprensiva, crítica y recreativa se convierte en una prioridad que vincula a todo el proceso educativo.

Finalmente, Serrano (2016), sustenta que el desarrollo de una cultura lectora sólida debe ir acompañada por metodologías adecuadas, planificaciones didácticas intencionadas y a su vez, por un entorno propicio dentro y fuera del aula. La lectura además de ser un facilitador al acceso de contenidos académicos ayuda a que cada estudiante sea autónomo, y así mismo lo encamina hacia el autodidactismo, lo cual se convierte en una condición necesaria para la formación de ciudadanos críticos y libres.

### **Hábitos Lectores**

La lectura es un proceso complejo que ha evolucionado históricamente en función de los soportes materiales, las tecnologías disponibles y las prácticas culturales. Según Ferreiro (1997), leer no ha sido siempre un acto silencioso ni fuerte; en la antigüedad clásica, por ejemplo, se concebía como una interpretación oral y especializada de textos restringidos, mientras que la alfabetización masiva es un fenómeno relativamente moderno. Con el surgimiento de nuevas tecnologías, como la computadora, los procesos de lectura se han transformado, generando una cultura marcada por la fragmentación, la

hipertextualidad y la inmediatez. A nivel educativo, estos cambios demandan una revisión crítica de las prácticas escolares, que muchas veces siguen ancladas en modelos del siglo XIX. Complementariamente, el enfoque contemporáneo sobre los procesos de lectura enfatiza su carácter activo y estratégico, en el cual el lector construye significados a partir de la interacción con el texto, sus conocimientos previos y el contexto sociocultural (Ferreiro, 1997).

Desde el aspecto sociocultural, la lectura no es un acto aislado, sino una práctica inscrita en un entramado de relaciones sociales y culturales. González (2014) complementa esta visión al señalar que la lectura debe entenderse como una actividad polisémica, que abarca una amplia gama de prácticas más allá de la lectura de libros impresos. En sus estudios sobre los hábitos lectores en España, González (2014) advierte que muchos jóvenes no se identifican como lectores a pesar de interactuar diariamente con contenidos digitales, lo que refleja una disociación entre la práctica real de la lectura y su percepción social.

La importancia de la lectura es un proceso cognitivo, lingüístico y sociocultural en el cual el lector no solo decodifica signos, sino que construye activamente significados. Desde una perspectiva histórica, como señala Ferreiro (1997), la lectura ha experimentado transformaciones radicales: en la antigüedad era un acto reservado a elites, centrado en la oralización y la interpretación, mientras que la separación sistemática de palabras y el desarrollo de la puntuación marcaron una auténtica revolución previa incluso a la imprenta. En la actualidad, las tecnologías digitales han modificado profundamente las prácticas lectoras, promoviendo formas fragmentadas, interactivas y visualmente mediadas de acceder a la información. Este nuevo contexto exige desarrollar una alfabetización digital crítica que integre competencias como la búsqueda, evaluación y selección de información. Por su parte, el enfoque psicopedagógico contemporáneo sostiene que la comprensión lectora implica procesos inferenciales, metacognitivos y estratégicos, en los cuales el lector monitorea su comprensión y reconstruye el sentido del texto en función de sus objetivos. La escuela, sin embargo, muchas veces permanece rezagada ante estos cambios, anclada en prácticas tradicionales que priorizan la copia, la repetición y la oralización sin

comprensión. Por ello, resulta fundamental promover entornos de lectura que favorezcan la reflexión, el diálogo, la problematización y el acceso significativo a la cultura escrita, desde una perspectiva crítica y transformadora.

La lectura es una competencia fundamental para el desarrollo cognitivo, cultural y social del ser humano. No sólo proporciona conocimientos, sino que también favorece la comprensión del mundo y la construcción de la identidad personal. En este contexto, los hábitos de lectura representan una práctica sostenida y voluntaria que permite a los individuos interactuar críticamente con los textos y desarrollarse en distintos ámbitos.

El término “hábito de lectura” hace referencia a la disposición reiterada y sostenida hacia la práctica de la lectura, como una actividad incorporada a la vida cotidiana del sujeto. Según Domínguez (2009), se trata de una conducta aprendida que, al repetirse con regularidad, se convierte en una forma estable de interacción con los textos y con el entorno sociocultural que los produce. La lectura deja de ser una imposición o una tarea obligatoria, para convertirse en una necesidad interiorizada.

Desde una perspectiva psicológica, el hábito lector implica tanto la dimensión cognitiva (comprensión lectora, decodificación, interpretación) como la dimensión afectiva (motivación, placer, sentido de la lectura). Para que se consolide como hábito, la lectura debe ser significativa para el lector, permitiéndole construir sentidos personales en función de sus intereses, experiencias previas y contexto de vida (Cassany, 2006).

Los hábitos de lectura se definen como una práctica regular, voluntaria y autónoma que implica la disposición del lector hacia el consumo frecuente de textos con distintos propósitos: informativos, formativos o recreativos. De acuerdo con Flores (2011), los hábitos lectores pueden considerarse un indicador de la competencia lectora y del desempeño académico de los estudiantes, dado que existe una similitud significativa entre la frecuencia de lectura y el rendimiento en diversas áreas del conocimiento, como las matemáticas, la comunicación lingüística y las ciencias.

Según Serna et al. (2017), los hábitos de lectura están mediados por factores como la motivación, la actitud hacia la lectura y el entorno familiar y escolar. Estos autores destacan que el hábito lector no es innato, sino adquirido y fortalecido mediante estrategias pedagógicas adecuadas y condiciones favorables, como la existencia de bibliotecas escolares activas y la participación de adultos significativos que actúan como modelos lectores.

### **Factores que influyen en los hábitos lectores**

Diversos estudios han identificado algunos factores que inciden en la formación y consolidación de los hábitos lectores. Entre los más relevantes se encuentran:

- 1. Entorno familiar:** La influencia del hogar es crucial en la iniciación lectora. La disponibilidad de libros en casa, el ejemplo lector de los padres y las actividades compartidas de lectura contribuyen significativamente a formar lectores activos.
- 2. Escuela y docentes:** La metodología empleada en el aula de clases para enseñar la lectura, la selección de textos y el papel de los maestros como mediadores son determinantes. Serna et al. (2017) afirman que la escuela debe ofrecer experiencias lectoras significativas que despierten el interés y el placer por la lectura.
- 3. Tecnología y lectura digital:** La llegada de dispositivos digitales ha modificado las formas de leer. González y Valbuena (2012) documentan cómo los lectores frecuentes urbanos han adoptado los e-readers y las tabletas como instrumentos para acceder a contenidos literarios, lo que ha incrementado su frecuencia de lectura.
- 4. Motivación intrínseca:** Leer por placer, curiosidad o interés personal genera un compromiso más sólido que la lectura obligatoria o instrumental.

### **Prácticas de fomento del hábito lector**

Ante la evidencia de que los hábitos lectores se pueden construir, diversos autores han propuesto estrategias para promover la lectura desde contextos escolares y comunitarios. Serna et al. (2017) destacan la necesidad de que las actividades de promoción lectora estén integradas en una planificación institucional coherente, evitando acciones dispersas o meramente lúdicas.

### **El papel de la mediación lectora**

Un concepto clave en el estudio de los hábitos lectores es el de mediación, entendido como el conjunto de estrategias, acciones y discursos que buscan acercar a los sujetos a la lectura. El mediador puede ser un docente, un bibliotecario, un familiar o incluso una figura pública, cuya influencia despierta el interés por los textos y contribuye a la construcción de sentido.

Los hábitos de lectura constituyen una dimensión compleja y multifactorial del desarrollo humano, que involucra elementos cognitivos, afectivos, sociales y culturales. Para fomentar prácticas lectoras sostenibles, es necesario comprender las condiciones que las posibilitan o dificultan, así como reconocer la diversidad de trayectorias lectoras y los cambios en los modos de leer.

El fortalecimiento de los hábitos lectores no puede limitarse a la promoción de libros o campañas institucionales, sino que debe formar parte de una política educativa integral, orientada al desarrollo del pensamiento crítico, la inclusión cultural e innovación educativa.

### **Innovación Educativa**

La innovación, entendida como un proceso dinámico, se define en educación como la transformación que se orienta a mejorar continuamente la calidad del aprendizaje y presenta respuestas efectivas a la necesidad de una sociedad en evolución constante. En general, la innovación implica introducir modificaciones sustanciales en las prácticas preestablecidas, con el objetivo de optimizar los resultados, ya sea mediante la integración de nuevas metodologías, recursos o perspectivas. En el contexto educativo, esta innovación representa una transformación pedagógica que involucra no solo la tecnología, sino también un cambio profundo en las prácticas de enseñanza. Tal como lo señalan Trujillo

et al. (2020), la innovación educativa debe entenderse como un proceso complejo e intencional, que se caracteriza por su potencial para generar ciclos de realimentación positiva en el entorno escolar, al fomentar la motivación, el trabajo autónomo y la participación del estudiante, lo que conlleva a mejorar el rendimiento académico, lo que a su vez refuerza el compromiso de docentes y familias. En este sentido, la innovación no está restringido solamente a la adopción de herramientas digitales, sino que requiere una reflexión exhaustiva acerca de la finalidad de la educación y la transformación de las dinámicas institucionales que la sustentan.

Uno de los principales desafíos implícitos en la innovación educativa radica en evitar la tecnificación superficial de los procesos pedagógicos. Es decir, que la simple incorporación de recursos tecnológicos, sin una modificación sustancial de las estructuras metodológicas tradicionales, no constituye una práctica innovadora. De acuerdo con Cabrero (2017), la innovación tecnológica no garantiza por sí misma una transformación significativa de los aprendizajes. Es imperativo que el uso de tecnologías esté acompañado de un rediseño pedagógico que responda de manera específica a las necesidades contextualizadas de los estudiantes. En este sentido, la tecnología se convierte en un medio y no en un fin, que potencia el aprendizaje cuando se articula con propuestas metodológicas centradas en el estudiante. Así, los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) se presentan como herramientas didácticas con el potencial de facilitar experiencias formativas activas, personalizadas y dinámicas. Estos objetos digitales, diseñados con un propósito educativo específico, posibilitan la integración de diversos lenguajes (textual, auditivo, visual, interactivo), promoviendo procesos de aprendizaje más ricos y contextualizados. Tal como señalan Prendes et al. (2008), un OVA debe ser digital, auto contenible, reutilizable y accesible, cumpliendo además con criterios pedagógicos sólidos que garanticen su eficacia en la práctica educativa.

En el ámbito específico de la promoción de la lectura, la innovación pedagógica adquiere una relevancia particular, dado que los modelos tradicionales de enseñanza de la Lengua Castellana suelen centrarse en enfoques repetitivos, descontextualizados y poco motivadores para los estudiantes de educación básica. (Barraza, 2005). El desafío actual consiste en diseñar estrategias que establezcan una

conexión entre la lectura y los intereses, necesidades y realidades culturales del estudiante. En este sentido, la utilización de OVA puede representar una alternativa eficaz para renovar los procesos lectores, ya que permite la presentación de textos de manera interactiva, la incorporación de recursos multimedia que amplíen la comprensión y el diseño de actividades que estimulen la participación del estudiante.

Según Magallanes et al. (2021), la adaptación de las prácticas lectoras a las nuevas tecnologías es fundamental para mantener la relevancia de la lectura en la era digital, y debe realizarse de acuerdo con el contexto sociocultural del estudiante. En una ciudad como el de Duitama, donde las condiciones socioeconómicas y el acceso a diversos recursos varían significativamente entre instituciones educativas, el diseño de un OVA que promueva la lectura a partir de contenidos locales, relatos cercanos y herramientas digitales accesibles puede contribuir a potenciar no solamente los procesos de lectura sino también su sentido de pertenencia cultural.

El rol del docente como agente innovador se erige como un elemento central en este proceso. La implementación de estrategias innovadoras en el aula no depende exclusivamente de la disponibilidad de recursos tecnológicos, sino de la capacidad del profesor para resignificar sus prácticas, al asumir un enfoque transformador y comprometerse con el desarrollo de experiencias significativas para los estudiantes. Fullan (2013), reconocido como uno de los referentes más influyentes en el estudio del cambio educativo, sostiene que la tecnología por sí sola no transforma la educación: es necesario que esté articulada con la pedagogía y con los procesos colaborativos que construyan una nueva cultura escolar. El docente innovador, en este marco, asume el rol de diseñador de experiencias, facilita y media el conocimiento e intereses del estudiante. Asimismo, es quien reconoce las particularidades del contexto y adapta sus estrategias para lograr aprendizajes inclusivos y efectivos. En palabras de Fullan (2013), la verdadera transformación educativa se produce cuando la pedagogía motiva y la tecnología acelera; por tanto, el cambio real no emana del dispositivo, sino del uso significativo que el educador le confiere en su práctica cotidiana.

En consecuencia, la innovación educativa encuentra que la aplicación de un OVA enfocado hacia la motivación lectora, es una propuesta pedagógica innovadora, no solo atiende a las necesidades del conocimiento, sino también a las características específicas de su contexto educativo, y así, materializar nuevas formas de enseñanza, es claro que al incorporar herramientas digitales con elementos interactivos, contenidos locales y una metodología enfocada en el estudiante, el OVA no solo promueve el fortalecimiento de habilidades lectoras, sino que también favorece el proceso lector autónomo, la motivación y el pensamiento crítico del estudiantado. Además, permite articular distintos saberes — literatura, historia local, competencias digitales— de manera interdisciplinaria y flexible. Como señalan Chiappe y Arias (2011), el valor pedagógico de un OVA radica en su capacidad para integrar diferentes dimensiones del aprendizaje en un entorno accesible, motivador y adaptado al ritmo del estudiante. En este sentido, diseñar un OVA para fomentar la lectura en los niños de grado sexto del Colegio La Presentación, no constituye únicamente una propuesta tecnológica, sino una apuesta por cambiar la dinámica en la relación de los estudiantes con el conocimiento, la cultura y su entorno, desde una perspectiva verdaderamente innovadora

Por lo descrito anteriormente, la innovación educativa se postula como el eje fundamental de este trabajo de grado, y constituye una estrategia transformadora orientada a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje desde una visión contextualizada, reflexiva y centrada en el estudiante. Lejos de limitarse a la simple incorporación de tecnología, la innovación pedagógica implica una revisión crítica de las prácticas docentes, una reconfiguración del rol del educador y una apertura hacia metodologías activas que promuevan la participación, la autonomía y la motivación del alumnado. Esta visión renovada de la educación responde a los desafíos contemporáneos del conocimiento, donde la formación integral del estudiante requiere enfoques más dinámicos, inclusivos y pertinentes. De este modo, el proyecto se enmarca en una propuesta que busca no solo actualizar los métodos tradicionales, sino también contribuir a una cultura escolar más flexible, creativa y comprometida con el aprendizaje significativo y el desarrollo humano.

## **Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) Aplicadas en la Educación**

Las (TIC), han cambiado los contextos educativos, especialmente en contextos donde la motivación estudiantil requiere estrategias innovadoras, su integración no solamente proporciona acceso a recursos digitales, sino que con ello promueven la autonomía y compromiso activo de los estudiantes, al involucrar estas herramientas se propicia una evolución en los métodos de enseñanza, al permitir el desarrollo de entornos interactivos, dinámicos y centrados en el estudiante (Buenaño et al, 2021), esta perspectiva se complementa con la de Arrabal (2007), donde menciona que las TIC no son el centro del acto educativo, sino elementos facilitadores que potencian el desarrollo humano y el logro de metas formativas, siempre que se alineen con propósitos pedagógicos claros. En el contexto actual con la expansión y facilidad de acceso a internet y el uso general de aparatos y dispositivos tecnológicos, se ha replanteado el concepto tradicional de aula, que ahora abarca también espacios virtuales y colaborativos.

En la actualidad, el uso de las TIC es una necesidad inherente al contexto sociocultural del siglo XXI y no una opción. De acuerdo con Fonseca (2021), las nuevas generaciones, acostumbradas a la tecnología desde temprana edad, responden positivamente a ambientes educativos que incorporan medios digitales. Esta realidad implica que las prácticas docentes deben adaptarse, considerando la inclusión de recursos interactivos, plataformas en línea y contenidos multimedia que favorezcan el aprendizaje significativo y participativo.

Desde la parte teórica, la integración de las TIC se fundamenta en enfoques como el construccionismo desarrollado por Seymour Papert, quien destaca que el aprendizaje es significativo cuando se crean productos que tienen sentido para quien aprende, utilizando la tecnología para facilitar este proceso (Hess, 2018). En este sentido la teoría sociocultural de Vygotsky también menciona que las herramientas tecnológicas posibilitan el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, pues facilitan: la interacción, el dialogo, la creación de zonas de desarrollo próximo (ZDP), la mediación semiótica, la internalización de conocimientos y el acceso a comunidades de practica ampliada. Asimismo, el conectivismo, una teoría emergente del aprendizaje en entornos digitales, sostiene que el conocimiento se

genera a partir de la conexión entre nodos de información, destacando el papel de las TIC en el diseño y desarrollo de redes de aprendizaje dinámicas y descentralizadas (Hess, 2018).

Incluir efectivamente las TIC en los niveles de básica primaria y básica secundaria ofrece múltiples beneficios, Buenaño y Pesántez (2021) argumentan que estos recursos permiten personalizar el proceso de enseñanza, adaptándolo a las necesidades y los diversos ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Herramientas como videos educativos, aplicaciones educativas, bibliotecas digitales y plataformas colaborativas, fortalecen la autonomía, la creatividad y pensamiento crítico, además, fortalece la participación de los estudiantes, quienes dejan de ser receptores pasivos de contenidos y teorías para ser partícipes en su propio proceso de aprendizaje.

La aplicación de las TIC específicamente en procesos de lectura, ofrece oportunidades para incrementar el interés y la motivación, Cáceres et al. (2022) evidencian que el uso de recursos digitales en el proceso lector, promueve una mejor actitud de los niños, especialmente con las aplicaciones móviles, plataformas gamificadas y elementos interactivos, dichos recursos dinamizan el proceso lector, integrando componentes visuales, y auditivos que motivan la comprensión de textos y promueven una experiencia de lectura más atractiva.

Así mismo, el uso de libros digitales, cuentos interactivos y aplicaciones de lectura colaborativa mejora no solamente la comprensión, sino también fortalece las habilidades lectoras como la interpretación, análisis y la argumentación. El componente lúdico en estos recursos incrementa la motivación intrínseca del estudiante, quien se siente más involucrado en el proceso lector. Ramos Navas-Parejo et al. (2022) afirman que, ante la falta de recursos atractivos en algunas instituciones educativas, es urgente el diseño de estrategias digitales que respondan tanto a los intereses del alumnado como a las características de su entorno socio cultural.

En términos de accesibilidad según La UNESCO (2023), en su informe sobre tecnología educativa, insiste en que la implementación de TIC debe tener un enfoque crítico y pedagógico. No se

trata únicamente de introducir tecnología en el aula, sino de integrarla con sentido educativo, alineada con los objetivos curriculares y adaptada a las realidades socioculturales del estudiantado. Las TIC, en este sentido, contribuyen a reducir brechas educativas, facilitando el acceso a materiales didácticos de calidad y promoviendo la equidad en el aprendizaje, lo que representa también una oportunidad en la equidad del aprendizaje para comunidades rurales o con limitaciones económicas.

Otro de los desafíos más relevantes tiene que ver con la necesidad de fortalecer las competencias en el manejo de herramientas TIC de los docentes. Aunque muchas instituciones reconocen que la capacitación docente en el uso de las nuevas tecnologías educativas tiene mucha importancia, en la práctica aún existen docentes que presentan resistencia al cambio, o dificultades para integrar dichas tecnologías en sus prácticas pedagógicas (Fonseca, 2021). En esta misma dirección Hess (2018) hace énfasis que los docentes deben actualizar constantemente sus metodologías, comprendiendo que, en la actualidad, los estudiantes requieren experiencias de aprendizaje que adecuen a sus entornos cotidianos.

En la práctica escolar, la integración de las TIC en objetos virtuales de aprendizaje (OVA) para incentivar lectura ofrece acceso a múltiples formatos textuales, y fomenta la exploración autónoma de textos, paralelamente, el uso de actividades colaborativas en línea mejora la actitud hacia la lectura, sin embargo, para que funcione es necesario que los materiales digitales estén bien diseñados pedagógicamente y sean coherentes con los intereses de los estudiantes, como concluyen Ramos Navas-Parejo et al. (2022), ante la escasez de recursos motivadores existentes, resulta necesario desarrollar actividades que estén vinculadas con los gustos de los estudiantes, que involucren a las familias, de modo que las TIC sirvan efectivamente como aliados hacia la motivación lectora.

### **Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)**

En la educación actual es necesario vincular el uso de herramientas digitales haciendo que con ellas se pueda interactuar constantemente y que puedan circular en la red. Los OVA llegan para ser parte

de estas nuevas herramientas digitales que permiten que haya construcción de conocimiento e interacción educativa entre docentes y estudiantes.

Objeto virtual de aprendizaje se refiere a una unidad que contiene material digital con fines específicos de aprendizaje y que está compuesto por objetivos, actividades y evaluación. La definición de los objetos virtuales de aprendizaje según autores se relaciona con el uso de herramientas que aportan al desarrollo pedagógico por medio de instrumentos digitales que sirven de ayuda para docentes y estudiantes. Según Salguero (2022), “los OVA se han concebido como una herramienta digital de construcción de conocimiento, generados a partir de la interacción con herramientas multimedia como juegos, textos, vídeos, entre otros y la realimentación del docente” (p.71). Por otro lado, Feria y Zúñiga (2016), señalan que “Los OVA son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, los cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas” (p.66).

Del mismo modo, Morales et al. (2016) proponen la definición de OVA según el uso y los procesos académicos en los programas de ingeniería de la siguiente manera:

Un OVA es una unidad básica de aprendizaje que puede contener teorías, explicaciones, recursos didácticos, actividades, ejercicios de práctica y evaluación, para facilitar el estudio y comprensión de un tema de un contenido programático de una asignatura; elaborado para facilitar su uso a través de un computador o equipo digital. (p.131)

Un objeto Virtual de aprendizaje puede ser creado en diferentes formatos los cuales posibilitan su distinción dentro de otros recursos didácticos. Feria y Zúñiga (2016) mencionan que los objetos virtuales de aprendizaje deben ser: fiables, interactivos, reutilizables o reusables, compatibles o interoperables, estructurados y de multimedia. A continuación, se desglosa cada una de estas características:

**Fiables:** que contengan información confiable, que sea confiable y adecuada según la temática, que respete los derechos de autor.

**Interactivos:** que atienden a las diferentes necesidades por parte de los interesados y dónde se facilita el aprendizaje y el uso de la información.

**Reutilizables o reusables:** Permiten que a partir de la información que se relaciona en el objeto, se pueda crear un nuevo OVA ya sea para mejorar el contenido o para ser utilizado en otros contextos.

**Compatibles o interoperables:** Son compatibles con diferentes especificaciones y permiten que sean utilizados sin inconvenientes técnicos.

**Estructurados:** presentan una interfaz de fácil navegación y exploración por parte de los usuarios.

**Multimedia:** Utiliza diferentes medios como imágenes, vídeos, sonido para presentar la información.

Cabe resaltar que el uso de diversas tecnologías en el aula busca transformar este espacio, pasando de un entorno tradicional a uno digital, lo que permite adoptar nuevas formas de acceder y procesar la información, tal como lo plantea Molina (2015):

La adopción de diferentes tipos de tecnologías ha cambiado los aspectos formales del desarrollo de las actividades tradicionales en el aula de clase al dar paso a la digitalización de materiales, al acceso inmediato a la información y a nuevas formas de comunicación asíncrona entre estudiantes y profesores (p.11).

La construcción de Objetos Virtuales de aprendizaje ha llevado a las instituciones a incorporar nuevas tecnologías educativas, Margain et al. (2009) establecen la metodología MACOBA, la cual se define como “una herramienta guía basada en ingeniería de software para la construcción de objetos reutilizables en diferentes contextos”(p. 25), con el fin de fomentar el aprendizaje colaborativo para su desarrollo en la educación virtual y presencial y ofrecen cuatro niveles básicos y un nivel de evaluación para la producción de Objetos Virtuales de Aprendizaje:

**Nivel de requerimientos:** En este nivel los docentes plantean el contenido y los recursos para la elaboración de los materiales y planear el proceso, este nivel responde como guías para los diseñadores instruccionales.

**Nivel de análisis:** En este nivel se analizan los requerimientos y se implementa el lenguaje UML como una manera de innovar al usar diferentes diagramas de secuencia para el trabajo colaborativo.

**Nivel diseño y desarrollo:** El diseñador de la herramienta tecnológica personaliza el objeto y escoge los diferentes servicios de comunicación.

**Nivel de implementación:** Se involucra la información del objeto mediante un software con los modelos de referencia.

**Nivel de evaluación:** en este nivel se revisa el proceso conforme a la aplicación y asegurar el proceso colaborativo.

Es importante mencionar aspectos fundamentales en cuanto a la construcción de los OVA y para esto Londoño (2016) propone:

Al crear un OVA, se busca desarrollar una herramienta digital que integre de forma académica teorías y conceptos de diversos autores, así como del mismo docente, incluyendo ejemplos, gráficos didácticos y videos. Al mismo tiempo, se abordan dificultades y situaciones reales, fomentando la reflexión y el desarrollo del pensamiento. Además, es fundamental tener en cuenta el enfoque pedagógico institucional, ya que, en última instancia, este establece las pautas para la elaboración de los materiales de estudio. Esto conlleva a una reflexión previa que permita decidir la inclusión o exclusión de diferentes recursos en los materiales educativos, para asegurar que la construcción sea válida y se genere un contenido innovador. (p.78)

Después de realizar varios análisis de metodologías para la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje, Morales et al. (2016), plantean tres aspectos para el diseño de estos:

**Aspectos pedagógicos:** Los elementos pedagógicos del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) son esenciales para su eficacia como herramienta digital. La dimensión pedagógica puede manifestarse de manera explícita, ofreciendo explicaciones detalladas, o de forma implícita, lo que complica su diseño. La falta de visibilidad exige que el docente organice meticulosamente todos los elementos del OVA para garantizar su efectividad sin que el estudiante lo perciba. Esta dimensión está relacionada con los temas, la metodología, las actividades y la evaluación, y se ajusta al modelo pedagógico y las teorías del aprendizaje seleccionadas, como el conductismo o el constructivismo. Además, los OVA pueden utilizar recursos de entornos virtuales, como foros y chats, para potenciar la interacción entre docentes y estudiantes.

**Los contenidos:** Los OVA deben contener conceptos de calidad y fiables, revisados por un profesor experto. La información debe ser clara y organizada, y debe facilitar la navegación del estudiante y guiando su comprensión, vinculando elementos estratégicamente etiquetados que especifiquen contenidos, actividades y contextualización.

**La tecnología:** Constituye un soporte para integrar contenidos, actividades de aprendizaje y evaluación, relacionado con la construcción del OVA en plataformas virtuales. Estas herramientas son proporcionadas por instituciones o plataformas libres en internet, con apoyo técnico de profesionales en multimedia y diseño web. En ingeniería y diseño, los profesores suelen manejar las tres dimensiones, pero en otros programas, muchos ignoran las TIC, lo que limita su aplicación en el ámbito docente, dificultando el uso de estas herramientas tecnológicas en la enseñanza.

Esto indica la importancia de crear contenidos que estén basados en los diferentes desempeños, las actividades de aprendizaje que no solo están relacionados con los contenidos son con la estrategia para mejorar la calidad de la educación.

En resumen, los objetos virtuales de aprendizaje se consolidan como herramientas fundamentales en el contexto educativo actual, ya que favorecen la construcción de conocimiento a través de

experiencias que son interactivas, flexibles y mediadas por la tecnología. Los OVA Contribuyen significativamente el en desarrollo pedagógico si son creados bajo criterios claros que integran aspectos pedagógicos y su implementación no solo implica la creación de recursos sino coherencia entre la práctica, el enfoque y las demandas de la educación actual.

En síntesis, la interrelación conceptual entre lectura, tecnologías de la información y comunicación (TIC), innovación pedagógica, hábitos lectores y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) configura el sustento teórico fundamental de esta investigación. La lectura, concebida como un proceso multidimensional que integra dimensiones cognitivas, comunicativas y socioculturales, exige la implementación de enfoques pedagógicos renovados, capaces de responder a las exigencias del siglo XXI, particularmente en entornos educativos caracterizados por una escasa motivación hacia las prácticas lectoras. En este escenario, las TIC se posicionan como herramientas estratégicas para revitalizar los procesos de enseñanza, facilitando la creación de ambientes didácticos interactivos, inclusivos y contextualmente relevantes. Por su parte, la innovación educativa aporta el marco metodológico necesario para transformar dichas prácticas desde una perspectiva crítica y situada, con el propósito de consolidar hábitos de lectura en estudiantes de educación básica. En este contexto, el diseño de un OVA para incentivar procesos de lectura en estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación en Duitama, se erige como una propuesta pedagógica alineada con las demandas contemporáneas del sistema educativo, al sintetizar de manera reflexiva tres ejes clave: el aprovechamiento de recursos tecnológicos, la aplicación de enfoques didácticos innovadores y la implementación de estrategias centradas en el desarrollo de la lectura como competencia transversal para la formación integral del estudiantado.

### **Marco Conceptual**

La comprensión teórica de los conceptos que sustentan esta propuesta permite llegar a orientar el diseño pedagógico y tecnológico de un (OVA) Objeto Virtual de Aprendizaje, orientado a incentivar los procesos de lectura en los estudiantes de grado sexto. Para esto, se abordarán las categorías de lectura, sus etapas, hábitos lectores, comprensión lectora, recursos educativos digitales y objetos virtuales de

aprendizaje. Cada uno de estos conceptos es sustentado desde autores relevantes dentro del campo educativo, esto con el objetivo de establecer una base coherente.

### **La lectura**

La lectura es un proceso que está principalmente vinculado con el comprender e interpretar información escrita, en donde participa la vista, el tacto y el oído, sin embargo, esta también es considerada como una práctica cultural, social y cognitiva, que permite acceder al conocimiento, y a su vez llegar a interpretarlo, cuestionarlo y resignificarlo. La lectura constituye un proceso complejo en el que intervienen múltiples factores como la memoria, la motivación, la experiencia, y por supuesto, los saberes previos. De acuerdo con Cerillo (2007), leer es una actividad cognitiva y comprensiva muy compleja, ya que allí no solo se vinculan factores como la memoria, el pensamiento y los conocimientos previos que tienen los lectores.

### **La lectura y sus etapas**

Según Solé (1992) plantea en su libro *Estrategias de lectura*, que el proceso lector se encuentra organizado en tres etapas fundamentales: el antes, el durante y el después de la lectura. En la primera etapa (antes), el lector explora sus saberes previos para anticiparse al contenido, crea un propósito, el cual va a permitir una mejor comprensión del texto al generar expectativas. En la segunda etapa (durante), el lector tiene el objetivo de leer el texto para contrastar con las predicciones, formularse preguntas, hacer hipótesis, conjeturas, inferir significados, y así poder monitorear la comprensión a partir de estrategias como el subrayado o la relectura. En la última etapa (después) se reorganiza la información, se reflexiona sobre lo leído y se realiza como estrategia de la lectura su comprensión desde los niveles: literal, inferencial y crítico, mediante esquemas como organizadores, resúmenes, etc.

### **Comprensión lectora**

Es el componente más importante del acto de leer, ya que no basta con solo identificar palabras o frases, pues el lector debe construir significados. Comprender, implica realizar inferencias, hipótesis,

revisar aquello que se entiende y tener la capacidad de reinterpretar el texto en función de los propósitos principales. Cassany (2006) destaca que leer sin llegar a comprender, se podría comparar a hablar sin sentido, además señala que la comprensión lectora requiere de estrategias que deben de enseñarse de forma explícita.

### **Hábitos lectores**

Los hábitos lectores están determinados por múltiples factores, algunos de ellos se evidencian desde el entorno familiar, el ejemplo de los padres, la presencia de libros y las actividades compartidas, las cuales pueden llegar a favorecer los procesos lectores. Sin embargo, desde el ámbito escolar, existen otros factores como la mediación docente, la selección adecuada de textos, y por último y no menos importante, la creación de experiencias lectoras significativas, pues estas son determinantes en la adquisición del hábito lector según Serna et al. (2017), sin embargo, el propósito es desarrollar un hábito por gusto, y a su vez evidenciar que puede ser un hábito divertido.

### **Recursos educativos digitales**

En este escenario, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los recursos educativos digitales ejercen un papel significativo, pues gracias a su inclusión en el aula, se ha generado en el aula el desarrollo de ambientes interactivos, autónomos y personalizados, ya que las TIC no solo pueden transformar los soportes de la lectura, sino que además generan nuevas posibilidades para motivar y acompañar los procesos lectores de cada estudiante. Buenaño et al. (2021), argumentan que estas herramientas no solo favorecen la creatividad, la participación y el pensamiento crítico, sino que además fortalecen los propósitos pedagógicos.

### **Objetos virtuales de aprendizaje**

Los (OVA) Objetos Virtuales de Aprendizaje, son recursos digitales creados para fortalecer y facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Feria y Zuñiga (2016), indican que los OVA deben estar compuestos a partir de seis características: ser fiables (contenido riguroso), interactivos

(con navegación), reutilizables, compatibles, estructurados y multimediales (con videos, imágenes, sonidos). Lo cual, permite que los OVA no sean simplemente presentaciones digitales, sino que se conviertan en herramientas que favorezcan el aprendizaje y la motivación. De esta manera, su aplicación y desarrollo en la lectura, permite desarrollar materiales enfocados en los intereses de los estudiantes, desde la generación de textos innovadores que incluyan actividades que promuevan la comprensión, la reflexión y a su vez el diálogo.

En síntesis, este marco conceptual integra las dimensiones pedagógicas, cognitivas y tecnológicas esenciales para el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) orientado a la promoción lectora en estudiantes de sexto grado. La comprensión de la lectura como proceso complejo y sociocultural (Cerillo, 2007), articulado con sus etapas estratégicas (Solé, 1992) y la centralidad de la comprensión lectora (Cassany, 2006), establece las bases para abordar los hábitos lectores desde experiencias significativas (Serna et al., 2017). A ello se suma el potencial transformador de los recursos digitales (Buenaño-Pesántez et al., 2021) y las características pedagógico-técnicas de los OVA (Feria y Zúñiga, 2016), que permitirán desarrollar un recurso interactivo, multimodal y contextualizado. Así, el OVA propuesto no solo optimizará los procesos de comprensión mediante estrategias metacognitivas, sino que generará entornos motivadores donde la lectura se reconfigure como práctica crítica, dialógica y autónoma, respondiendo a las necesidades de la educación contemporánea.

En conclusión, los conceptos de lectura, sus etapas, los hábitos lectores, la comprensión lectora, los recursos digitales y los objetos virtuales de aprendizaje se enlazan para sustentar una propuesta pedagógica que responda a las necesidades de mejorar los hábitos lectores de los estudiantes de grado sexto del Colegio la Presentación de Duitama.

### **Marco de Trabajo Creativo y de Innovación**

Para desarrollar del presente trabajo de grado, se implementa el modelo de innovación Design Sprint, el cual se compone de diferentes fases que orientan la creación de soluciones efectivas, centradas en el usuario. Las etapas que conforman este modelo son: mapear, idear, decidir, prototipar, testear y

presentación de resultados. Cada una de estas fases permite abordar el problema identificado desde una perspectiva estructurada y creativa, garantizando que la solución propuesta responda adecuadamente a las necesidades reales de los estudiantes.

**Figura 1**

*Fases del Design Sprint*



*Nota:* Dentro de las fases del Design Sprint se encuentran: mapear, donde se diagnostica el problema e identifican los retos; idear, etapa en la que se generan ideas creativas; decidir, fase en la que se selecciona la mejor solución encontrada; prototipar, donde se presenta el diseño inicial del recurso; testear, luego se realiza la prueba piloto; y, por último, presentar resultados, etapa en la que se evalúa el impacto.

**Mapear, Idear, Decidir, Prototipar, Testear**

**Mapeo**

Durante esta fase se identifican y analizan los principales retos y necesidades del grupo focal: los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación, ubicado en el municipio de Duitama, Boyacá. Se observa que un alto número de estos estudiantes presenta desinterés por la lectura, fenómeno que puede

estar influenciado por varios factores: contenidos poco atractivos, materiales poco adecuados para su edad, estrategias tradicionales de enseñanza que no conectan con sus experiencias, o simplemente una subestimación de sus capacidades lectoras.

En este contexto, el objetivo se centra en motivar el hábito lector desde una propuesta pedagógica y didáctica innovadora, que combine elementos digitales, lúdicos e interactivos. Los principales usuarios son los estudiantes de grado sexto, pero también se involucran actores clave como docentes, directivos y un equipo de trabajo interdisciplinario que apoya el diseño y desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

Se destacan como recursos clave el aula dotada con equipos tecnológicos, materiales didácticos digitales, plataformas educativas y, por supuesto, el apoyo de los docentes y estudiantes a participar en el proceso. Además, se toman en cuenta aspectos éticos, como la protección de datos personales, dado que se trabaja con población menor de edad.

El desafío más importante en esta fase es llamar la atención de los estudiantes hacia la lectura, logrando que la perciban como una actividad significativa, autónoma y recreativa, y no como una imposición escolar. Para ello, se plantea recopilar información de expertos en educación, tecnología y didáctica de la lectura, a fin de enriquecer las estrategias a implementar. Asimismo, se identifican los gustos, hábitos y preferencias de lectura de los estudiantes mediante diagnósticos y encuestas, lo que permitirá construir una estrategia ajustada a su realidad.

### **Ideación**

En esta fase, se generan diversas ideas orientadas al diseño de herramientas pedagógicas y tecnológicas que respondan a la necesidad de fortalecer el hábito lector. Se propone el desarrollo de un OVA como recurso principal, dado su potencial para integrar contenidos digitales, elementos visuales atractivos, actividades interactivas y narrativas que se vinculen con los intereses de los estudiantes.

Las ideas surgen de la combinación de aportes teóricos, experiencias previas, análisis de recursos existentes, revisión de plataformas y retroalimentación del equipo de trabajo. Entre las herramientas digitales que se consideran están plataformas como StoryJumper, Quizizz, GoAnimate y Árbol ABC, las cuales permiten la creación de historias, juegos interactivos, animaciones educativas y ejercicios de comprensión lectora. Estas herramientas ofrecen experiencias personalizadas, motivadoras y adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Se enfatiza en la importancia de promover la libertad en la elección de textos, la exploración de temáticas relevantes y actuales, y la incorporación de actividades que fomenten tanto la comprensión literal como la inferencial, crítica y creativa. El diseño del OVA busca que la lectura no sea una actividad aislada, sino una experiencia significativa que potencie el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje, al estar mediado por TIC, permiten la integración de recursos audiovisuales y ejercicios interactivos. Estas características favorecen la comprensión lectora, la autonomía del aprendizaje, el pensamiento crítico y la formación de los estudiantes. Además, posicionan al docente como mediador y facilitador del proceso, más que como un transmisor unidireccional de contenidos.

### **Decisión**

Una vez generadas diversas ideas, se seleccionan aquellas que mejor responden a los objetivos del proyecto y a las características del grupo focal. Se toma la decisión de estructurar el OVA en varias secciones, cada una con un propósito específico y con actividades que combinen narrativas lúdicas con retos de lectura.

En primer lugar, se diseña un boceto inicial que representa la situación ideal: un ambiente escolar en el que los estudiantes encuentran motivación para leer, guiados por estrategias innovadoras. En

segundo lugar, se define la estrategia pedagógica, fundamentada en la motivación intrínseca, el aprendizaje autónomo y el uso de contenidos contextualizados.

En tercer lugar, se construye una representación visual o storyboard que muestra la experiencia de un estudiante al interactuar con el OVA, evidenciando la percepción de la lectura como actividad complementaria y placentera, y no como una obligación académica. Finalmente, se crea una animación que simula una conversación entre estudiantes después de haber usado el recurso, en la cual expresan cómo cambió su percepción sobre la lectura y qué elementos les resultaron más atractivos y útiles.

Esta toma de decisiones permite consolidar una propuesta coherente, viable y alineada con los propósitos pedagógicos y tecnológicos del proyecto. Asimismo, facilita la planificación de las siguientes etapas, como el desarrollo técnico del prototipo, las pruebas piloto y la evaluación del impacto en los estudiantes.

### Marco Metodológico

Este trabajo de grado se enmarca en el paradigma crítico-social, según lo planteado por Yuni y Urbano (2005), quienes destacan la importancia de que toda acción social conduzca a la reconstrucción de nuevos significados y prácticas. En este sentido, se busca proporcionar espacios para fortalecer las habilidades comunicativas y las competencias lectoras, mediante el uso de herramientas tecnológicas que favorezcan procesos de enseñanza-aprendizaje más significativos.

#### Categorización de la realidad educativa a abordar

A continuación, se presenta el cuadro de categorías y subcategorías a partir del análisis realizado del marco teórico, el cual tiene como finalidad orientar la fase metodológica relacionada con la recolección y el análisis de datos.

**Tabla 2**

*Cuadro de categorías y subcategorías*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Referentes bibliográficos</b>
<b>Lectura</b>	Dimensión cognitiva (memoria, comprensión, análisis)	Cerillo (2007); Cassany (2006)
	Dimensión sociocultural (entorno, contexto, cultura)	Freire (1991); Petit (1999); Cassany (2006)
	Etapas del proceso lector: antes, durante y después	Solé (1992)
<b>Motivación lectora</b>	Motivación intrínseca (placer, interés personal)	Ryan y Deci (2000); Avendaño (2017)
	Emociones y actitudes: autoeficacia, disfrute	Guthrie y Wigfield (2000); Avendaño (2017)
	Influencia familiar: modelo lector, acceso a libros	Domínguez (2009); Serna et al. (2017)
<b>Hábitos lectores</b>	Frecuencia y regularidad de lectura	Gil Flores (2011)
	Lectura digital y consumo cultural actual	González (2014); Ferreiro (1997)
<b>TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)</b>	TIC: Recurso pedagógico	Buenaño-Pesántez et al. (2021); Arrabal (2007)
	Transformación del aula tradicional	Fonseca Cascante (2021); UNESCO (2023)
<b>Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)</b>	Características: fiables, interactivos, multimedia	Feria y Zúñiga (2016); Salguero (2022)
	Dimensión pedagógica del OVA	Morales et al. (2016); Londoño (2016)



*Nota.* Referentes teóricos de las categorías y subcategorías

### **Enfoque, Tipo de Investigación y Estudio**

Este estudio adoptó un enfoque cualitativo, el cual permitió entender e interpretar las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyeron a sus procesos de lectura, desde una perspectiva interpretativa y constructivista, según Creswell (2007), la investigación cualitativa permite explorar fenómenos educativos complejos, lo que lleva a una comprensión profunda de las interacciones y prácticas de los individuos en el contexto donde se desarrollan. Este enfoque se alinea con la propuesta de Hernández et al. (2014), quienes destacan la importancia de la investigación cualitativa para captar la riqueza del medio y las subjetividades de los participantes. Además, el presente trabajo de grado se fundamentó en el enfoque cualitativo, el cual, de acuerdo con Flick (2015), busca interpretar la realidad desde la perspectiva de los sujetos, considerando su contexto e interacciones. Este marco metodológico se concibió como una vía para comprender los significados, percepciones y experiencias de los participantes frente a un fenómeno educativo. En consonancia con ello, Siguiendo los lineamientos de Hernández et al. (2014), quienes definen esta metodología como un proceso cíclico para resolver problemas reales, cuyas fases iterativas son: diagnóstico, planificación, implementación y evaluación, en búsqueda de busca promover un cambio significativo en los procesos de lectura.

El tipo de investigación adoptado fue la investigación acción el cual se orienta a resolver problemáticas identificadas en el ámbito educativo mediante la participación de la comunidad (estudiantes, docentes, padres de familia). conforme a lo propuesto por Kemmis y McTaggart (1998), quienes orientan este enfoque hacia el análisis de situaciones sociales con el propósito de contribuir las prácticas educativas. De acuerdo con Bisquerra (2004), cuya perspectiva establece que la investigación educativa debe orientarse al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la combinación de rigor científico y pertinencia pedagógica, este tipo de investigación implica una revisión

continua de dichas prácticas, a partir de la comprensión de los contextos en los que se desarrollan, promoviendo así la transformación reflexiva del quehacer pedagógico.

El diseño y aplicación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se fundamenta en una comprensión profunda de la cultura escolar y las condiciones sociales que influyen en la motivación hacia la lectura. Por tanto, más allá de recolectar datos cuantificables, se prioriza el análisis de significados, discursos y prácticas que emergen en la interacción cotidiana en el aula. Este enfoque resulta pertinente, ya que ayuda a identificar las barreras y potencialidades que presentan los estudiantes al enfrentarse a los textos, orientando así la toma de decisiones pedagógicas ajustadas a su realidad.

### **Tipo De Investigación: Investigación Acción**

Este trabajo de grado se enmarca en el tipo de investigación acción, entendido como un proceso participativo y reflexivo orientado al mejoramiento de las prácticas educativas. Tal como lo plantean Kemmis y McTaggart (1998), la investigación acción implica una secuencia de ciclos que integran acción, observación, planificación y reflexión, con la finalidad de transformar las realidades sociales desde la praxis misma.

Mertler (2020), afirma que la investigación acción en el contexto educativo se configura como una herramienta potente para empoderar a los docentes como investigadores activos de sus propias prácticas, permitiéndoles identificar desafíos concretos, implementar intervenciones y reflexionar sistemáticamente sobre los resultados para generar mejoras reales en el aula. En este caso, el problema identificado es la falta de interés por la lectura en estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación de Duitama. Frente a ello, se propone diseñar, implementar y evaluar una herramienta pedagógica mediada por TIC que permita incentivar el gusto por la lectura de manera significativa

La intervención de estudiantes, docentes y padres de familia permite no solo validar las estrategias aplicadas, sino también generar una conciencia crítica sobre las dinámicas que dificultan o

potencian el desarrollo de hábitos lectores. Así, la investigación acción se convierte en una vía para promover el cambio educativo desde una postura crítica, reflexiva y transformadora.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de Información**

#### **Grupos Focales**

Tarrés (2012) define los grupos focales como una “entrevista grupal, semiestructurada y focalizada en un tema compartido por los participantes” (p. 256). La autora destaca que su valor reside en la interrelación entre los miembros del grupo, ya que esta permite que emerjan significados, recuerdos y actitudes que no siempre aparecen en entrevistas individuales. Esta técnica permite la exploración espontánea sobre temas como la dimensión cognitiva y sociocultural de la lectura, etapas del proceso lector y el uso de recursos digitales como los Objetos Virtuales de Aprendizaje, además, nos permite identificar las percepciones de los estudiantes de manera colectiva.

Los grupos focales se caracterizan por realizarse en un ambiente relajado, guiado por un moderador con habilidades grupales, los participantes interactúan entre sí y son útiles para indagar experiencias compartidas, evaluar productos, programas o percepciones sociales; Esta técnica resulta particularmente adecuada en contextos educativos, donde los participantes (en este caso estudiantes de grado sexto del Colegio la Presentación de Duitama) comparten una experiencia en común: su relación con la lectura y la interacción con un OVA diseñado para fortalecer dicha práctica. (Ver anexo A)

El propósito de esta técnica de recolección fue identificar las percepciones, intereses y necesidades de los estudiantes en torno a la lectura. La información obtenida en desarrollo de este estudio fue clave para el diseño del OVA que va dirigido a incentivar los procesos de lectura.

#### **Entrevistas Semiestructuradas**

Las entrevistas semiestructuradas, según Hernández Sampieri et al. (2022), combinan una estructura base de preguntas con la posibilidad de adaptarlas según se desarrolle la conversación, y así obtener información rica, contextualizada y profunda desde la perspectiva de los participantes. Esta

técnica favorece el análisis de diversas estrategias a implementar en el aula para incentivar la lectura, el grado de innovación pedagógica y la información de las TIC en el proceso de formación. Con esta técnica se busca indagar sobre las prácticas didácticas, la percepción del uso de OVA como herramienta de apoyo y la visión docente sobre la motivación de la lectura en los estudiantes. (Ver Anexo B)

La entrevista semiestructurada buscaba explorar las percepciones, prácticas pedagógicas y experiencias de los docentes frente al desarrollo de la lectura, uso de herramientas digitales y la incorporación de Objetos Virtuales de Aprendizaje en los estudiantes de grado sexto.

### **Encuesta De Preguntas Abiertas**

Las encuestas con preguntas abiertas son aquellas que le permiten a la persona encuestada responder con sus propias palabras sin opciones que hayan sido predefinidas. En este sentido, las encuestas con preguntas abiertas dirigidas a padres de familia permiten recolectar información relevante relacionadas con el entorno familiar del estudiante, dando a conocer el acceso a recursos de lectura en casa y el rol que cumple la familia en el ámbito lector. A través de esta experiencia se busca explorar la influencia del hogar en la formación de hábitos lectores, así como el punto de vista de los padres de familia sobre la lectura digital y el uso de herramientas tecnológicas en el colegio. (Ver anexo C)

El objetivo de la encuesta fue recoger información sobre el papel del entorno familiar en la formación de hábitos lectores, la motivación hacia la lectura y el uso de herramientas tecnológicas en el hogar para apoyar los procesos de lectura en los estudiantes de grado sexto

Cabe resaltar que los instrumentos fueron validados y aprobados por expertos para así cumplir con los objetivos de la investigación (Ver anexos).

### **Técnicas de análisis de información**

Para el procesamiento de la información recolectada en este trabajo de grado se utilizó la técnica cualitativa de análisis de contenido, entendida como un compuesto de procedimientos sistemáticos y replicables que permiten categorizar y obtener inferencias válidas a partir de los datos textuales obtenidos

a través de entrevistas, encuestas abiertas y grupos focales. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2006), el análisis de contenido posibilita descomponer el discurso en unidades significativas que luego son organizadas e interpretadas con base en categorías previamente definidas o emergentes. En este estudio, se empleará el software ATLAS.ti 25 como herramienta de apoyo para codificar, relacionar e interpretar los datos cualitativos, permitiendo una lectura profunda y rigurosa de los significados expresados por los actores educativos.

### **Procedimiento**

Para el desarrollo del trabajo de grado, se estructuran cuatro fases metodológicas que permiten organizar de manera sistemática el proceso de intervención. Estas fases responden a un enfoque cualitativo, centrado en diseñar, aplicar y evaluar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), orientado a fortalecer los procesos de lectura en los estudiantes de grado sexto.

Cada fase contempla acciones específicas que articulan la reflexión pedagógica con la aplicación práctica, garantizando la relación entre los objetivos planteados y las estrategias desarrolladas. A continuación, se muestra una tabla que describe cada una de las fases, su propósito, las actividades relevantes y los productos esperados. Todos estos elementos se encuentran alineados con los objetivos del proyecto, asegurando una ruta clara y efectiva para su ejecución.

**Tabla 3**

*Fases del trabajo de grado*

<b>Fase</b>	<b>Nombre</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividades principales</b>
<b>Fase I</b>	Diagnóstico y análisis de la información	Identificar necesidades, intereses y dificultades que se relacionan con la lectura y el uso de TIC en el contexto escolar. Sistematizar y categorizar los datos recolectados en función del marco teórico y las técnicas aplicadas.	Aplicación de grupos focales a estudiantes, entrevistas semiestructuradas a docentes y encuestas a padres de familia.  Codificación de la información, análisis de contenido, triangulación de fuentes.
<b>Fase II</b>	Diseño y validación del OVA	Crear un Objeto Virtual de Aprendizaje pertinente para el fortalecimiento de la lectura.	Diseño instruccional, producción de recursos digitales, validación pedagógica y técnica



<b>Fase III</b>	Implementación del OVA	Aplicar el OVA en un entorno real con estudiantes de grado sexto.	Desarrollo de sesiones pedagógicas, acompañamiento docente, registro de experiencias.
<b>Fase IV</b>	Evaluación del OVA	Evaluar el impacto del OVA y su pertinencia pedagógica	Evaluación del objeto, análisis de resultados y retroalimentación.

*Nota.* Evaluación de impacto de cada una de las fases de la metodología.

### **Producto o Resultado Esperado**

A partir de los datos recolectados y su análisis respectivo, se diseñó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que responde a las necesidades, intereses y sugerencias de los actores que intervinieron en la investigación: estudiantes, docentes y padres de familia. Se espera que, con el diseño e implementación del OVA, se logre incentivar la lectura en los estudiantes y que, a través de su uso, se evidencie en ellos un mayor gusto y disfrute por el ejercicio lector.

### **Descripción de Población y Muestra**

#### **Población**

La población objeto de estudio está conformada por la comunidad educativa del grado sexto del Colegio La Presentación de Duitama. Esta población incluye a estudiantes, docentes de distintas áreas y padres de familia, actores importantes en el desarrollo de procesos de lectura, acompañamiento escolar y uso de tecnologías educativas.

#### **Muestra**

La muestra es de tipo intencional y no probabilística, seleccionada con base en la participación directa en los procesos educativos del grado sexto. Está conformada por los siguientes actores:

- Estudiantes de grado sexto: participaron 16 estudiantes, organizados en dos grupos focales de 8 integrantes cada uno. Su aporte fue clave para comprender sus intereses, dificultades, hábitos lectores y percepciones frente a los recursos digitales utilizados en el aula.

- Docentes de distintas áreas: se seleccionaron 8 docentes que enseñan en el grado sexto, no limitados al área de lengua castellana. A través de entrevistas semiestructuradas, se recogieron sus apreciaciones sobre los procesos lectores, las metodologías empleadas y la incorporación de TIC en sus respectivas áreas del saber.
- Padres de familia: se aplicó una encuesta con preguntas abiertas a 8 padres o madres de familia, con el fin de conocer el contexto lector del hogar, los apoyos brindados desde la familia y su percepción sobre el interés lector de sus hijos.

Esta muestra permitió triangulación de la información desde tres dimensiones: escolar, docente y familiar, lo cual fortaleció la comprensión del fenómeno investigado y orientó el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) contextualizado y pertinente.

#### **Matriz de Interesados y Beneficiarios**

**Tabla 4**

*Matriz de interesados y beneficiarios*

<b>Grupo de interesados / beneficiarios</b>	<b>Intereses</b>	<b>Expectativas</b>	<b>Problemas previstos</b>	<b>Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario, comprometido)</b>	<b>Estrategia</b>
Estudiantes de grado sexto	Mejorar sus hábitos de lectura. Tener acceso a herramientas tecnológicas interactivas. Aprender de manera divertida y diferente.	Mayor motivación para leer. Aprender con herramientas tecnológicas. Estar más conectados con actividades de lectura.	Bajo interés por la lectura tradicional. Dificultades con el uso de la tecnología en el aula.	Neutral o ambivalente	Implementar plataformas de lectura digital y aplicaciones educativas para fomentar la interacción y el interés.
Docentes de literatura	Encontrar estrategias de motivación para los estudiantes.	Fortalecer el desempeño académico de los estudiantes. Fomentar el	Desmotivación generalizada en el proceso de aprendizaje en los niños y jóvenes.	resistente y ambivalente	Innovación pedagógica a través del uso de las TIC y la aplicación de Objetos Virtuales



---

	Integrar la tecnología al proceso educativo.	gusto por la lectura.	Desinterés de los estudiantes por la lectura.		de Aprendizaje (OVA)
Familias de los estudiantes	Ver a sus hijos desarrollar hábitos de lectura.  Conocer herramientas tecnológicas que favorezcan el aprendizaje.	Adquisición de buenos hábitos lectores de sus hijos.  Acompañamiento del núcleo familiar en el proceso.	Falta de hábito lector en los padres. Falta de motivación en los niños.  Ausencia de un ambiente lector en casa.  Prioridad a otras actividades.	resistente y ambivalente	Guías prácticas para padres dentro del OVA  Lecturas conjuntas y actividades familiares.  Rutas lectoras familiares.
Institución educativa	Mejorar el rendimiento académico global.  Fomentar una mayor motivación y una participación activa por parte de los estudiantes.  Fomentar el uso de la tecnología en todos los aspectos educativos.	Disminuir los niveles de bajo desempeño, repitencia y abandono escolar	Falta de motivación o interés por el aprendizaje.  Falta de acompañamiento familiar.  Sobrecarga docente y recursos limitados.	Resistente, neural y solidario	Diseño de un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje).  Fortalecimiento de la cultura digital.  Evaluación continua y participativa.

---

*Nota.* Análisis de los actores involucrados en el proyecto.

### **Recursos Previstos**

Para la implementación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se contó con recursos tecnológicos adecuados que facilitaron su acceso y uso efectivo. Entre estos recursos se incluyeron una sala de cómputo equipada con computadores de alto rendimiento, conexión estable a internet de banda ancha y el software necesario para la navegación y ejecución del contenido educativo. Estos elementos garantizaron un entorno tecnológico óptimo que permitió a los estudiantes interactuar con el OVA de manera fluida y sin interrupciones, favoreciendo el proceso de aprendizaje.

## **Resultados y análisis de resultados**

Los resultados del proceso de investigación se presentan de acuerdo con las fases metodológicas establecidas en el trabajo de grado. En esta sección se exponen los principales hallazgos obtenidos a partir de la información recolectada mediante los diferentes instrumentos aplicados durante el trabajo de campo. Los resultados se organizan conforme a las cuatro fases del estudio: diagnóstico, diseño y validación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), implementación y evaluación.

### **Diagnóstico**

Para llevar a cabo el diagnóstico se emplearon los instrumentos de recolección de información previamente elaborados y validados por expertos. Estos instrumentos incluyeron un grupo focal aplicado a los estudiantes de grado sexto, una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes del Colegio La Presentación de Duitama y una encuesta abierta aplicada a los padres de familia. El propósito de esta fase fue recolectar información pertinente sobre los hábitos lectores, la motivación hacia la lectura y el uso de las tecnologías, con el fin de contar con insumos suficientes para la posterior creación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

Según el análisis de los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados a los diferentes actores de la institución educativa: estudiantes, docentes y padres de familia. La información se analizó mediante el software Atlas.ti 25, una herramienta para el análisis de datos cualitativos. El proceso inició con la lectura detallada de los insumos recolectados y su posterior codificación según las categorías establecidas y sus coocurrencias. Este procedimiento generó un diagrama de Sankey que permitió visualizar las relaciones entre las categorías de análisis: lectura, hábitos lectores, innovación, TIC y OVA. Estos hallazgos permitieron comprender mejor algunos de los factores que influyen en la baja motivación hacia la lectura y ofrecieron criterios fundamentales para el diseño del Objeto Virtual de Aprendizaje.

### **Grupo focal dirigido a estudiantes**

La información obtenida en los grupos focales realizados con estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación de Duitama permitió organizar y visualizar las coocurrencias entre las categorías expuestas en la metodología. En la figura 2 se identifican como nodos centrales a la motivación lectora, los hábitos lectores, la lectura y las tecnologías, los cuales concentran la mayor cantidad de conexiones y se constituyen en ejes articuladores de los procesos lectores de los participantes.

En primer lugar, la motivación lectora se destacó como el nodo más relevante, ya que se relaciona con factores internos como limitaciones asociadas a la falta de tiempo, recursos y dificultades de comprensión que los estudiantes intentan superar con estrategias como volver a leer y buscar significados. También se conecta con factores externos como la influencia familiar y el uso de recursos tecnológicos. Avendaño (2017) señala que la lectura es un acto intencional influido tanto por aspectos internos como externos al lector, lo cual coincide con los hallazgos, donde los estudiantes expresaron que la motivación no depende únicamente del interés personal, sino de factores que se relacionan con los espacios sociales donde se desarrollan sus diferentes actividades.

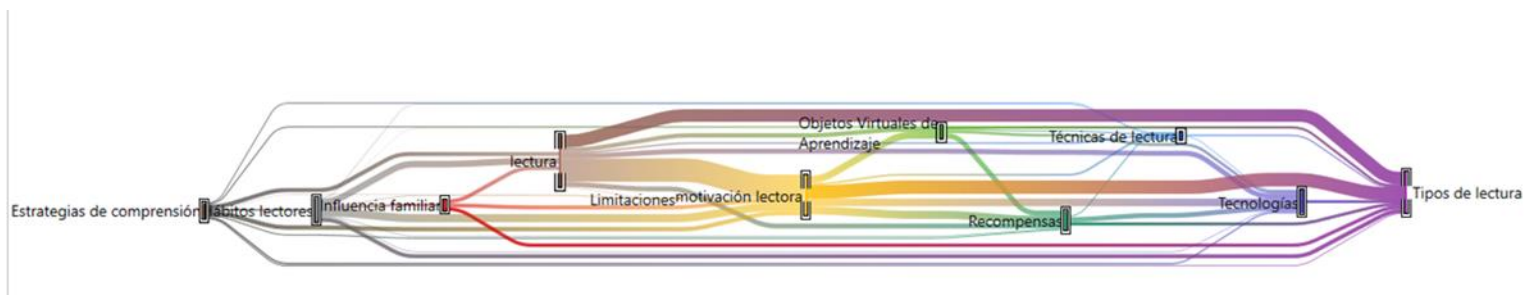
En segundo lugar, los hábitos lectores se encontraron vinculados estrechamente con la motivación y la influencia familiar. Según Serna, Rodríguez y Etxaniz (2017), el hábito lector no es innato, sino adquirido y fortalecido mediante estrategias pedagógicas y experiencias significativas en la familia y la escuela. Esto se refleja en los resultados obtenidos, los estudiantes manifestaron que el acompañamiento de su familia es un factor importante para continuar practicando la lectura desde casa.

La lectura se constituye como la categoría base, de la cual se derivan limitaciones como la falta de tiempo o el no gusto por leer; tipos de lectura relacionados con los gustos de los estudiantes como, novelas, cómics, cuentos, poesía, mitos y videojuegos. Serrano Rodas (2016) afirma que la lectura es una estrategia transversal que fortalece el pensamiento crítico y el aprendizaje. Este aspecto permite interpretar que las estrategias mencionadas por los estudiantes como releer o consultar el significado de palabras desconocidas son recursos propios de un proceso lector activo y reflexivo.

El uso de las tecnologías se presentó como un mediador que amplía la motivación y diversifica las prácticas lectoras. En los grupos focales, los estudiantes señalaron que el uso de recursos digitales hace más atractiva la lectura y contribuye a superar algunas limitaciones y abre la posibilidad de integrar recursos tecnológicos como estrategia pedagógica.

## Figura 2

*Diagrama de Sankey grupos focales*



## Entrevista semiestructurada dirigida a docentes

En la figura 3 se puede encontrar el diagrama de Sankey que muestra el análisis a las entrevistas realizadas a docentes de las diferentes áreas de la institución educativa, se relaciona como nodos centrales las categorías también expuestas en la metodología. Respecto a la lectura, los docentes señalan que los estudiantes la asocian principalmente como una obligación académica, lo cual evidencia que no hay un gusto hacia esta. La perspectiva coincide con lo planteado por Freire (1991), quien afirma que leer no puede reducirse a la decodificación, sino que debe entenderse como una práctica crítica vinculada al contexto.

En relación con los hábitos lectores, se evidencia que gran parte de los estudiantes carecen de rutinas de lectura en casa, lo cual afecta el proceso escolar. Ferreiro (1997) advierte que las prácticas educativas permanecen ancladas en modelos tradicionales, sin responder a las transformaciones culturales y tecnológicas de la lectura.

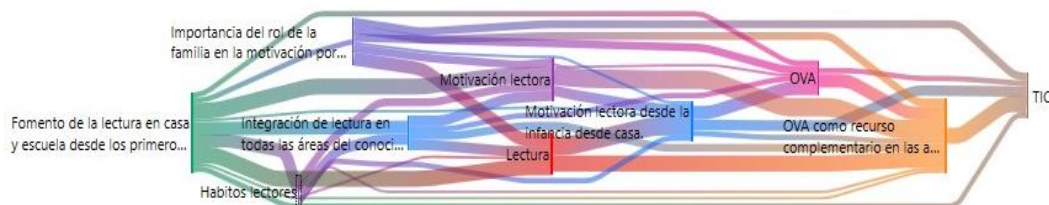
Referente a la innovación, los docentes reconocen que las estrategias empleadas resultan poco motivadoras. Trujillo Sáez, Segura Robles y González Vázquez (2020) señalan que la innovación educativa debe transformar intencionalmente las dinámicas pedagógicas, mientras que Fullan (2013) recuerda que la tecnología por sí sola no produce cambios, sino cuando se articula con metodologías activas.

Según las respuestas de los docentes, las TIC, aunque vistas como atractivas, aún no se emplean de manera significativa en el contexto educativo. Vygotsky sostiene que las herramientas tecnológicas median la interacción y la construcción de conocimiento. Su integración insuficiente limita su potencial para motivar la lectura.

En conclusión, El análisis de los diagramas de Sankey evidencia que la desmotivación hacia la lectura se asocia con la obligatoriedad académica, la falta de hábitos lectores, la poca innovación y el uso insuficiente de las TIC. Estos hallazgos justifican la pertinencia del diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como recurso pedagógico que articule motivación, hábitos y mediación tecnológica para fortalecer las competencias lectoras.

### Figura 3

*Diagrama de Sankey entrevistas semiestructuradas*



### Encuesta a Padres de Familia

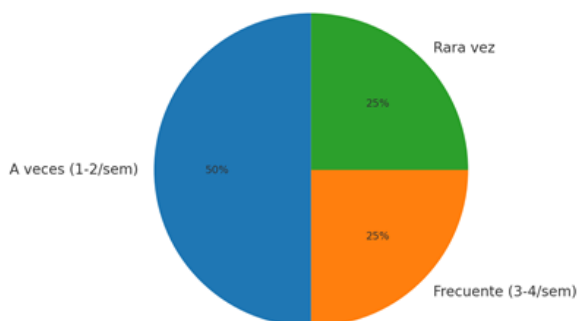
En el análisis de la encuesta para los padres de familia se encuentra información importante relacionada con los hábitos y motivación hacia la lectura, uso de tecnología y apoyo familiar en el proceso lector.

### Hábitos lectores en el hogar

El 50% de los padres de familia manifestó que realiza actividades de lectura solo de forma ocasional, y de igual forma el 25% respondió que rara vez se realizan actividades de lectura en casa y en igual proporción se muestra que frecuentemente se realizan este tipo de actividades, así como se evidencia en la figura 4. Además, no se identificaron preferencias claras en la selección de textos, lo cual depende de la disponibilidad de materiales. Estos resultados coinciden con lo expuesto por Serna et al. (2017), quienes sostienen que el hábito lector no surge de manera espontánea, sino que requiere de mediaciones y ambientes adecuados que lo fortalezcan. La falta de rutinas y de espacios físicos específicos para la lectura en el hogar refleja la necesidad de implementar acciones que estimulen la práctica y consoliden el gusto por leer desde el ámbito familiar.

### Figura 4

*¿Con qué frecuencia su hijo/a realiza actividades de lectura en casa?*

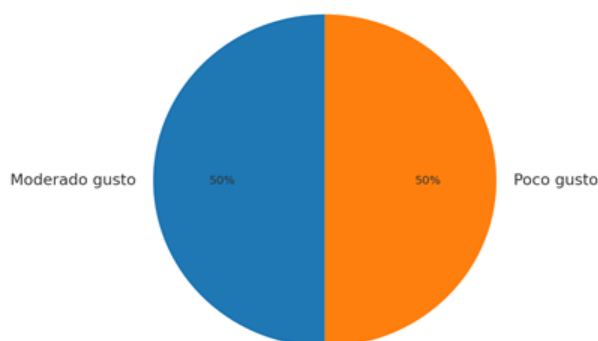


### Motivación hacia la lectura

La encuesta aplicada mostró que el 50% de los padres perciben en sus hijos un gusto moderado por la lectura, mientras que el otro 50% considera que no están habituados y presentan dificultades de comprensión como se evidencia en la figura 5. La motivación aparece asociada a la disponibilidad de textos atractivos y al estímulo recibido en el hogar. Avendaño (2017) plantea que la motivación lectora está condicionada por factores internos y externos al estudiante, por lo cual la ausencia de acompañamiento constante, la falta de hábitos y la competencia con otras actividades, como el uso recreativo de la tecnología, afectan de manera directa la disposición hacia la lectura.

### Figura 5

*¿Cree usted que a su hijo/a le gusta leer?*

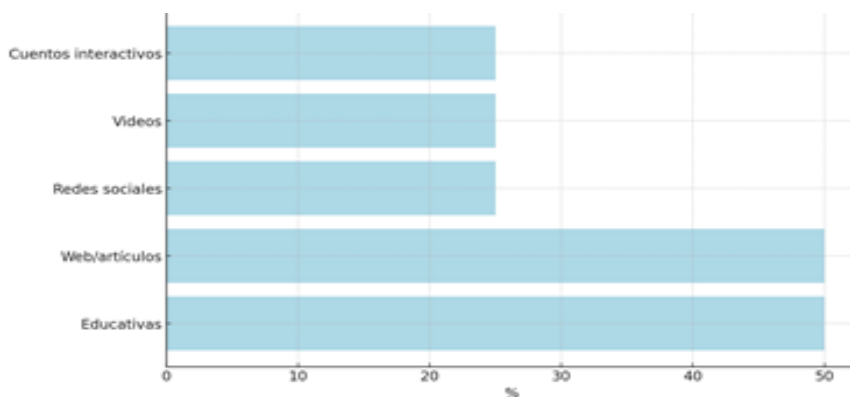


### Uso de la tecnología para leer

Con base en el análisis de la información presentada en la figura 6, se evidencia que solo el 25% de los estudiantes utilizan contenido de textos como cuentos interactivos, vídeos o redes sociales, frente a un 50% que las utiliza para actividades educativas o académicas. Estos hallazgos muestran la necesidad de reorientar la tecnología hacia propósitos pedagógicos, en concordancia con lo planteado por Serrano Rodas (2016), quien sostiene que la lectura debe ser entendida como un eje transversal de la formación y apoyarse en estrategias que potencien el aprendizaje.

**Figura 6**

*¿Qué tipo de contenidos o plataformas utiliza para leer?*

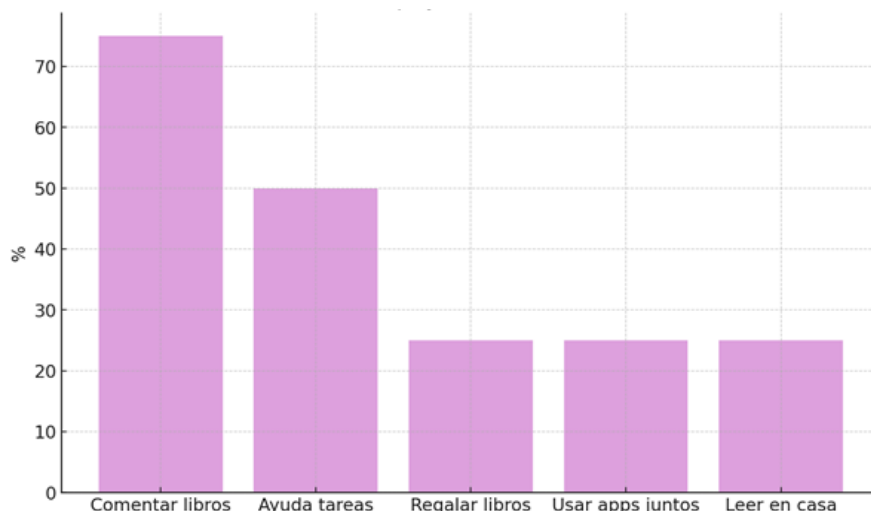


### **Apoyo familiar al proceso lector**

Según los resultados obtenidos en la figura 7, Se encontró que el 75% de los padres apoya a sus hijos en el proceso lector mediante la conversación sobre las lecturas realizadas, el 50% por medio de las tareas, mientras que el 25% restante realiza este acompañamiento de lectura en casa a través de la adquisición de textos y el uso de diferentes apps de lectura. Cassany (2006) resalta que la lectura es un proceso activo que implica interacción con los textos y con los demás, por lo que el acompañamiento familiar resulta esencial para estimular la construcción de significados.

**Figura 7**

*¿Cómo apoya usted desde casa el desarrollo lector de su hijo/a?*



Con el fin de fortalecer la validez de los hallazgos, se realizó la triangulación de la información recolectada en los tres instrumentos aplicados: grupos focales con estudiantes, entrevistas a docentes y encuestas a padres de familia. Este proceso permitió contrastar y relacionar los resultados a partir de las categorías establecidas en la investigación lectura, hábitos lectores, innovación educativa, TIC y OVA. La triangulación hace visible las coincidencias y perspectivas de los diferentes actores, lo cual orienta criterios para el diseño y creación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

**Tabla 5**

*Triangulación de la información*

<b>Categoría</b>	<b>Estudiantes (grupos focales)</b>	<b>Docentes (entrevistas)</b>	<b>Padres de familia (encuestas)</b>
<b>Lectura</b>	Limitada por falta de tiempo, comprensión y gusto; prefieren textos narrativos y digitales.	Se asocia a obligación académica.	Señalan que los estudiantes leen diferentes tipos de textos, pero de manera no constante.
<b>Hábitos lectores</b>	Asociados a acompañamiento familiar y estrategias de comprensión como releer y buscar significados.	Identifican ausencia de rutinas de lectura en casa.	Confirman que la mayoría de lecturas en casa son esporádicas y vinculadas a gustos como novelas, mitos y leyendas, cómics y videojuegos.
<b>Innovación pedagógica</b>	Mencionan que actividades	Reconocen que las prácticas pedagógicas	Señalan que la escuela debe ofrecer



---

	relacionadas con el uso de las TIC hacen más atractiva la lectura.	carecen de estrategias más innovadoras.	alternativas para motivar a sus hijos.
<b>TIC</b>	Ven las tecnologías como recurso atractivo y motivador.	Reconocen que no se integran de manera significativa aún.	Manifiestan apertura a que sus hijos utilicen recursos digitales para aprender.

---

*Nota.* Información recolectada en grupos focales, entrevistas y encuestas aplicadas.

En síntesis, la triangulación de la información revela que la baja motivación por la lectura se relaciona principalmente con la falta de hábitos lectores en el hogar y con la percepción escolar de la lectura como una obligación académica más que como una actividad disfrutable. Sin embargo, los distintos actores reconocen el valor de las TIC para estimular y diversificar las prácticas de lectura, así como la relevancia de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que incorpore estos elementos. Este recurso digital surge como una propuesta que atiende tanto las necesidades de los estudiantes como las expectativas de docentes y padres, consolidándose como una herramienta que favorece la comprensión y el gusto por la lectura en los estudiantes de grado sexto.

### **Diseño y validación del OVA**

El diseño del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) surgió como respuesta a la necesidad encontrada en el diagnóstico en el que se evidenció como factor más relevante la importancia de fortalecer los hábitos y la motivación hacia la lectura en los estudiantes de grado sexto. El OVA fue diseñado desde una perspectiva interactiva, lúdica y significativa, utilizando Google Sites como entorno principal, donde los estudiantes pueden acceder a información esencial relacionada con los diferentes tipos de textos. Estos contenidos se enfocaron en historietas, cuentos, novelas y videojuegos, con el propósito de responder a los intereses y preferencias de lectura de los estudiantes. Además, se incluyó un espacio que involucra la participación de la familia y otro que vincula el contexto cultural de Boyacá como eje de identidad regional.

De manera complementaria, se incorporó el uso de FRAMEVR como un espacio inmersivo de realidad virtual, en el cual los participantes pueden ingresar a una biblioteca digital conectable con gafas

de realidad virtual. En este entorno, los estudiantes exploran textos acordes con sus intereses y con los temas abordados en el aula.

El diseño pedagógico del OVA se fundamentó en la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, integrando actividades interactivas como quizzes, juegos de memoria, crucigramas, actividades en Kahoot y lecturas dinámicas accesibles tanto desde un computador como mediante dispositivos de realidad aumentada.

El Objeto Virtual de Aprendizaje fue denominado “Lectura, una aventura 360” el cuál se puede navegar con el código encontrado en la figura 8. Posteriormente, fue validado por docentes expertos con formación en educación, tecnología educativa y diseño de materiales didácticos. A partir de las recomendaciones y sugerencias brindadas por estos expertos, se efectuaron los ajustes necesarios como incluir una guía inicial de uso, definir y comunicar competencias y objetivos de aprendizaje para optimizar su funcionalidad pedagógica y técnica antes de la implementación con los estudiantes.

### **Figura 8**

*Código QR de acceso a “Lectura una Aventura 360”*



### **Implementación y Evaluación**

Después de la validación y elaboradas las modificaciones sugeridas por los expertos, el OVA fue presentado a los estudiantes de grado sexto. La actividad se llevó a cabo en la sala de cómputo, donde cada estudiante tuvo la oportunidad de navegar de manera individual desde un computador y, en algunos casos, mediante el uso de gafas de realidad aumentada (ver Anexo E).

El OVA también fue socializado con docentes y padres de familia, quienes participaron activamente en el proceso de recolección de información. Posterior a su implementación, los actores involucrados evaluaron el recurso a través de una encuesta previamente validada por dos expertos.

Al aplicar el instrumento, se observó que estudiantes, docentes y padres de familia participaron con entusiasmo y motivación en las actividades propuestas en el OVA. La evaluación arrojó los siguientes resultados:

En la encuesta de satisfacción participaron 27 personas, distribuidas entre estudiantes (74,1 %), docentes (22,2 %) y padres de familia (3,7 %). Esta distribución evidencia la participación de los estudiantes junto con la implicación de los demás actores educativos, lo que permitió obtener una visión integral sobre el impacto del OVA en la comunidad educativa.

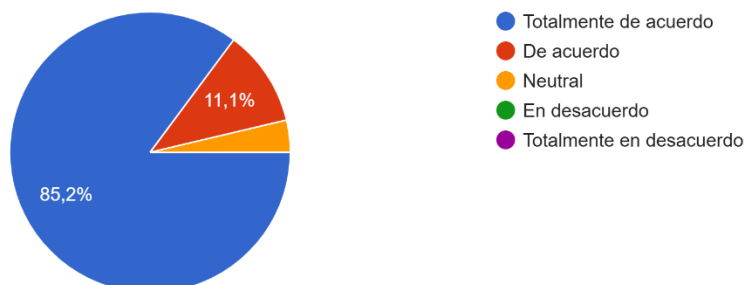
En cuanto al diseño del recurso en la figura 9 se observa que, el 85,2 % de los participantes manifestó estar totalmente de acuerdo y el 11,1 % de acuerdo en que el OVA era claro y atractivo. Estos resultados reflejan una alta aceptación del componente visual y estructural del OVA, destacando el uso adecuado de colores, imágenes y organización de los contenidos, factores que favorecieron la atención y el interés de los usuarios.

**Figura 9**

*Valoración del diseño del OVA*

¿El diseño del OVA (textos, imágenes, colores, organización) es claro y atractivo?

27 respuestas



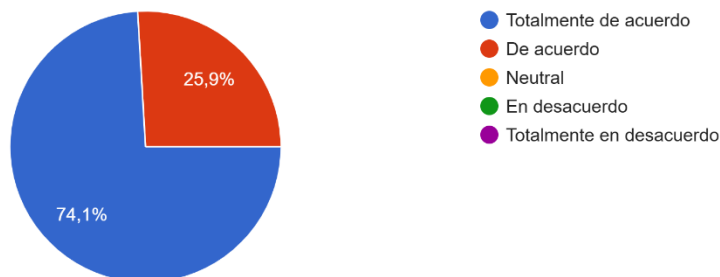
Respecto a la facilidad de uso y navegación, en la figura 10 se evidencia que el 74,1 % de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo y el 25,9 % de acuerdo en que el OVA resultó sencillo de utilizar, sin reportar dificultades. Este resultado evidencia una óptima usabilidad y accesibilidad, aspectos esenciales para garantizar una interacción fluida tanto en computadores como mediante recursos de realidad aumentada.

**Figura 10**

*Facilidad de uso y navegación del OVA*

¿La herramienta fue fácil de usar y navegar?

27 respuestas

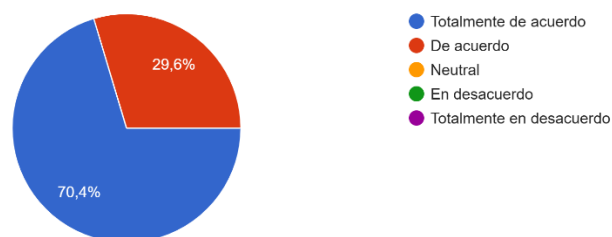


En relación con la pertinencia de las lecturas y actividades, la figura 11 refleja que el 70,4 % manifestó estar totalmente de acuerdo y el 29,6 % de acuerdo con que los contenidos eran adecuados para los estudiantes de grado sexto. Este resultado demuestra coherencia entre las lecturas, el nivel educativo y los intereses del grupo. Asimismo, el 66,7 % indicó estar totalmente de acuerdo y el 33,3 % de acuerdo en que el OVA permitió relacionar la lectura con experiencias y conocimientos previos, promoviendo el aprendizaje significativo.

### Figura 11

#### *Pertinencia pedagógica de las lecturas y actividades*

¿Te parece que las lecturas y actividades son adecuadas estudiantes de grado sexto?  
27 respuestas



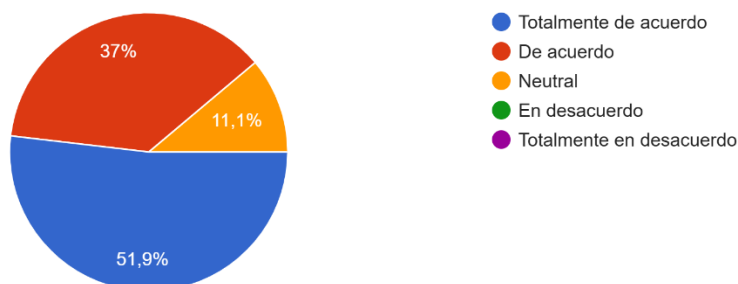
En cuanto a la motivación, la figura 12 evidencia que el 51,9 % de los participantes estuvo totalmente de acuerdo y el 37 % de acuerdo en que el uso del OVA incentivó la participación en las actividades lectoras. Este aspecto confirma que la interactividad y el componente digital favorecieron el interés y la implicación de los estudiantes en los procesos de lectura.

### Figura 12

#### *Nivel de motivación generado por el OVA*

¿El uso del OVA te motivó a participar activamente en las actividades de lectura?

27 respuestas



En síntesis, los resultados evidencian una percepción altamente positiva del OVA “Lectura, una aventura 360”. Los resultados de la encuesta de evaluación respaldan este recurso como una estrategia novedosa y efectiva que impulsa los hábitos y el interés por la lectura en los estudiantes de sexto grado.

En términos generales, los resultados obtenidos durante las fases metodológicas del trabajo de grado muestran que el desarrollo y la aplicación del OVA “Lectura, una aventura 360” alcanzaron de manera adecuada las necesidades identificadas durante el diagnóstico inicial. Este proceso permitió identificar los motivos que llevan a la baja motivación hacia la lectura y ofrecer una herramienta novedosa que combinó tecnología, interactividad y contenidos relevantes. La implementación del OVA evidenció una buena aceptación por parte de los estudiantes, los docentes y los padres de familia quienes exaltaron el diseño, la facilidad de uso y relevancia de las actividades propuestas. Estos resultados confirman que la incorporación de herramientas digitales se convierte en una estrategia innovadora que promueve la motivación hacia la lectura.

### Conclusiones

El trabajo de grado “Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para incentivar los procesos de lectura en estudiantes de grado sexto” permitió analizar y evidenciar la importancia de implementar herramientas tecnológicas e innovadoras en el aula. Se logró cumplir con el propósito de fomentar la lectura en los estudiantes de grado sexto del Colegio La Presentación de Duitama, ofreciendo una experiencia significativa que transformó la forma en que los estudiantes se relacionan con la lectura.

Con respecto al primer objetivo específico, la implementación de los instrumentos de recolección de información dirigidos a estudiantes, docentes y padres de familia permitió identificar que la baja motivación hacia la lectura se debía principalmente a la carencia de estrategias innovadoras, los métodos tradicionales de enseñanza y la falta acompañamiento familiar. Además, se reconocieron los intereses y preferencias hacia la lectura por parte de los estudiantes, y lo percibido de la información recolectada a docentes y padres de familia, en los cuales se encontró que lo más relevante eran los tipos de lectura relacionados con historietas, cuentos, novelas, mitos, leyendas y videojuegos lo que sirvió como base para orientar el diseño del OVA y hacerlo más atractivo para todos los actores involucrados en el trabajo de grado. El análisis de los resultados del diagnóstico permitió identificar los factores determinantes asociados a la desmotivación lectora y, a partir de ellos, establecer los lineamientos pedagógicos y tecnológicos para la creación del OVA.

En cuanto al segundo objetivo, el análisis de la información recolectada permitió diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje denominado “Lectura, una aventura 360”, basado en la interactividad y en una variedad de lecturas ajustadas a los gustos de los estudiantes. Esta experiencia fortaleció la relación entre la lectura y la experiencia digital. El OVA fue presentado a los estudiantes, quienes tuvieron la oportunidad de navegar e interactuar en sus diferentes secciones. De este modo, pudieron acceder a lecturas que llamaron su atención y los motivaron a continuar con el ejercicio lector.

Respecto al tercer objetivo, En la evaluación del OVA se evidenció una alta aceptación por parte de estudiantes, docentes y padres de familia. Los resultados de la encuesta de satisfacción demostraron



que la mayoría de los participantes consideraron que el diseño del recurso era claro, atractivo y pertinente, destacando su facilidad de uso y su capacidad para motivar la lectura. Estos hallazgos confirman la efectividad del OVA como herramienta didáctica con un alto potencial para promover la participación, fortalecer la comprensión lectora y vincular a la familia en el proceso educativo.

Finalmente, el desarrollo de este trabajo de grado evidenció que la integración de herramientas tecnológicas y metodologías activas contribuye de manera significativa a la motivación y al desarrollo de estrategias de lectura. El OVA denominado “Lectura, una aventura 360” se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que no solo fortalece el gusto por la lectura, sino que también promueve prácticas educativas más participativas y significativas.

### **Visión Prospectiva del Trabajo de grado**

En este apartado se reflexiona sobre los aprendizajes obtenidos durante el proceso de investigación y sobre cómo estos pueden proyectarse hacia nuevas ideas de innovación educativa. Se busca identificar las lecciones aprendidas, las fortalezas alcanzadas y las oportunidades de crecimiento, así como presentar recomendaciones que orienten futuras acciones pedagógicas relacionadas con el uso de la tecnología para fomentar la lectura. Desde esta perspectiva, también se plantean ideas para nuevos proyectos que den continuidad al impacto generado por el OVA y que contribuyan a consolidar una cultura de lectura digital, participativa y significativa.

- Entre las lecciones aprendidas, se resalta la importancia de vincular a la comunidad educativa en la creación de herramientas digitales, de tal forma que respondan a las necesidades reales del contexto. Asimismo, se evidenció que la motivación hacia la lectura aumenta cuando los textos y las experiencias de aprendizaje se relacionan con los intereses personales, el contexto cultural y el acompañamiento familiar, elementos clave para fortalecer el hábito lector.
- En cuanto a las fortalezas, se destaca el trabajo colaborativo y la participación de estudiantes, docentes y padres de familia, lo que permitió identificar los gustos e intereses de los estudiantes hacia la lectura. Además, el diseño del OVA sobresalió por su accesibilidad, interactividad y pertinencia pedagógica, lo que contribuyó a que la experiencia de aprendizaje fuera significativa y atractiva. La incorporación de recursos adaptables a la realidad aumentada ofreció una experiencia innovadora y motivadora, consolidándose como un elemento diferenciador que potenció la innovación en el aula.
- Como oportunidades de mejora, se identificó la necesidad de ampliar los recursos interactivos dentro del OVA, diversificar los géneros literarios e impulsar espacios de formación docente en el uso de la tecnología como herramienta pedagógica. Igualmente,

se propone establecer mecanismos de seguimiento que permitan evaluar, a largo plazo, el impacto del OVA en los hábitos y la comprensión lectora de los estudiantes.

- A partir de lo anterior, las recomendaciones apuntan a fortalecer la articulación entre la escuela y la familia en la formación de hábitos lectores, así como promover la formación docente en el diseño y uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje para hacer las clases más dinámicas y significativas. También se sugiere replicar este instrumento en otros niveles educativos, adaptando los contenidos y actividades a las características de cada grupo.
- Finalmente, entre las ideas para nuevos proyectos, se plantea el diseño de un OVA centrado en la producción escrita, la creación de una biblioteca virtual que reúna textos literarios de distintos géneros y contextos regionales, y el desarrollo de un programa de lectura que integre la gamificación y la realidad virtual. Estas propuestas permitirán continuar fortaleciendo la cultura lectora y consolidar el OVA *“Lectura, una aventura 360”* como un modelo de transformación educativa basado en la tecnología y la innovación.

En conclusión, el trabajo de grado *“Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para incentivar los procesos de lectura en estudiantes de grado sexto”* representa una experiencia innovadora y significativa. Este trabajo deja una huella en la comunidad educativa del Colegio La Presentación de Duitama, al demostrar que la lectura puede convertirse en una aventura interactiva y enriquecedora, que abre nuevas posibilidades para mejorar la educación del futuro.

### **Consideraciones éticas**

Dentro de las consideraciones éticas, se tuvo en cuenta el consentimiento informado dirigido a estudiantes, docentes y padres de familia, en el cual se explicaban el objetivo del proyecto, los criterios de participación, los beneficios para los participantes, los aspectos relacionados con la confidencialidad de la información y el tratamiento de los datos personales. Estos consentimientos fueron entregados a cada uno de los actores involucrados en el proyecto y posteriormente fueron recepcionados debidamente diligenciados, garantizando así el cumplimiento de los principios éticos necesarios para el desarrollo del proceso de investigación.

### Referencias

Arteaga Muñoz, A. Y., Martínez Argumedo, F. A., y Paternina Toscano, K. (2021). *Implementación de un objeto virtual de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa El Carmen del Municipio de Cotorra*. Corporación Universitaria del Caribe - CECAR.

<https://repositorio.cecar.edu.co/server/api/core/bitstreams/0351e5d1-76be-4b03-874f-b6d978b8041f/content>

Avendaño, C. (2017). Motivación por la lectura: Claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista Estudios Hemisféricos y Polares*, 8(4), 1-19.

<https://www.revistaestudioshemisfericosypolares.cl/ojs/index.php/rehp/article/view/45>

Báez, M., Sierra, E., Camacho, A., y Calambas, L. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del recurso educativo digital Educaplay en los niños del grado cuarto de Básica Primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soatá Boyacá* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. [https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/eff13c10-925a-49bc-a34b-675bc6e3e8c1\\_2](https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/eff13c10-925a-49bc-a34b-675bc6e3e8c1_2)

Barranco Utria, A. C., Mercado Ávila, K. J., y Pabuena Hernández, M. C. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el diseño de un objeto virtual de aprendizaje para estudiantes de grado 8º*. Universidad del Atlántico.

<https://repositorio.uniatlantico.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ff0edd2-bcb7-4a21-bb7e-cb757c29bb93/content>

Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial La Muralla. p15

[https://www.academia.edu/36453994/RAFAEL\\_BISQUERRA\\_ALZINA\\_Coordinador](https://www.academia.edu/36453994/RAFAEL_BISQUERRA_ALZINA_Coordinador)

- Buenaño-Pesántez, C. V., Perugachi-Cahueñas, N. P., y Molias, L. M. (2021). *Las TIC en el proceso de transformación educativa: De la educación presencial a la educación a distancia*. *Política y Conocimiento*, 6(9), 687–706. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094505>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.  
[https://books.google.es/books?hl=esylr=yid=unIZEAAAQBAJyoi=fndypg=PA1ydq=Cassany,+2006+yots=nbKdpxU4BIysig=AE0kFGSFetIxI7WmYbp5w\\_Gq6ds](https://books.google.es/books?hl=esylr=yid=unIZEAAAQBAJyoi=fndypg=PA1ydq=Cassany,+2006+yots=nbKdpxU4BIysig=AE0kFGSFetIxI7WmYbp5w_Gq6ds)
- Chiappe, A., y Arias, V. (2011). *Modelo para el diseño y evaluación de objetos virtuales de aprendizaje basados en competencias*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 14(2), 15–40.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4762/476255360008.pdf>
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry y research design: Choosing among five approaches* (2ª ed.). Sage Publications. [https://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Creswell\\_2007.pdf](https://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Creswell_2007.pdf)
- De Longhi, A. L. (2009). *Los desafíos desde los contextos situacional, lingüístico y mental*. En *II Jornadas de Enseñanza e Investigación Educativa en el campo de las Ciencias Exactas y Naturales, 28 al 30 de octubre de 2009, La Plata*. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.621/ev.621.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.621/ev.621.pdf)
- Durango Ballesteros, A. E., Mercado Pachón, D. J., Domínguez Berrío, J. T., y Puentes Silva, J. (2022). *Implementación de un objeto virtual de aprendizaje como estrategia didáctica apoyada en un modelo de aprendizaje colaborativo para mejorar los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de grado tercero*. Universidad de Cartagena.  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/58874705-d15e-434e-9e5a-788560961fe6/content>

Feria Marrugo, I. M., y Zúñiga López, K. S. (2016). *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés*. Praxis, 12(1), 63–77.

<https://doi.org/10.21676/23897856.1848>

Ferreiro, E. (1997). *La revolución informática y los procesos de lectura y escritura*. Estudios Avanzados, 11, 277-285. <https://www.scielo.br/j/ea/a/FMCnmfqTdLht9yyPh5KCYVd/>

Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa* (2a ed.). Ediciones Morata. p24

<https://www.perlego.com/es/ereader/1865347>

Flores, J. G. (2011). *Hábitos lectores y competencias básicas en el alumnado de educación secundaria obligatoria*. Educación XXI, 14(1), 117-134. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70618224005.pdf>

Fonseca Barrera, C. C. (2020). *Estrategias pedagógicas utilizando las TIC para el desarrollo de competencias en programación de aplicaciones móviles* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. Repositorio UPTC.

<https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3180>

Fonseca Cascante, A. (2021). *El uso de las TIC como recursos pedagógicos-metodológicos en el proceso de formación del estudiantado universitario del siglo XXI*. Revista Ensayos Pedagógicos (Edición Especial), 13–33. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8075884.pdf>

Freire, P. (1991). *La importancia del acto de leer*. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/articulo/524-la-importancia-de-leer-freire-docpdf-mh5tB-articulo.pdf>

Fullan, M. (2013). *La escuela como motor del cambio*. Morata.

<https://www.redalyc.org/pdf/567/56751267002.pdf>

García, P., López, R., y Martínez, S. (2020). *La motivación lectora en estudiantes de educación media: Un enfoque multidimensional*. Revista de Educación y Cultura, 15(3), 45-60.

Gómez, L. y Ramírez, P. (2021). *Impacto de los OVAs en la motivación lectora: Caso Boyacá*.

Repositorio UPTC. <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3209>

Góngora, G. (2023). *Herramientas Online para Mejorar la Comprensión Lectora en Adolescentes de Bachillerato de la Unidad Fiscomisional Juan Montalvo* [Tesis de pregrado, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí]. <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/4839/1/ULEAM-PLL-006.pdf>

González, L. (2017). *Hábitos lectores y políticas habituales de lectura. En La lectura en España*.

Informe (pp. 81-91). [https://www.canallector.com/uploads/website/docs/1785-1-](https://www.canallector.com/uploads/website/docs/1785-1-Habitos%20lectores%20politicas%20habituales.pdf)

[Habitos%20lectores%20politicas%20habituales.pdf](https://www.canallector.com/uploads/website/docs/1785-1-Habitos%20lectores%20politicas%20habituales.pdf)

Guevara Benítez, Y., Guerra García, J., Delgado Sánchez, U., y Flores Rubí, C. (2014). *Evaluación de distintos niveles de comprensión lectora en estudiantes mexicanos de psicología*. Acta

Colombiana de Psicología, 17(2), 113–121. <https://doi.org/10.14718/ACP.2014.17.2.12>

Guthrie, J. T., Wigfield, A., y VonSecker, C. (2000). *Effects of integrated instruction on motivation and strategy use in reading*. Journal of Educational Psychology, 92(2), 331–341.

<https://doi.org/10.1037/0022-0663.92.2.331>

Hernández, A. A. R., y Amado, L. Y. D. (2021). *Recursos educativos digitales para promover la comprensión lectora a través del aprendizaje basado en juegos (gamificación). Estrategias pedagógicas innovadoras con TIC*, 218.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). Metodología de la Investigación Hernández Sampieri 6a Edición. Journal of Chemical Information and Modeling (sexta edición). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15338867>

- Hess Schwabe, R. (2018). *Las tecnologías educativas bajo un paradigma constructorista: Un modelo de aprendizaje en el contexto de los nativos digitales*. Congreso Internacional de Innovación Educativa. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6202403.pdf>
- Hinestroza, D., Hinestroza, L., y Niño, L. (2023). *Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje Hacia la Creatividad Para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en Estudiantes de Grado Séptimo de la Institución Educativa san Pedro Claver de Puerto Boyacá* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/11174>
- Juárez, E. (2024). *Uso de recursos Tecnológicos para Mejorar la Comprensión Lectora en los Alumnos del Cuarto Grado de la Escuela primaria "Francisco I. Madero"* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3634>
- Londoño, E. (2016). Análisis de la percepción de estudiantes, docentes y coordinadores sobre la estructura de los OVAS de la Fundación Universitaria Católica del Norte. *Revista Q*, 10(20), 74-109. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6888?utm>
- Magallanes Palomino, L., Zuluaga Torices, J., y Sanint Cadavid, A. (2021). *El contexto sociocultural y los hábitos lectores en estudiantes de primaria*. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15515>
- Margain Fuentes, M. D., Muñoz Arteaga, J., y Álvarez Rodríguez, F. J. (2009). *Metodología de Aprendizaje Colaborativo fundamentada en patrones para la producción y uso de Objetos de Aprendizaje*. *Investigación y Ciencia*, 17(44), 22-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67411476005>
- Mertler, C. A. (2020). *Action research: Improving schools and empowering educators* (6.<sup>a</sup> ed.). SAGE Publications. <https://books.google.com.do/books?id=KIOuDAAAQBAJ&printsec=copyright>

Ministerio de Educación Nacional. (2023, marzo 2). *Pruebas PISA 2022: Colombia, un sistema educativo resiliente que requiere cambios estructurales para mejorar su calidad.*

[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-421217\\_recurso\\_03.pdf?utm](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-421217_recurso_03.pdf?utm)

Molina, R. (2015). *Construcción del concepto de tecnología en una red virtual de aprendizaje.*

*Enunciación*, 20(1), 10-25. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/8781/11004>

Morales, A. F., Barrios, E., y Domínguez, D. C. (2019). *Políticas de fomento de la lectura a través del futuro profesorado.* *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24(4), 89-103.

<https://www.redalyc.org/journal/279/27961579008/27961579008.pdf>

Morales, L., Gutiérrez, L., y Ariza, L. (2016). *Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA): Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral.*

*Revista Científica General José María Córdova*, 14(18), 127-147.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-65862016000200008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-65862016000200008&script=sci_arttext)

*Motivemos a los estudiantes a practicar la lectura.* (s.f.). *Ciencia Matria Revista.*

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

Ocaña, F. (2023). *Estrategias Interactivas y la Comprensión Lectora en Estudiantes de Segundo de Bachillerato* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7226f412-8561-4315-a576-cae80c1f9043/content>

OVA: *Una estrategia innovadora para la enseñanza y el aprendizaje.* (2021, octubre 19). Canadian College. <https://landings.canadiancollege.edu.co/ova-una-estrategia-innovadora-para-la-ensenanza-y-el-aprendizaje/>

Prendes, M. P., Castaño, C., y Gutiérrez, I. (2008). *Características de los objetos virtuales de aprendizaje.*

*En Actas del Congreso Internacional de Educación e Innovación Educativa* (Vol. 1, pp. 322–

330). <https://www.redalyc.org/pdf/4762/476255360008.pdf>

Ramírez, E. (2024). *Aplicación de Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Octavo Grado de la Unidad Educativa DR. Cesáreo Lindao González* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena].

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12179/1/UPSE-MET-2024-0022.pdf>

Ramírez, L., y Gómez, A. (2022). *Uso de tecnologías digitales para fomentar la lectura en educación secundaria.* *Innovación Educativa*, 10(1), 75-90.

Ramos Navas-Parejo, M., Cáceres Reche, M. P., Martínez Domingo, J. A., y Berral Ortiz, B. (2022).

*Estudio sobre la animación a la lectura en el alumnado de Educación Primaria en un contexto socialmente desfavorecido.* *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 36(2), 11–28. <https://digitum.um.es/handle/10201/122852>

Ramos Salazar, N. (2021). *La fábula digital como dinamizadora de la comprensión lectora: una estrategia STEAM en educación básica* [Tesis doctoral, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. <https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d30da4d8-0f04-4774-8816-bdc4309da860/content>

Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions.* *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Salguero Ramírez, D. (2022). *Incidencia de un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, basado en actividades de tipo analógico en el desarrollo de las habilidades científicas de comprensión, explicación e indagación, en estudiantes de grado 4° del Colegio Gimnasio Marony* [Tesis de maestría,

Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <http://hdl.handle.net/11349/29535>

Tarrés, M. L. (2012). *Observar, escuchar y comprender: Sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. FLACSO México.

[https://campusvirtual.icap.ac.cr/pluginfile.php/238318/mod\\_resource/content/1/11.%20Terrés%2C%20María%20Luisa%20-%20Observar%20escuchar%20y%20comprender.pdf](https://campusvirtual.icap.ac.cr/pluginfile.php/238318/mod_resource/content/1/11.%20Terrés%2C%20María%20Luisa%20-%20Observar%20escuchar%20y%20comprender.pdf)

Salguero Ramírez, D. (2022). *Incidencia de un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, basado en actividades de tipo analógico en el desarrollo de las habilidades científicas de comprensión, explicación e indagación, en estudiantes de grado 4° del Colegio Gimnasio Marony* [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <http://hdl.handle.net/11349/29535>

Saulés, S. (2012). *La competencia lectora en PISA: Influencias, innovaciones y desarrollo*. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE).

[https://www.academia.edu/13982004/La\\_competencia\\_lectora\\_en\\_pisa](https://www.academia.edu/13982004/La_competencia_lectora_en_pisa)

Secretaría de Educación de Boyacá. (2023). *Informe de infraestructura tecnológica en instituciones educativas 2023*. <https://siedutunja.gov.co/api/planeacion/2023/1700860520423.pdf>

Schiefelbein, E. (2008). *Challenges for Researchers in Education in Latin America*. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*,

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/3354/2555>

Serna, M., Rodríguez, A., y Etxaniz, X. (2017). *Biblioteca escolar y hábitos lectores en los escolares de Educación Primaria*. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 18-49.

<https://www.redalyc.org/pdf/2591/259151088002.pdf>

Serrano Rodas, V. A. (2016). *La lectura como uno de los pilares en los que se sustenta la formación del ser humano*. *Mamakuna*, (3), 32–37. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380373>

Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/estrategias-de-lectura.pdf>

Tarazona García, C. A. (2022). *Estrategias pedagógicas mediadas por las TIC para el mejoramiento de los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero*. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d6e4d1c2-e943-4b95-bcb1-6e55c8c0c57f/content>

Tequia, M., Jaime, M., y Zabala, N. (2023). *Fortalecimiento de las Habilidades de Comprensión Lectora Mediante la Estrategia Metacognitiva Gamificada en Educaplay para los Estudiantes del Grado Quinto* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/41d7495e-0fa6-48a4-9690-04c5890ff01f/content>

Trujillo Sáez, F., Segura Robles, A., y González Vázquez, A. (2020). *Claves de la innovación educativa en España desde la perspectiva de los centros innovadores: Una investigación cualitativa*. *Participación Educativa*, 7(10), 49-60.  
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/83707/21127.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNESCO. (2023). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* [Resumen ejecutivo].  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388894>

Valdés, J. (2022). *Comprensión Lectora y Rendimiento Académico*. *Tecnohumanismo*, 2(4), 44-66.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8510616.pdf>

**Anexos**

**Anexo A:** Formato de Grupo Focal

**PLANTILLA DE CUESTIONARIO PARA UN DIÁLOGO EN GRUPO FOCAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO**

*El objetivo es obtener de forma espontánea y colectiva información sobre la dimensión cognitiva y sociocultural de los estudiantes, la etapas del proceso lector según la experiencia de los estudiantes, la familiaridad, uso y valoración de los recursos digitales en el contexto escolar y las expectativas de los estudiantes frente a un OVA como recurso digital que motive y facilite los procesos de lectura.*

1. Nombre/s del encuestador/es:	
2. Fecha del diálogo en grupo focal:	
3. Nombre de la Institución:	
4. Número de personas que participan en el diálogo en grupo focal:	1. Hombres _____ 2. Mujeres _____ 3. Total _____
5. Tipo de diálogo en grupo focal:	1. Beneficiarios



### **ROMPEHIELO**

*En este momento se busca generar confianza en los estudiantes y disposición para participar.*

1. Si tuvieras que escoger entre leer un cuento, ver una película o jugar en el celular, ¿Qué escogerías y por qué?

### **DIMENSIÓN COGNITIVA DE LA LECTURA**

*En esta sección se busca explorar cómo leen los estudiantes, que les cuesta, qué estrategias usan para leer.*

2. ¿Te gusta leer? ¿Por qué sí o por qué no?
3. ¿Qué tipos de textos te gusta leer? (Cuentos, comics, noticias, redes sociales)
4. ¿Qué sueles hacer para entender mejor un texto y no lo entiendes de una vez?

### **DIMENSIÓN SOCIOCULTURAL DE LA LECTURA**

*Esta sección busca identificar como los estudiantes enfrentan los procesos de lectura en su entorno familiar*

- 
5. ¿En tu casa se lee? ¿Quiénes lo hacen y qué leen?
  6. ¿Has leído alguna vez algo que te hizo pensar en tu vida, en tu familia o en algo que te pasó?

### **ETAPAS DEL PROCESO LECTOR**

*Esta sección se quiere identificar lo que los estudiantes hacen antes, durante y después de leer.*

- 
7. Cuando comienzas a leer un texto, ¿qué es lo primero que miras o haces?
  8. ¿Y después de leer? ¿Comentas con alguien, escribes, haces un dibujo o lo dejas ahí?

### **USO DE RECURSOS DIGITALES**

*En esta sección se espera que los estudiantes expresen su familiaridad con tecnología educativa*

9. ¿Qué herramientas digitales usas en el colegio o en casa para aprender? (apps, páginas, juegos, videos)
10. ¿Qué es lo que más te gusta de aprender usando la tecnología?

11. Si pudieras crear una aplicación o página para ayudarte a leer mejor, ¿Cómo sería?

**EXPECTATIVAS SOBRE EL OVA**

*Se espera recolectar sugerencias para el diseño del recurso digital*

12. ¿Qué cosas te gustaría que tuviera? (juegos, historias, actividades, personajes)

**CIERRE**

*Para finalizar, se pretende recoger ideas clave*

13. ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere crear un recurso digital para que ustedes lean más y mejor?

14. ¿Qué más quisieras decir o compartir sobre cómo aprendes, cómo lees o cómo te gustaría hacerlo?

**Anexo B:** Formato entrevista semiestructurada

**PLANTILLA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTES DEL COLEGIO LA PRESENTACIÓN DUITAMA**

***OBJETIVO:** Explorar las percepciones, prácticas pedagógicas y experiencias de los docentes frente al desarrollo de la lectura, uso de herramientas digitales y la incorporación de Objetos Virtuales de Aprendizaje en los estudiantes de grado sexto.*

<b>6. Nombre/s del entrevistador:</b>	
<b>7. Fecha:</b>	
<b>8. Nombre de la Institución:</b>	

**INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre:

Edad:

Nivel de escolaridad:

Título Profesional:

**PERCEPCIÓN Y ENSEÑANZA DE LA LECTURA**

1. ¿Cómo concibe usted el proceso de lectura en sus estudiantes?



2. ¿Qué estrategias utiliza para desarrollar la comprensión lectora dentro de su área?
3. ¿Considera que los estudiantes leen por gusto o por obligación?

#### **MOTIVACIÓN LECTORA EN EL AULA**

4. DESDE SU EXPERIENCIA, ¿qué factores motivan o desmotivan a sus estudiantes a leer?
5. ¿Ha observado diferencias entre estudiantes motivados por gusto y aquellos que leen por cumplir una tarea?
6. ¿Qué acciones realiza para fomentar el gusto por la lectura en sus clases?

#### **HÁBITOS LECTORES Y ENTORNO ESCOLAR**

7. ¿Cree que la escuela influye significativamente en la formación de hábitos lectores? ¿Cómo?
8. ¿Qué papel cree que tiene la familia en el desarrollo de estos hábitos?
9. ¿Qué tipo de textos suelen preferir sus estudiantes? ¿Impresos, digitales, narrativos, expositivos?

#### **USO DE TIC EN EL PROCESO LECTOR**

10. ¿Utiliza recursos digitales o herramientas TIC para apoyar la lectura en clase? ¿Cuáles?
11. ¿Qué beneficios ha observado en sus estudiantes al integrar tecnologías en las actividades lectoras?

#### **OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

12. ¿Ha utilizado Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en sus clases? Si es así, ¿con qué propósito?

13. ¿Qué características considera importantes al momento de usar un OVA en el área de lectura?
14. ¿Cree que los OVA pueden motivar o mejorar la comprensión lectora? ¿Por qué?

#### REFLEXIÓN FINAL

15. ¿Qué elementos considera fundamentales para mejorar los procesos de lectura en los estudiantes?
16. ¿Qué sugerencias propondría para incorporar de manera más efectiva las tecnologías digitales en la enseñanza de la lectura?



Anexo C: Formato encuesta con preguntas abiertas

**PLANTILLA PARA ENCUESTA DE PREGUNTAS ABIERTAS DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE GRADO SEXTO.**

*Objetivo: Recoger información sobre el papel del entorno familiar en la formación de hábitos lectores, la motivación hacia la lectura y el uso de herramientas tecnológicas en el hogar para apoyar los procesos de lectura en los estudiantes de grado sexto.*

**DATOS GENERALES**

Edad del estudiante: \_\_\_\_\_

Parentesco del encuestado: Madre  Padre  Otro: \_\_\_\_\_

Nivel educativo del encuestado: \_\_\_\_\_

1. ¿Con qué frecuencia su hijo/a realiza actividades de lectura en casa? ¿Qué tipo de textos suele

**HÁBITOS LECTORES EN EL HOGAR**

- leer?
2. ¿Existen espacios o momentos específicos en casa dedicados a la lectura? ¿Cómo son?
3. ¿Cómo considera usted que ha sido su influencia personal en el gusto por la lectura de su hijo/a?

**MOTIVACIÓN HACIA LA LECTURA**

4. ¿Cree que a su hijo/a le gusta leer? ¿Por qué?
5. ¿Qué factores cree que motivan o desmotivan a su hijo/a a leer?
6. ¿Qué tipo de lectura le resulta más atractiva a su hijo/a: por gusto, por tarea escolar, ¿por curiosidad? ¿Por qué?

**USO DE LA TECNOLOGÍA PARA LEER**

7. ¿Su hijo/a utiliza dispositivos digitales (tableta, celular, computador) para leer? ¿Qué tipo de contenidos o plataformas utiliza?
8. ¿Qué ventajas o desventajas observa en el uso de tecnología para el desarrollo de la lectura?

**APOYO FAMILIAR AL PROCESO LECTOR**



9. ¿Cómo apoya usted desde casa el desarrollo lector de su hijo/a? (Por ejemplo: leyendo juntos, comentando textos, visitando bibliotecas, entre otros)
  
10. ¿Qué cambios o mejoras considera importantes para fomentar el hábito lector en su hijo/a desde la escuela y desde el hogar?



**Anexo D:** Enlace de acceso al OVA

<https://sites.google.com/view/lectura-una-aventura-360/inicio>

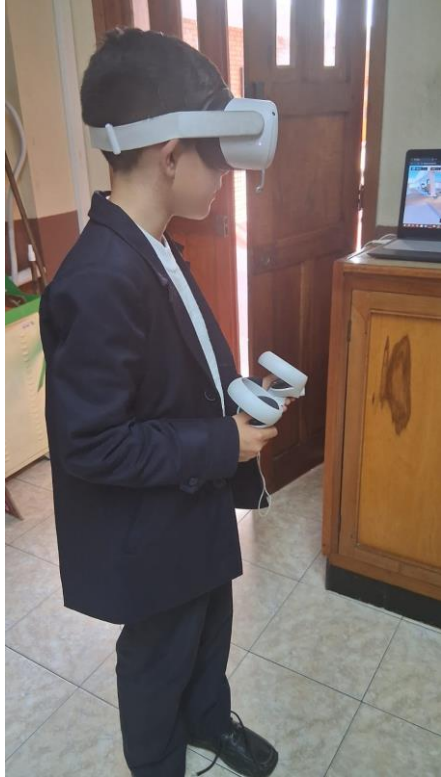
**Anexo E:** Registro fotográfico de aplicación del OVA en comunidad educativa





# UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





Anexo F: Formato de encuesta de satisfacción

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DE APLICACIÓN DEL OVA

LECTURA, UNA AVENTURA 360

**OBJETIVO:** Conocer la percepción de los participantes sobre la experiencia de uso, utilidad y pertinencia del OVA “Lectura, una aventura en 360” para motivar la lectura en estudiantes de grado sexto.

**CLARIDAD Y DISEÑO**

CRITERIO/ITEMS	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	NEUTRAL	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
El diseño del OVA (textos, imágenes, colores, organización) es claro y atractivo.					
La herramienta fue fácil de usar y navegar.					

**CONTENIDOS Y PERTINENCIA**

CRITERIO/ITEMS	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	NEUTRAL	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
Las lecturas y actividades son adecuadas para los estudiantes de grado sexto.					
El OVA ayuda a relacionar la lectura con experiencias o conocimientos previos.					

**MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE**

CRITERIO/ITEMS	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	NEUTRAL	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
El uso del OVA me motivó a participar activamente en las actividades de lectura.					
Considero que el OVA favorece el aprendizaje y la comprensión lectora.					

**ASPECTOS TÉCNICOS**

CRITERIO/ITEMS	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	NEUTRAL	EN DESACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO
El OVA funcionó correctamente en el dispositivo utilizado (computador)					
No tuve dificultades técnicas durante su uso.					

**VALORACIÓN GENERAL Y PERCEPCIONES**



CRITERIOA/ITEMS	PREGUNTA ABIERTA
¿Qué fue lo que más le gustó del OVA?	
¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse?	