



**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE
PRIMARIA DEL COLEGIO CARLOS PÉREZ ESCALANTE SEDE MARCO FIDEL
SUAREZ.**

CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

2022-2



**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE
PRIMARIA DEL COLEGIO CARLOS PÉREZ ESCALANTE SEDE MARCO FIDEL
SUAREZ.**

BRIYIE FERNANDA GARCÍA TORRES

CÓDIGO: 1.004.845.472

TUTOR DE TRABAJO

Dr. JOSÉ ANTONIO CEGARRA GUERRERO

CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

2022

Agradecimiento

Primeramente, a Dios, por acompañarme y guiarme a lo largo de este hermoso proceso formativo, por llenarme de fortaleza en cada situación de dificultad.

A mis queridos padres, María Eddy Restrepo y José Saturio Jaimes por confiar siempre en mí y estar en todo momento, porque gracias a ellos soy la mujer que soy.

A mi familia y amigos que estuvieron desde el principio y a los que me encontré en el camino que acompañaron y dedicaron un poco de su tiempo para llenarme de fuerza y no rendirme.

A mi tutor José Antonio Cegarra, gracias por guiarme y acompañarme durante este proceso, porque gracias a él a sus consejos, conocimiento y ayuda para lograr obtener buenos resultados en este proceso.

A la Universidad de Pamplona por permitirme acceder a una educación de calidad a través de todos estos años con experiencias enriquecedoras y significativas, teniendo la oportunidad de cruzar en el camino con compañeras excepcionales y docentes increíbles que nos permitieron crecer en el ámbito profesional.

Resumen

La presente investigación se realizó en la institución educativa Colegio Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez en Cúcuta, Norte de Santander, con el objetivo de diseñar una propuesta con estrategias pedagógicas para contribuir el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria de edades entre los 9 a 15 años a través de la gamificación como herramienta principal. Partiendo de un diagnóstico y la entrevista hacia los estudiantes, se realizó un análisis de ambos componentes donde se detectó las dificultades que presentan los estudiantes en el nivel de comprensión lectora, donde se implementó una propuesta con la herramienta de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora, con el fin de lograr avances concretos en el aprendizaje de la comprensión lectora en los estudiantes de la sede Marco Fidel Suarez.

La investigación asume un enfoque cualitativo empleando un método de investigación acción pedagógico, los informantes clave se centran en 26 estudiantes entre los 9 a 15 años del grado. Las técnicas de recolección de información implementadas fueron el diario de campo y entrevista semiestructurada, obteniendo resultados positivos en el aprendizaje. Se concluye que fue pertinente la aplicación de las estrategias pedagógicas demostrando grandes avances y mejoramientos en la comprensión lectora de dichos estudiantes.

Palabras claves: gamificación, estrategias, comprensión lectora, hábito lector.

Abstract

This research was conducted in the educational institution Colegio Carlos Pérez Escalante in Cúcuta, Norte de Santander, with the objective of designing a proposal with pedagogical strategies to contribute to the improvement of reading comprehension in fifth grade students between 9 and 15 years of age through gamification as the main tool. Based on a diagnosis and an interview with the students, an analysis of both components was carried out where the difficulties presented by the students in the reading comprehension level were detected, where a proposal was implemented with the gamification tool for the strengthening of reading comprehension, in order to achieve concrete progress in the learning of reading comprehension in the students of the Marco Fidel Suarez school.

The research assumes a qualitative approach employing a pedagogical action research method, the key informants focus on 26 students between 9 to 15 years of age of the grade. The data collection techniques implemented were the field diary and semi-structured interview, obtaining positive results in learning. It is concluded that the application of the pedagogical strategies was pertinent, demonstrating great advances and improvements in the reading comprehension of these students.

Key words: gamification, strategies, reading comprehension, reading habit.

INDICE

Introducción	10
Capítulo I. Problemática	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Formulación de la pregunta de investigación	14
1.2.1. Pregunta de investigación	14
1.3 Objetivo general	14
1.4 Objetivos específicos	15
1.5. Justificación de la investigación y delimitación	15
1.5.1 Justificación	15
1.5.2. Delimitaciones	17
Capítulo II. Marco Teórico	19
2.1 Antecedentes	19
2.1.1 Internacional	19
2.1.2 Nacionales	22
2.1.3 Regionales	24
2.2. Bases teóricas	25
2.3 Marco conceptual	35
2.4 Marco Legal	36
2.5 La propuesta	38
2.5.1 título de la propuesta	38
2.5.2 Presentación	38
2.5.3 Fundamentación teórica de la propuesta	38

Capítulo III. Marco Metodológico	48
3.1 Enfoque epistemológico	48
3.2 Método de investigación	49
3.3 Escenario de investigación	50
3.4 Informantes claves	50
3.5 Técnicas de recolección de datos	51
3.6 Procedimiento de análisis de los datos	52
3.7 Cronograma	52
Capítulo IV. Análisis y discusión de los datos	54
4.1. Análisis de los datos	54
4.1.1. Fase diagnóstica	54
4.1.2 Fase de ejecución	59
4.1.3. Fase de evaluación final	66
Capítulo V. Conclusiones	68
Recomendaciones	68
Referencias Bibliográficas	70
Anexos	76

Lista de Tablas

<u>Tabla 1. Cronograma.</u>	49
<u>Tabla 2. Diagnostico 1. Ítem 1.</u>	52
<u>Tabla 3. Diagnostico 2. Ítem 1.</u>	52
<u>Tabla 4. Diagnostico 3. Ítem 1.</u>	53
<u>Tabla 5. Diagnostico 4. Ítem 2.</u>	53
<u>Tabla 6. Diagnostico 5. Ítem 2.</u>	54
<u>Tabla 7. Diagnostico 6. Ítem 2.</u>	54
<u>Tabla 8. Diagnostico 7. Ítem 3.</u>	55
<u>Tabla 9. Diagnostico 8. Ítem 4.</u>	55
<u>Tabla 10. Diagnostico 9. Ítem 5.</u>	55
<u>Tabla 11. Ítems 1 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 1: Creamos juntos la historia.</u>	56
<u>Tabla 12. Ítems 2 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 2. ¿Qué sucede después?</u>	58
<u>Tabla 13. Ítems 3 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 3: El dado mágico de preguntas.</u>	60
<u>Tabla 14. Ítems 4 entrevista realizada a los estudiantes</u>	61
<u>Tabla 15. Ítems 5 entrevista realizada a los estudiantes.</u>	63

Introducción

Durante el proceso de prácticas pedagógicas en la Institución Educativa Colegio Carlos Pérez Escalante se pudo evidenciar el bajo nivel de aprendizaje de en la lectura en los estudiantes de primaria, esta problemática ha sido la base fundamental en el proceso del proyecto investigativo, considerando la importancia de establecer estrategias pedagógicas utilizando la gamificación como base fundamental donde le permitan al estudiante comprender estos procesos de una manera más dinámica.

El proyecto busca fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación como estrategia principal en los estudiantes del grado quinto de primaria, con el fin de alcanzar mayores logros, donde se les fortalecerá las debilidades que presentan por medio de lúdicas pedagógicas y así obtener buenos resultados. Así pues, Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo.

Con base en lo anterior, se utilizará el método Cualitativo- Investigación Acción, dentro de la línea investigativa pedagogía y currículo, con el fin de implementar en los estudiantes estrategias pedagógicas para el aprendizaje y fortalecimiento de la comprensión lectora.

En el capítulo I se encontrará todo lo relacionado con la problemática a nivel internacional, nacional y local logrando analizar los estudios que se han realizado anteriormente. Además, se elabora la pregunta problema que permite determinar el objetivo general y los objetivos específicos, así como la justificación y la delimitación del mismo.

En el Capítulo II están las investigaciones previas sobre la gamificación como estrategia que se han llevado a cabo para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de básica

primaria y los referentes teóricos -conceptuales y el marco legal presentados en esta problemática.

El Capítulo III contiene el marco metodológico, el enfoque epistemológico, el método de investigación, los informantes claves, el escenario de investigación, las técnicas de recolección de datos y el procedimiento de análisis de los datos que se aplican en el proyecto de investigación.

En el capítulo IV se maneja todo lo relativo a los resultados de la investigación, por último, en la Capítulo V se darán a conocer las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I. Problemática

1.1 Planteamiento del problema

El proceso de aprendizaje en el ambiente de clase exige de nuevas estrategias para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes. El bajo nivel de desempeño académico y la falta de comprensión lectora es una problemática que afecta a gran número de estudiantes en el mundo. En el ámbito académico la lectura es esencial para los estudiantes. El crear un hábito de lectura durante su formación permite mayor comprensión y empatía en su desarrollo. Las personas desarrollamos diferentes hábitos a lo largo de nuestra vida. Para Grijalva (2016) nos dice que:

La lectura puede ser una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones felices, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer (pág. 8).

Por ende, para muchos estudiantes la falta de concentración es un impedimento para este proceso, los niños que nacen y crecen en hogares donde aún la tradición de canciones, cuentos y juegos de palabras son bases para su crianza, tienen facilidad en el proceso de comprensión lectora, mientras que los niños que crecen en hogares sin tradiciones orales, suelen tener déficit en la misma. Los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Carlos Pérez Escalante, Sede Marco Fidel Suarez, de grado quinto, en su mayoría presentan desinterés a la hora de realizar una lectura y simplemente no responden a las preguntas que se les hace después de escuchar lo leído, este problema en el aula de clase crea dificultades en indicadores como ortografía, el recordar datos, la comprensión e incluso la resolución de problemas de lógica, afectando su rendimiento académico, creando falencias a nivel personal, en cómo se comportan y actúan frente a la

sociedad y pasan a una impuntualidad e incumplimiento de actividades asignadas durante las clases. Para Labrada y Abreu (2014) dicen que:

Para lograr que los estudiantes sean activos lectores es necesario realizar una eficaz promoción de lectura, en la que se logre la motivación por leer (...) es preciso plantearse actividades motivacionales que toquen la fibra del sentimiento, único modo de despertar una actitud investigativa y lectora que trascienda los límites del aula y se convierta en una cualidad importante que marque la personalidad de cada individuo. (pág. 2)

La lectura fortalece la mente, ayuda a tomar decisiones, mejorar nuestro léxico, ortografía y enriquece la capacidad crítica, la importancia de la lectura en los primeros años del estudiante es enorme ya que desarrolla habilidades para la adquisición de conocimientos y abre caminos a la creatividad, imaginación e inspiración. Sin embargo, con el paso de los años a esta área se la ha restado importancia, problemática que se puede identificar desde los primeros años creando una falta del hábito de lectura.

Ante situaciones como estas, en la que los niños se muestran poco interesados por leer, la pregunta sería: ¿cómo fomentar el gusto por la lectura a los estudiantes? Las estrategias, técnicas o métodos que plantea la docente para captar la atención pueden no estar funcionando durante las clases y la implementación de lecturas no se está haciendo lo suficiente. El crear una estrategia en el aula que pueda motivar a los niños a que se involucren con la lectura y llevarla a casa o a donde quiera que vayan es lo usual, para que de diferentes formas se imparta el aprendizaje y sea más significativo. Por esta razón, citamos a Calero (1999) donde nos afirma que:

La lectura constituye un esfuerzo resultante de numerosos factores, entre los cuales destacan la calidad del profesor, las condiciones psicobiológicas del estudiante y el estado socioeconómico del hogar. El estudiante lector requiere de planificación mental o plasmada en

ordenamiento escrito, para evitar improvisaciones y fracasos. Si bien hay diferentes maneras de estudiar y que cada quien puede elegir lo que más le convenga existen algunas normas generales que nos permiten obtener resultados más provechosos. El estudiante no debe sentirse satisfecho con lo que sólo se lee en las aulas. Por propio interés debe abordar lectura de otros contenidos aún fuera del centro educativo, dando buen uso al tiempo libre.

1.2 Formulación de la pregunta de investigación

Por lo anterior, he considerado que hay que seguir gestionando aportes hacia esta necesidad identificada en la institución, contribuir a la lectura de los niños, estimulando la comprensión a través de la gamificación, y así fortalecer la concentración, la memoria, la imaginación y por ende el rendimiento académico de los estudiantes.

El bajo desempeño de muchos estudiantes se ha presentado principalmente por la falta de lectura, en actividades y evaluaciones que se han realizado, teniendo en cuenta dicha dificultad se plantea la siguiente pregunta:

1.2.1. Pregunta de investigación

¿CUÁL ES EL INCIDENCIA QUE PUEDE LLEGAR A TENER LA GAMIFICACIÓN SOBRE LA MEJORA EN LA CAPACIDAD LECTORA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DEL COLEGIO CARLOS PEREZ ESCALANTE SEDE MARCO FIDEL SUAREZ?

1.3 Objetivo general

Analizar la incidencia que puede llegar a tener la gamificación sobre la mejora en la capacidad lectora aplicado a los estudiantes del grado quinto del colegio Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez.

1.4 Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de la comprensión lectora en los estudiantes los estudiantes del grado quinto del colegio Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez.

Diseñar estrategias mediante la gamificación que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes y hagan de su aprendizaje algo más significativo.

Aplicar las estrategias mediante la gamificación que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes y hagan de su aprendizaje algo más significativo.

Evaluar el impacto de la aplicación de las estrategias mediante la gamificación que promuevan la comprensión lectora en los estudiantes y hagan de su aprendizaje algo más significativo.

1.5. Justificación de la investigación y delimitación

1.5.1 Justificación

La lectura juega un papel importante en los procesos de aprendizaje, es una de las formas más utilizadas a través de las cuales los niños adquieren diversos conocimientos, sin embargo, esta lectura debe ir bien enfocada y ser desarrollada de una manera adecuada para que el acto de leer cobre sentido. No basta solo con pasar páginas para considerar el leer como una acción a través de la cual los niños puedan aprender, es necesario que ellos comprendan lo que leen, es por esto que la comprensión lectora es tan importante en estos procesos.

Este proyecto es una propuesta pedagógica que busca mejorar los niveles de competencias lectoras por medio de la gamificación, que lleven a los niños del grado quinto del colegio Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez a sentirse motivados y así realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo a partir de la lectura.

Se busca entregar herramientas a los docentes que permitan facilitar en los niños la capacidad de interactuar en el quehacer diario con la lectura. Por ello es vital motivarlos para que tengan en cuenta que la implementación de cualquier estrategia de enseñanza debe tener un buen nivel de comprensión lectora que permita discernir en los conocimientos que se pretenden inculcar. En este sentido, Bravo (2006) afirma que:

los niños que descifran el lenguaje escrito adquieren una nueva dimensión en su desarrollo cognitivo, psicolingüística y cultural. Esta dimensión cognitiva es tanto operacional como cultural. El aprendizaje del lenguaje escrito tiene que ver con el desarrollo previo de algunos procesos cognitivos y verbales indispensables para asimilar la enseñanza formal de la lectura (p.40).

De acuerdo a con esta afirmación, se observa que el niño que lee comprensivamente facilita el aprendizaje significativo y por consiguiente sabe cómo utilizar el conocimiento. En cuanto a los estudiantes de quinto grado, se les realizaran diferentes actividades que, a través de la imaginación, la creación y el juego como estrategias lúdicas, les permitirá desarrollar el hábito lector en cada una de las áreas vistas en clase. Dichas estrategias podrán ser implementadas por la institución, con el fin de fortalecer o mejorar el rendimiento académico de los demás grupos, podrán ser utilizadas en diferentes materias por docentes, dentro y fuera del aula también por los padres de familia que deseen reforzar la lectura en casa con los niños. La presente investigación permite beneficiar el desarrollo del interés propio hacia la lectura, pero en este caso haciéndolo de una forma lúdica que permitirá hacer del proceso lector algo más significativo, dichas estrategias permiten que se promueva la actividad reflexiva e interrogadora del educando.

Cuando el educando descubra, que la lectura va más allá de proporcionar información y significado de cosas que anteriormente no se conocían; sino que además forma, educa, mejora la

capacidad de análisis, reflexión, concentración y estimula la imaginación, entonces comprenderá la importancia de crear un buen hábito de lectura.

1.5.2. Delimitaciones

1.5.2.1 Línea de investigación Pedagogía y currículo

En una definición general una línea de investigación según Barerra Morales citado por Marín Gallego,

“...se concreta en una propuesta metodológica y organizacional que orienta el trabajo investigativo y la condición metodológica de personas e instituciones o, también, como la iniciativa que permite hacer visible la actividad científica con criterios de pertinencia, continuidad y coherencia.

El autor continúa afirmando que “la línea de investigación se constituye en la expresión continua, multidimensional y compleja, configurada mediante procesos metodológicos orientados hacia la generación de conocimiento”.

Ahora bien, cuando se hace referencia a una investigación pedagógica, según Martínez “La investigación pedagógica se constituye en un medio para la inserción del maestro en la toma de conciencia de sus prácticas y en las gramáticas que subyacen a los saberes y en su forma de circulación” (. Por lo que termina siendo una herramienta para que los docentes identifiquen las prácticas que les pueden ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza dentro de las aulas de clase.

En cuanto a la investigación curricular, Rodríguez se refiere a esta afirmando que

“...es un proceso formativo de investigación, participativo, interdisciplinario, que recoge al estudiante, su contexto y la relación entre el estudiante y su contexto, para el mejor

aprendizaje de un saber y de manera integrada para llevar a cabo la formación de un profesional que responda a las exigencias y necesidades del contexto”.

1.5.2.2 Espacial

La presente investigación se desarrolló en el colegio Carlos Pérez Escalante en la sede Marco Fidel Suarez ubicada en la Avenida 2 #11-1 Cúcuta, Norte de Santander. La institución educativa es pública, el nivel socioeconómico de las familias es bajo y medio, es una institución educativa que está en frontera, por ende, hay estudiantes extranjeros también de una socioeconómica baja y media.

1.5.2.3 Teórica

A continuación, se presentan dos categorías como fuentes primordiales para comprender más dicha investigación.

De acuerdo a esto, el proceso que tienen los estudiantes en la lectura se debe desarrollar mediante técnicas y estrategias para el fortalecimiento de sus saberes. Es por eso que en dicha investigación se lleva a cabo la gamificación como estrategia principal, donde Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este orden de ideas se toma a Ibagón y Minte (2017) expresaron que “la comprensión lectora, es un proceso activo y constructivo en que se integra una serie de estrategias y operaciones mentales para el procesamiento de la información que se recibe del texto”.

1.5.2.4 Temporal

Desde el punto de vista temporal, se desarrolló durante el segundo periodo del año 2022 establecido por la universidad de pamplona que va desde el 1 de septiembre hasta diciembre.

Capítulo II. Marco Teórico

Este capítulo consiste en la recopilación de antecedentes relevantes donde se referencian investigaciones, metodologías y resultados que soportan este proyecto de investigación, aportan información relevante y sirven de base del presente trabajo. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan:

Al construir el marco teórico, debemos centrarnos en el problema de investigación que nos ocupa sin divagar en otros temas ajenos al estudio. Un buen marco teórico no es aquel que contiene muchas páginas, sino el que trata con profundidad únicamente los aspectos relacionados con el problema, y que vincula de manera lógica y coherente los conceptos y proposiciones existentes en estudios anteriores. (p. 66).

2.1 Antecedentes

En primera instancia, se toma los aportes de Supo (2015) donde comenta que “Los antecedentes investigativos son estudios desarrollados dentro de nuestra línea de investigación, ubicados en el mismo nivel investigativo o por debajo de él”. (p.29).

2.1.1 Internacional

En el primer referente internacional tenemos a Tenesaca que en el año 2022 en su trabajo llamado “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri” planteó como objetivo general “potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica para niños de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri” porque los estudiantes presentaban dificultades en el nivel literal porque no habían desarrollado sus habilidades de comprensión y comunicación, así que, se decidió hacer uso de la gamificación para fortalecer dicha debilidad. Los resultados que

arrojó esta investigación fueron positivos en materia pedagógica, ya que gracias a la integración de la lectura y la gamificación los estudiantes mostraron interés en los contenidos planteados. Por otro lado, se tiene en cuenta que un lector competente es aquel capaz de leer un texto, comprenderlo y relacionarlo a su vida, a través de sus conocimientos previos, por ello la importancia de que el docente desde los grados inferiores proporcione a sus estudiantes todas las herramientas, recursos y estrategias de lectura, con el afán de afianzar y fortalecer este proceso, tomando en cuenta que leer implica el desarrollo de muchas habilidades que permitan crear el hábito lector, lo que en definitiva le permitirá comprender lo que lee . Por consiguiente, la gamificación permite que el docente innove y de esta manera dejar métodos tradicionales e involucrar al estudiante en la lectura por medio de su contexto

Otro referente internacional Colima en el año 2018, de la Universidad Mayor de Chile; en donde su trabajo de investigación titulado “Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación Superior”; tiene como objetivo general utilizar la gamificación como una estrategia de aprendizaje. Se involucra en esta investigación al docente de la asignatura y a estudiantes. El diseño metodológico implementado fue a través de una metodología cualitativa con un tipo de estudio exploratorio y un diseño de investigación transversal. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información fueron la observación participante y la encuesta dirigida a profesores y estudiantes. Los resultados demostraron que la gamificación dentro del enfoque del aprendizaje es capaz de renovar y mantener el compromiso de los estudiantes por alcanzar altos rendimientos académicos. La inclusión de herramientas docentes activas permite fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje activo y significativo. Para Colima, Moya y Soto (2018) la gamificación significa: Se pueden considerar como una de las herramientas más importantes que los docentes utilizan como recursos para la enseñanza, en las

diversas áreas de estudio, tanto científicas como académicas; una herramienta, capaz de apoyar y generar cambios en las practicas docentes. (p. 12) De las anteriores palabras se reconoce a la gamificación como la herramienta ideal para la enseñanza, en donde esta brinda el apoyo necesario para hacer de la práctica docente, una labor más fácil, activa y dinámica de realizar. Este trabajo nutre las intenciones de la presente investigación al considerar esencial el papel que desempeña la gamificación en la actividad educativa, brindando la posibilidad de mejorar constantemente de acuerdo con los avances tecnológicos disponibles para hacer uso de ellos.

Para finalizar con los antecedentes internacionales se toma el trabajo de Jiménez (2019), en su investigación titulado “La gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas”. Cuyo objetivo general es diseñar estrategias de gamificación dentro de los parámetros del contexto educativo, con especial incidencia en la enseñanza de ELE, experimentando su efectividad en los casos propios testados y en los externos analizados. Para ello se utilizaron 61 participantes como objeto de estudio Se ha utilizado el enfoque cualitativo para medir la eficiencia de la gamificación en el aprendizaje y su efecto motivador para validar el programa formativo; también se hizo uso de una recopilación de información mediante una encuesta dirigida a cada participante. Las conclusiones de este trabajo pretenden contribuir a la literatura científica sobre las interacciones y repercusiones positivas existentes entre gamificación y aprendizaje, mostrando que la gamificación mejora el rendimiento y motivación del alumnado, constatando los beneficios de los participantes en su proceso de aprendizaje. Para Jiménez (2019) la gamificación en la actualidad representa: “un campo de investigación novedoso y por lo tanto todavía en construcción, pero, no obstante, ya nos ha legado un buen conjunto heterogéneo de propuestas, plagadas de ambición y originalidad” (p. 21). De esta manera se considera a la gamificación

como una vertiente creciente que aporta de manera novedosa al proceso educativo, reflejándose en los resultados obtenidos por los estudiantes, después de ser utilizada por ellos. Este trabajo da un aporte a la presente investigación al considerar como factor fundamental, relevante y significativo a la gamificación como instrumento que permite lograr en los estudiantes un progreso entusiasta y motivador en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2 Nacionales

En el primer referente nacional, Betancur en el año 2018 realizó un trabajo de investigación llamado “La Literatura Infantil y Juvenil,” que desde la Gamificación manifiesta: Un posible escenario para la formación literaria en la básica primaria”, allí se fijó como objetivo general el favorecer la formación literaria de los estudiantes del grado tercero de la básica primaria de las Instituciones Educativas Adelaida Correa Estrada en Sabaneta y Carlos Vieco Ortiz en Medellín, a partir del diseño e implementación de prácticas de enseñanza mediadas desde la gamificación. Para esta investigación se tuvieron en cuenta una muestra de estudiantes del grado tercero de básica primaria, el diseño metodológico se hizo bajo un enfoque de investigación cualitativa, con una propuesta de acción educativa utilizando instrumentos de recolección tales como la observación y la encuesta. Los resultados demostraron que se incrementó de manera favorable el número de estudiantes que pasaron de comprender poco lo que leían, a entender una gran parte de lo leído. Con respecto a la comprensión literal, la mayoría de los estudiantes identificaban con más precisión y con detalle aspectos de lo leído, a la vez que reconocían el significado de nuevas palabras y se preocupaban por buscar en el diccionario las desconocidas, interesándose por expresar las ideas de lo leído. Las conclusiones de los autores determinaron que el uso de la gamificación como estrategia educativa, mejoró las prácticas de

enseñanza de la lengua castellana, favoreciendo el desarrollo de actividades con componentes lúdicos.

En segundo lugar, se tiene a Arias (2021) “La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural” de la Universidad Cooperativa de Colombia. Este trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar una secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación que favorezca la comprensión lectora en estudiantes rurales de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Sarmiento. La investigación se desarrolló bajo el paradigma sociocrítico y el enfoque de Investigación Acción, siguiendo un proceso cíclico o espiral en tres fases: observación, plan de acción, y diseño de la propuesta didáctica. Como resultado se logró a través de la gamificación fortalecer el proceso de comprensión lectora con el desarrollo de las secuencias didácticas, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes y el contexto. Los aportes a esta investigación son fundamentales, dado que las propuestas gamificadas son consideradas como un área de conocimiento que puede favorecer el mejoramiento de las prácticas educativas, y contribuir en afianzar procesos educativos en diferentes contextos, con el fin de cambiar las prácticas tradicionales e incentivar la participación de los estudiantes en ámbitos escolares más experienciales, a través del diseño de secuencias didácticas basada en la estrategia gamificación, además de fortalecer la comprensión lectora a través de esta, vinculando elementos del juego como: insignias, límite de tiempo, puntuaciones, retos, desafíos, reglas, narrativa, metas, objetivos, recompensas, estatus visible, retroalimentación, sorpresas y progreso.

Por último, Castro (2020) desarrolla una investigación titulada, “La gamificación como un espacio para la lectura crítica”, tuvo como objetivo motivar los procesos de lectura crítica, a partir de los niveles literal e inferencial, en los estudiantes de grado décimo del Colegio de

Boyacá de la ciudad de Tunja, para lograrlo se hizo necesario implementar la estrategia gamificada kahoot, la cual afianzó los procesos de comprensión e interpretación textual, incentivando la lectura a través del juego, utilizando una estrategia digital la cual invita a divertirse mientras aprende. La estrategia gamificada kahoot, se convirtió en una propuesta atractiva que invita a utilizar los recursos tecnológicos desde otra óptica, fortaleciendo la diferencia que existe en los tipos de textos, la distinción de textos continuos de los discontinuos, con el fin de centrar la atención en los detalles de una lectura, los cuales pueden causar inferencias de aspectos no visibles y que exigen ser apreciados por el lector. Es necesario tener en cuenta que la gamificación como mediación didáctica no consiste en diseñar un juego para incluir las TIC's en una clase, sino que tiene la finalidad de influir en el comportamiento del jugador.

2.1.3 Regionales

Como antecedentes regionales se encuentra trabajamos como “La Gamificación Como Mediación en la Enseñanza y el Aprendizaje del Álgebra en el Grado Octavo de Enseñanza Básica Secundaria”, por Jesús Adrián Albarracín Ortiz y Wilson Alirio Díaz Jaimes . Esta propuesta de investigación busca desarrollar las habilidades y competencias del estudiante mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el diseño de juegos. El estudiante utilizará estas herramientas para promover el desarrollo del pensamiento algebraico cognitivo. Esto se debe a que los estudiantes de secundaria encuentran difícil aprender álgebra. Además, agregar herramientas digitales y gamificación a un entorno de aprendizaje constructivista motiva a los estudiantes a absorber mejor los conceptos de álgebra. Estos esfuerzos apoyan el aprendizaje de álgebra de los estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Daniel Jordán - San José de Cúcuta.

En el mismo sentido, el trabajo “La Gamificación como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto de Primaria” por Miryan Cleves Calderón y Jair Luis Aponte Chadid Luego de comprender cómo los estudiantes de quinto grado de la IED Rafael Bernal Jiménez perciben la dificultad que implica la comprensión lectora, se propone una estrategia pedagógica basada en la gamificación. Esta estrategia motiva a los estudiantes a mejorar su desempeño escolar y de comprensión en general al abordar las dificultades que interfieren con ambos. Se necesitan nuevas prácticas pedagógicas para hacer más interesante y ameno el proceso de enseñanza. Es por esto que se realizó un estudio para utilizar tecnología interactiva y actividades gamificadas en la educación.

Desarrollando más el tema, en la investigación “La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de las Competencias Científicas en el Área de Química de los Estudiantes de Grado Undécimo”, se describe el impacto de la gamificación como estrategia de enseñanza, en este caso los aportes de Wix, Kahoot, la plataforma Unity, y la incorporación de las extensiones de Firebase en el fortalecimiento de las capacidades científicas en el campo de la química, en la escuela 2021. año El estudio se realizó con 20 estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa El Rodeo (I.E.) de la ciudad de Cúcuta durante el primer semestre y parte del segundo semestre, con sus padres quienes dieron su consentimiento informado para participar. Para ello, busca contribuir a la formación académica y general de los estudiantes, así como a la investigación investigativa en el campo de la educación a nivel nacional, además de fortalecer las competencias en ciencias químicas antes mencionadas.

2.2. Bases teóricas

Comprensión lectora

La comprensión lectora ha sido una de las competencias lingüísticas más importantes en la actualidad, toda persona debe estar en capacidad de comprender un texto, analizar y criticar su mensaje o contenido. Al respecto, Arroyo (2009) define que “leer es una interacción que tiene lugar en un contexto determinado y entre un lector y un texto” (pág. 42). Es decir, que el lector debe establecer relaciones con su contexto, de lo leído en el texto. Por otra parte, Fons

(2005) considera que “leer es el proceso mediante el cual se comprende el texto escrito” (pág. 20). Para este teórico, leer significa comprender. Así pues, la lectura es necesariamente un acto de comprensión e interpretación.

Por otra parte, Dina Grijalva en el año 2016, señaló:

la lectura puede ser una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones felices, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer.

Lo que nos muestra el autor es que la lectura tiende abrirnos muchos campos en nuestro pensamiento, a la hora de expresarnos y hablar de cierto tema si tenemos un buen hábito lector nuestro lenguaje será más comprensible. Así también para Goodman (1982) “el leer y la lectura en sí, es un juego psicolingüístico de adivinanzas; es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en múltiples y continuas interacciones.” Para este teórico, la capacidad que tiene el ser humano propio para expresarse es mediante una buena lectura donde así su pensamiento y lenguaje son más comprensibles. Siguiendo esta idea, para García (2018)

La comprensión lectora es una de las actividades escolares, que se integra como variable en el rendimiento de los educandos, debido a que la lectura permite adquirir el conocimiento de

manera significativa según la capacidad de análisis y reflexión de contenidos por parte de los educandos, siendo necesario realizar un trabajo didáctico con una visión pedagógica de cambio, que influya de manera positiva en mejoras hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este autor nos señala la importancia que tiene la lectura en los niños y como desde la mirada docente podemos favorecer y ejercer esas habilidades con la ayuda de los juegos didácticos. También Escobar (2015) determina que

El aprendizaje se ha determinado como el cambio que permite el desarrollo del ser humano en todo ámbito profesional, dirigido por el trabajo del educador que va diseñado y direccionado a las perspectivas de una realidad actual, que permita el desarrollo de destrezas de los educandos mediante actividades lúdicas y creativas, enfocadas a la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este teórico nos confirma que tan importante es que el educador realice actividades para favorecer el proceso del aprendizaje en la lectura. La comprensión lectora según Díaz (2002) señala que

Es un proceso complejo donde se aplican estrategias en la que se interrelacionan el lector y el texto incluyendo el ambiente en el que se lleva a cabo, por otra parte, la lectura es constructiva ya que el lector construye la representación del texto para entenderlo.

Lo que interpretamos del autor sobre la lectura, es que siempre jugara un papel muy importante para nuestro razonamiento, también nos indica la importancia que tiene el proponer y aplicar buenas estrategias para que el lector se sienta identificado con lo que lee.

Por otra parte, Aller (1997) mencionaba que “los hábitos lectores se deben infundir en los niños desde el principio de su enseñanza, ya que es gracias a esta costumbre que los niños van

evolucionando en lo que a comprensión de textos se refiere”. Cabe resaltar que la lectura desde temprana edad es muy importante para el aprendizaje de todo estudiante.

Según Ricalde (2008) menciona que la lectura “es un proceso complejo que implica la interacción del lector con el texto para construir la comprensión de la información.” Para este teórico, leer significa construir. Así pues, la lectura es una mezcla de comprensión y de razón. Por otro lado, mencionamos a Pinzas (1995) donde nos dice que “Leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura” el autor nos señala que el lector luego de finalizar la lectura es quien dará una interpretación personal y proseguirá a la crítica que le dejará una enseñanza.

Nivel de comprensión literal

El nivel de comprensión literal, el lector reconoce las frases y las palabras clave del texto. Se centra en las ideas e información que están explícitamente expuestas en el texto por reconocimiento o evocación de hechos. El reconocimiento consiste en la localización e identificación de los elementos del texto. Algunos de estos son las ideas principales: la idea más importante de un párrafo o del relato; de secuencias: identifica el orden de las acciones; por comparación: identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos; de causa o efecto: identifica razones explícitas de ciertos sucesos o acciones. (Alfonso y Flórez, 2009)

En este nivel, el lector reconoce las frases y las palabras clave del texto. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector. Corresponde a una reconstrucción del texto que no ha de considerarse mecánica; comprende el reconocimiento de la estructura base del texto. Lectura literal en un nivel primario. Se centra en las ideas e información que están explícitamente expuestas en el texto por reconocimiento o

evocación de hechos. El reconocimiento consiste en la localización e identificación de los elementos del texto, que pueden ser:

De ideas principales: la idea más importante de un párrafo o del relato.

De secuencias: identifica el orden de las acciones.

Por comparación: identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos.

De causa o efecto: identifica razones explícitas de ciertos sucesos o acciones

Nivel de comprensión inferencial

Para Pinzas (2017) él nos dice que el nivel inferencial “Es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos.” Este nivel se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito. Es decir, busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas. La meta del nivel inferencial es la elaboración de conclusiones. Este nivel de comprensión es muy poco practicado por el lector, ya que requiere de un considerable grado de abstracción. Favorece la relación con otros campos del saber y la integración de nuevos conocimientos en un todo.

Este nivel puede incluir las siguientes operaciones:

Inferir detalles adicionales que, según las conjeturas del lector, pudieron haberse incluido en el texto para hacerlo más informativo, interesante y convincente.

Inferir ideas principales, no incluidas explícitamente.

Inferir secuencias sobre acciones que pudieron haber ocurrido si el texto hubiera terminado de otra manera.

Inferir relaciones de causa y efecto, realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres y sus relaciones en el tiempo y el lugar. Se pueden hacer conjeturas sobre las causas que indujeron al autor a incluir ciertas ideas, palabras, caracterizaciones, acciones.

Predecir acontecimientos sobre la base de una lectura inconclusa, deliberadamente o no.

Interpretar un lenguaje figurativo, para inferir la significación literal de un texto.

Nivel de comprensión crítico

Consuelo (2007) nos indica que “Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre personajes, autor, contenido e imágenes literarias. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima dialogante y democrático en el aula.” A este nivel se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído. Dichos juicios toman en cuenta cualidades de exactitud, aceptabilidad, probabilidad. Los juicios pueden ser:

De realidad o fantasía: según la experiencia del lector con las cosas que lo rodean o con los relatos o lecturas.

De adecuación y validez: compara lo que está escrito con otras fuentes de información. •

De apropiación: requiere de evaluación relativa en las diferentes partes para asimilarlo.

De rechazo o aceptación: depende del código moral y del sistema de valores del lector.

La Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber

mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Según Caponetto (2014) “Dentro del ámbito educativo, la gamificación es utilizada como herramienta de aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento y asignaturas, como también en el desarrollo de actitudes, comportamientos colaborativos y el estudio autónomo.” Lo que el autor nos señala es que la gamificación es una herramienta muy útil para el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. Así también Carolei (2016) sugiere “no verse como proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje.” La autora nos señala que no se vea la gamificación como algo institucional si no que sea más divertido a la hora de enseñar.

En el nivel de la educación y concretamente del proceso enseñanza-aprendizaje, el concepto de “gamificación” ha sido de gran relevancia. Así nos aborda Zichermann (2011) el concepto de gamificación en su obra Gamificación by Design. Definiéndola como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas.” El autor nos señala que debemos interactuar y fomentar el proceso mediante buenas técnicas que lleguen al estudiante para que se logre un mejor aprendizaje. También Karl.

M. Kapp (2012) es otro de los autores que estudian la gamificación, definiéndola como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, con el propósito de atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.” Este autor no señala la importancia de utilizar adecuadamente cada técnica para el aprendizaje.

Según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) resaltan en tres categorías los elementos de la gamificación, estos son: dinámicas, mecánicas y componentes, las cuales se deben tener en

cuenta al momento de establecer actividades didácticas que se diseñen. Es importante conocer entonces a que se refiere cada categoría y los elementos que contienen.

Las Mecánicas, hacen referencia a los componentes básicos del juego, reglas, su motor y su funcionamiento; promoviendo la participación. Los elementos que contienen son: Retos, competencia, cooperación, feed back y recompensas.

Las Dinámicas, se refiere a la forma en que se desarrollan las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de estos. Sus elementos son Limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones.

Los componentes que son los recursos disponibles y las herramientas que se utilizan en el diseño de una actividad en la práctica de la gamificación. Se basa en logros, avatares, niveles, ranking y puntos.

Estándar básico de aprendizaje

Son los parámetros donde todo estudiante debe saber y poder hacer, para lograr y alcanzar un nivel de calidad mediante estructuras dadas por el ministerio de educación, donde está estructurada mediante ciclos o grados, por ende, este trabajo se encuentra ubicado en el quinto grado. Aquí tomamos la estructura de cuarto y quinto grado, en el factor de lectura, donde se debe elaborar hipótesis de lectura acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste y el contexto. A través de unos subprocesos que todo estudiante debe tener:

Leo diversos tipos de texto literario: relatos mitológicos, leyendas, cuentos, fábulas, poemas y obras teatrales.

Reconozco, en los textos literarios que leo, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.

Propongo hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, etc.

Relaciono las hipótesis predictivas que surgen de los textos que leo, con su contexto y con otros textos, sean literarios o no.

Comparo textos narrativos, líricos y dramáticos, teniendo en cuenta algunos de sus elementos constitutivos.

Derechos básicos de aprendizaje

Lo derechos básicos de aprendizaje (DBA) están contrbuídos por una propuesta de un conjunto de saberes fundamentales, relevantes y significativos que al incorporarse como objetos de enseñanza garantizan condiciones de igualdad educativa. Los DBA están estructurados por una técnica circular, además, están compuestos también por otros elementos que impone la secretaria de educación, como los estándares básicos de aprendizaje, los lineamientos pedagógicos, decretos y resoluciones, todo esto está estructurado para responder el que y como se debe aprender. Además de esto sirve para evaluar, vincular, orientar, aplicar y adherir una clase. Por esta razón, tomamos dos DBA para el presente trabajo, que son los siguientes:

En primer lugar, tenemos el segundo DBA de lengua castellana del grado quinto, donde dice que el estudiante interpreta mensajes directos e indirectos en algunas imágenes, símbolos o gestos. Donde a partir de esto debemos obtener una evidencia de aprendizaje por parte de los estudiantes del grado quinto que deben identificar la coherencia de las imágenes en los textos representados con ellas.

En segundo lugar, tenemos el cuarto DBA de lengua castellana del grado quinto, donde nos menciona que el estudiante debe reconocer en la lectura de los distintos géneros literarios diferentes posibilidades de recrear y ampliar su visión de mundo. Como se mencionó

anteriormente, a partir de esto los estudiantes deben obtener dicha evidencia de aprendizaje donde deberá deducir las semejanzas y diferencias de los géneros literarios a través de los textos que lee y escribe.

Experiencia comprensión lectora con la gamificación.

Para dar continuidad con el trabajo, se buscaron unas series de experiencias donde según Ritzer (1993. pág. 87) menciona que:

En la experiencia humana se da una influencia directa de los significados y los símbolos sobre cualquier acción; aquí los sujetos como actores y autores de lo social se vinculan mutuamente en la dinámica misma de las actuaciones sociales que se objetivan en el hecho de convertirse en “los demás de los demás.”

Es muy importante tener claridad sobre las acciones que generan el desarrollo de la gamificación, por ende, es importante tener más conocimientos de experiencias que ya hayan tenido otros trabajos.

Para la primera experiencia positiva, García, Carrascal y Renobell en el 2016 presentaron en su propuesta el dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria. Donde por medio de este trabajo surgiendo con base a la problemática de poca motivación para la adquisición de aprendizajes, por lo cual diseñan estrategias de gamificación que favorecieron notablemente a los estudiantes donde lograron evidenciar como la gamificación aplicada a la educación es una herramienta de gran potencial educativo que colabora para abordar las dificultades que se presentan en la realidad del aula.

Por otro lado, Ortiz, Jordán y Agredal en el año 2018 analizaron los beneficios de la gamificación en educación, entre los hallazgos del estudio destacan los niveles de motivación

alcanzados, así como la implicación del profesorado en el diseño de las actividades gamificadas, en las diferentes publicaciones analizadas. Se evidenció como los estudiantes perciben la experiencia como motivante en beneficio de su compromiso y aprendizaje. Reflejando la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se desarrollan durante el proceso.

Para continuar, Betancur, Rico y Rivero en el año 2018 en su trabajo “La literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria” donde debido a los bajos resultados en pruebas externas y falta de interés por la lectura. Se formularon estrategias apoyadas en la técnica de gamificación, lo cual posibilitó la reflexión acerca de prácticas de enseñanza en lengua castellana, no solo enfocándose en la asimilación y en la apropiación de contenidos, si no que favorecieron el desarrollo de diversas competencias lingüísticas y comunicativas.

Por otro lado, se encontró que Ramírez y Durán en el año 2019 en su investigación evidencian que cuando la gamificación es usada como estrategia pedagógica permite dinamizar o no los procesos de enseñanza y aprendizaje de las áreas académicas, generando motivación e interés por la participación en cada experiencia de aprendizaje en el aula. Dentro de los resultados obtenidos a través de su investigación confirmaron que los estudiantes usan las TIC de manera habitual desarrollan experiencia, haciéndoles más activos y autónomos para el aprendizaje, esto al hacer uso de tres aplicaciones con las que trabajaron, donde los estudiantes manifestaron mayor interés en los elementos que les crean fantasías, y los llevan a nuevas experiencias que los transporten a espacios fantásticos donde recrean etapas iniciales de su infancia. Proporcionando un entorno adecuado para la efectiva interacción entre los actores del contexto educativo.

2.3 Marco conceptual

Existen una serie de términos y conceptos que se deben tener claros al momento de la comprensión y desarrollo de este trabajo, comenzando por lo que se entiende por gamificación.

La gamificación para Muñoz:

“...adapta elementos del diseño de los juegos para ser implementados en situaciones no jugables como la educación. De esta manera, se procura crear ambientes de aprendizaje divertidos y voluntarios.

La gamificación se fundamenta en influenciar el comportamiento o la actitud de las personas; en el caso de la educación, busca aumentar el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje. Para lograrlo, acude a la definición de reglas, tareas de seguimiento y la realimentación positiva.

Siguiendo por la misma línea del conocimiento es importante aclarar el concepto de “estrategias educativas” Según el breve diccionario de pedagógico crítico, se puede definir como

“Conjunto integrado y sistemático de orientaciones para la acción educativa derivadas de una postura pedagógica, que conforman el modo particular y pertinente de diseñar el proceso de enseñanza por parte del profesor”.

Las estrategias son utilizadas para lograr en el estudiante un proceso de aprendizaje mucho más óptimo, pero para ello hay que definir el termino, este se puede entender como:

“...el proceso psicosocial mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades, incorpora o resignifica contenidos conceptuales o adopta nuevas estrategias de conocimiento autónomo”.

Estas estrategias son compiladas en lo que comúnmente conocemos como currículum, según el mismo autor este término se entiende como aquella

Parte de la Pedagogía encargada de la selección mayor de los saberes que las nuevas generaciones deben asimilar a lo largo del ciclo educativo. Para el Ministro de Educación de turno corresponde a los cargos que ha tenido anteriormente y que, de algún modo, son la base de los futuros cargos políticos y/o académicos que aspira a tener.

Ahora bien, otro concepto importa para la comprensión de esta investigación es el de educación:

En sentido tradicional y académico se refiere al proceso social de reproducción de la sociedad, en términos adaptativos o generativos, así como al proceso de formación humana definido como el despliegue de todas las potencialidades de los seres humanos en su contexto social y cultural.

2.4 Marco Legal

En cuanto a la normatividad vigente que regula la educación en Colombia, es importante señalar que Colombia suscribió la Declaración Mundial sobre la Educación para todo del año 1990, la cual, según la UNESCO, “ha demostrado ser una guía útil para los gobiernos, las organizaciones internacionales, los educadores y los profesionales del desarrollo cuando se trata de elaborar y de poner en práctica políticas y estrategias destinadas a perfeccionar los servicios de educación básica”.

Colombia además, cuenta con un desarrollo interno que regula todo lo referente a la educación, comenzando por la constitución la cual en su artículo 44 establece entre los derechos fundamentales de los niños el derecho a la educación, continua en el artículo 67 donde se establece que la educación es un derecho que tienen todas las personas y que es un servicio público con una función social que busca el acceso al conocimiento interdisciplinar, además establece la obligación del estado de regular este tema y asegurar su acceso gratuito y de calidad.

Siguiendo con este desarrollo a lo largo de los años se han ido expidiendo leyes que regulan de forma más precisa el acceso, ejercicio y goce de la educación en el país. La ley 30 de 1992, establece las disposiciones para fortalecer los servicios de apoyo a la investigación científica y al desarrollo tecnológico. En el año 1994 el congreso expide la ley 115 la cual define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica primera y básica secundaria no formal e informal, siguiendo con la regulación la prestación de los servicios de educación en cualquiera de sus niveles fue regulada a través de la ley 715 de 2001.

Además de las leyes el gobierno nacional ha regulado a través de la expedición de decretos ciertos aspectos tales como las normas que son aplicables al ejercicio de la profesión docente que se encuentran en el Decreto ley 77 de 1979, la reglamentación para el desarrollo de programas de formación de educadores y se crean condiciones para la mejora de su profesión y la prestación del servicio de educación en el nivel de preescolar mediante el decreto 47 de 1997, después de este y a través de los años se expidieron una serie de normas de carácter reglamentario en cuanto a la educación toda esta información fue compilada en el decreto 1075 del años 2015.

Por último, la educación es un tema que obligatoriamente se regula en los planes de desarrollo de gobierno cada 4 años, en el vigente plan de desarrollo la educación el nuevo gobierno pondrá especial atención en la educación desde la infancia, fortaleciendo la jornada única y la educación gratuita para todos.

2.5 La propuesta

2.5.1 título de la propuesta

LA LECTURA, UN MUNDO MÁGICO POR DESCUBRIR.

2.5.2 Presentación

La presente propuesta pretende fomentar en los estudiantes, un aprendizaje significativo a través de la gamificación dentro y fuera del aula, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto del colegio Carlos Pérez Escalante, sede Marco Fidel. De este modo se implementan 6 actividades las cuales tendrán un tiempo de duración de dos horas diarias, dos días a la semana, para un total de actividades que se realizarán durante tres semanas para su aplicación total. Con estas actividades se quiere dejar un impacto positivo en los estudiantes y docentes de la sede, contribuyendo a generar estrategias pedagógicas basadas no solamente en el juego, sino que también que la idea general de la gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos para un mejor manejo de la comprensión lectora.

2.5.2 Fundamentación teórica de la propuesta

Para la fundamentación teórica, se tiene en cuenta los postulados de diversos teóricos como Mendoza (2003), Gómez (1997), Kapp (2012). En este sentido, se toman los aportes de Mendoza indica que:

La lectura es un proceso de construcción de significados a partir de estímulos textuales, en la que no solo el texto o la obra son los elementos que aportan informaciones y contenidos, sino que, para que se produzca el verdadero efecto de la lectura, necesariamente, también ha de contarse con las aportaciones del receptor y con la activación de aquellos personales saberes pertinentes para la comprensión de lo expuesto y presentado por el texto (2003, p. 175).

Lo que el autor expone sobre la lectura es que todo aquel que lee debe desarrollar un conjunto de conocimientos, destrezas y estrategias para una buena comprensión lectora. Por otra parte, para afirmar lo del anterior autor, se toma como referente a Gómez (1997), plantea que

el acto de comprensión para que se produzca, es necesario que el comprendedor (el sujeto o lector) cumpla una serie de requisitos, tales como: “tener la intención de comprender el texto; poseer las competencias pragmáticas correspondientes; dominar algún marco de referencia de contenidos; buscar en el texto el mensaje intencionado por el autor; utilizar las tácticas, estrategias y habilidades adecuadas; integrar lo comprendido en sus propios dominios conceptuales y valóricos; y distinguir entre lo encontrado en el texto y los aportes de sus propios esquemas culturales”

Por otro lado, mencionamos a Kapp (2012, pág. 3). “La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no.” Esto con el fin de tener claro cuál es el objetivo que se le dará a la gamificación en esta propuesta.

2.5.3. Objetivos

Mejorar la concentración de los estudiantes a través de la motivación.

Incentivar la interacción en los estudiantes a través de estrategias pedagógicas.

Fomentar el interés por la lectura en los estudiantes.

2.5.4. Descripción de las actividades

ACTIVIDAD 1

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Cuento: “creando juntos una historia”

Objetivo: Mejorar la concentración de los estudiantes a través de la motivación.

Motivación: “Nombres enlazados”

Para iniciar con la actividad se realizará primero la motivación, esta actividad consiste en escribir los nombres de toda la clase en el tablero, pero utilizando al menos una letra ya escrita de otro nombre. Podemos empezar por el maestro que debe salir al tablero, presentarse y escribir su nombre. Luego cada alumno va saliendo, presentándose al grupo y escribiendo su nombre utilizando al menos una letra ya escrita en otro nombre (es como un crucigrama). Con esta actividad los alumnos fijan su atención en cómo se escriben los nombres de sus compañeros y así también la docente en formación se va aprendiendo los nombres del grupo, también al quedar todos los nombres entrelazados se formará un crucigrama.

Duración de la motivación: veinte (20) minutos

Descripción: Para iniciar con la actividad se formarán grupos de tres estudiantes, seguidamente se le dará a cada grupo 2 imágenes diferentes, donde cada grupo deberá observarlas muy bien. Luego cada grupo deberá escribir un cuento muy corto con esos dos personajes donde tendrán veinte (20) minutos para la elaboración del cuento.

Luego de haber pasado los diez minutos la docente en formación llamara al frente a cada grupo y les pedirá que uno de ellos lea el cuento para toda la clase, seguidamente la docente procederá a escribir en el tablero el cuento. Esto tomará un tiempo de veinte (20) minutos.

Una vez terminado de pasar todos los grupos y de escribir los cuentos en el tablero, se procederá a elegir entre todos cual fue el mejor cuento, el grupo ganador obtendrá su recompensa por realizar el mejor cuento. El debate de la elección del cuento tomará un tiempo de diez (10) minutos.

Duración de la actividad: cincuenta (50) minutos.

Recursos: hojas de papel, imágenes impresas.

Técnica: observación.

Instrumento: entrevista.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

ACTIVIDAD 2

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Cuento: “cambiemos juntos la historia”

Objetivo: **Mejorar la concentración de los estudiantes mediante cuentos divertidos.**

Motivación: “Cadena de palabra”

Para iniciar con la actividad se realizará primero la motivación, los estudiantes deberán formar un círculo en el salón de clase, luego la docente dará las indicaciones de la actividad, donde consiste en ir diciendo palabras que inicien con alguna letra del abecedario, los estudiantes deberán estar muy atentos para recordar las palabras de sus demás compañeros, la docente inicia con el juego, luego lo sigue el estudiante que tenga a mano derecha, todos deberán estar en silencio y estar atentos a lo que vayan mencionando. El estudiante que se equivoque y rompa la cadena de palabras saldrá del círculo. La actividad se realiza con el fin de que aquel estudiante que rompa la cadena quedará como líder de los grupos que se formarán para la siguiente actividad.

Duración de la motivación: veinte (20) minutos

Descripción: Normalmente, los cuentos infantiles tienen finales felices. Aun así, las historias no terminan, sino que conocemos el inicio feliz. Por eso, un entretenido juego de

comprensión lectora para disfrutar en clase, consiste en leer cualquier cuento e inventar la segunda parte.

Así que, para dar inicio con esta actividad, se harán grupos de 4 estudiantes, la docente en formación elegirá un estudiante para que lea la primera parte del cuento “caperucita roja” se leerá la primera parte del cuento, una vez terminada, los grupos deberán seguir con la historia, pero con otro rumbo, agregando más personajes y alargando más la historia.

Cada grupo tendrá diez (10) minutos para realizar el nudo de la historia, donde la docente pondrá en el tablero dos personajes nuevos los cuales deberán incluir en el nudo del cuento, cuando hayan realizado la otra parte del cuento, pasará un integrante de cada grupo a leer lo que realizaron en grupo, después se elegirá el mejor nudo de la historia y se agregará al tablero.

Continuando con la actividad, se volverán a reunir en los mismos grupos para continuar con la historia, pero en esta ocasión los estudiantes son los que eligen agregarle un lugar nuevo al cuento, se les dará un tiempo de diez (10) minutos para continuar con la historia y así dar por finalizado el cuento. Al terminar volvemos a realizar lo mismo del anterior paso, un integrante de cada grupo deberá pasar y leer el desenlace del cuento, y por votación de toda la clase se elegirá uno y se agregará al tablero.

Así para finalizar obtendremos un cuento totalmente diferente al que siempre hemos leído.

Duración de la actividad: **una hora.**

Recursos: hojas de papel, imágenes impresas, tablero y marcador.

Técnica: observación.

Instrumento: Entrevista.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

ACTIVIDAD 3

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Poemas. “El dado mágico”.

Objetivo: **Incentivar la interacción en los estudiantes a través de estrategias pedagógicas.**

Motivación: **“La estrella”**

Cada estudiante recibe una estrella y deberá apuntar en cada punta de la estrella una palabra o número que sea importante en su vida. Después se colgará o pegará la estrella en el pecho y el resto de sus compañeros deberá adivinar a qué hacen referencia esos números y palabras y porqué son importantes en su vida.

Duración de la motivación: quince minutos.

Descripción: Para dar inicio con la actividad, se les explicará que es un poema y como está estructurado. Seguidamente se formarán grupos de seis estudiantes, en cada grupo deberán seleccionar dos líderes, los cuales deberán pasar al frente y tirar una vez cada dado, de acuerdo con las imágenes que les correspondan, deberán hacer un poema con todos los integrantes del grupo, cada grupo tendrá quince minutos para elaborar el poema, entre todos los integrantes del grupo deben participar para elaborar dicha actividad.

Una vez terminado el poema, deberán pasar al frente y exponerlo con los demás compañeros de clase. Al mejor poema se le otorgaran unos puntos ganadores.

Duración de la actividad: **hora y media.**

Recursos: dados mágicos, hoja y lápices.

Técnica: observación.

Instrumento: entrevista.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

ACTIVIDAD 4

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Poemas. “El dado mágico”.

Objetivo: **Incentivar la interacción en los estudiantes a través de estrategias pedagógicas.**

Motivación: **“choco-choco”**

En esta actividad, se hará un pequeño ejercicio con las manos, es una actividad muy lúdica ya que se hace cantando y al mismo tiempo se hacen movimientos con las manos, al decir “choco-choco” los estudiantes deben dar dos pequeños golpes a la mesa o en sus piernas, al decir “la-la” deberán aplaudir, después volveremos a decir “choco-cho” y haremos el movimiento ya antes mencionado y se terminara con “te-te” donde también deberán aplaudir, seguidamente se formará la palabra “chocolate” y haciendo todos movimientos mencionados. Se aumentará la rapidez del canto cada vez.

Duración de la motivación: cinco minutos.

Descripción: para iniciar con la actividad, primero se les indicará a los estudiantes que formen un círculo entre todos en el salón de clase, seguidamente la docente en formación le entregará un pequeño poema a cada uno, ella les recitará primero un poema, indicándoles cómo deben hacerlo, después les dará veinte minutos a los estudiantes para que puedan leer y aprenderse el poema.

Una vez hayan pasado los veinte minutos, pasará un estudiante al centro a recitar su poema, pero primero, cinco compañeros se pondrán de pie y le dirá una cualidad al estudiante que está en el centro del círculo, esto con el fin de que el estudiante que se encuentra en la mitad del círculo logro estar más seguro de sí mismo y pueda recitar el poema con más confianza.

Duración de la actividad: **una hora.**

Recursos: poemas.

Técnica: observación.

Instrumento: lista de cotejo, diario de campo.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

ACTIVIDAD 5

5. Cuento: “Ruletas mágicas.”

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Cuento. “Ruletas mágicas.”

Objetivo: **fomentar el interés por la lectura en los estudiantes.**

Motivación: “Lo que me gusta de ti”

El grupo se coloca en círculo. Una persona empieza, le da un abrazo y le dice a la que está a su derecha "lo que me gusta de ti es" (menciona una o varias cualidades). Esa persona mantiene el abrazo y contesta "lo que gusta de mi es" luego abraza a la persona de su derecha y le dice "lo que me gusta de ti es", y así sucesivamente hasta cerrar el círculo.

Duración de la motivación: diez minutos.

Descripción: Para dar inicio con la actividad, el grupo deberá estar en el círculo que se hizo desde el inicio de la jornada, luego, la docente en formación formara los grupos de 4

estudiantes y entre ellos elegirán un líder por grupo. Luego cada líder deberá pasar al frente y darle vuelta a la ruleta, las cuales consisten en la primera tiene el nombre de cuentos famosos, la segunda tiene un lugar mágico, y la tercera tiene personajes nuevos, ellos deberán cambiar la historia del cuento y agregar las cosas nuevas que les salieron, el trabajo en grupo en esta actividad es muy importante, ellos deberán aportar ideas y participar entre todos. Una vez terminen los cuentos se guardan en una bolsa y un estudiante por grupo deberá sacar un cuento y leerlo, al terminar esta fase se escogerá el mejor cuento entre todos los estudiantes, el cuento deberá estar muy bien estructurado, la docente en formación revisará de acuerdo al grupo ganador si el cuento está con el lugar y los personajes nuevos.

Duración de la actividad: **una hora.**

Recursos: imágenes, ruletas.

Técnica: observación.

Instrumento: entrevista y diario de campo.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

ACTIVIDAD 6

Nombre: Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel

Grado: 5° primaria

Título: Cuento: “Ruleta de preguntas”

Objetivo: fomentar el interés por la lectura en los estudiantes.

Motivación: “**Teléfono roto**”

Para iniciar el día, la docente los organizara 3 filas con los estudiantes, al primer estudiante de cada fila (de izquierda a derecha) le dará una oración y ellos deberán pasar la información hasta que llegue al último estudiante de la fila, luego deben pasar al frente los

estudiantes que recibieron por última la información y decir a toda la clase la oración que le dijeron al oído, el grupo que mejor lo realice y diga la oración correcta obtendrá sus respectivos puntos.

Duración de la motivación: diez minutos

Descripción: En el último encuentro con los estudiantes, se le entregará un cuento diferente a cada uno, esto con el fin de que cada estudiante pueda explicar el cuento con sus palabras, se les dará un tiempo determinado de diez minutos para que lean el cuento con calma y sin afanes.

Para continuar, la docente pedirá a un estudiante que pase al frente y le de vuelta a la ruleta y así hasta que pasen todos los estudiantes, la ruleta tendrá preguntas abiertas donde ellos deben responder de acuerdo a lo que entendieron y les gustó del cuento.

Finalizando la actividad, la docente en formación felicitará a todo el grupo por la participación, de igual forma, ella tendrá los puntos de las personas que participaron en todas las actividades y les entregará un premio por su participación.

Duración de la actividad: cincuenta minutos.

Recursos: cuentos impresos, ruleta mágica de preguntas.

Técnica: observación.

Instrumento: entrevista.

Responsable: Briyie Fernanda García Torres

Capítulo III. Marco Metodológico

En el siguiente capítulo se describe la metodología utilizada en el desarrollo de la investigación, donde se especifica el enfoque y el método de investigación, los Informantes clave, el escenario de investigación, las técnicas de recolección de datos, el procedimiento de análisis de los datos y el cronograma. Según Arias (1999) “la metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “cómo” se realizará el estudio para responder al problema planteado.” (p. 45)

3.1 Enfoque epistemológico

Se asumió un paradigma cualitativo que permita indagar como la gamificación favorece en la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria empleadas en las edades de 9 a 15 años de la institución Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez. Referente al planteamiento se toma en cuenta la idea de Beltrán (1997)

Un paradigma sirve como guía para los profesionales en una disciplina porque indica las cuestiones o problemas importantes a estudiar, establece los criterios para el uso de "herramientas" apropiadas, y proporciona una epistemología. Un paradigma no sólo permite a una disciplina aclarar diferentes tipos de fenómenos, sino que proporciona un marco en el que tales fenómenos pueden ser primeramente identificados como existentes, plantean estos autores. (pág. 4)

Por consiguiente, este paradigma comparte similitud con el método cualitativo ya que busca conocer el interior de los sujetos, interpretar y observar sus hechos mediante la interacción y la realidad que se obtendrá en este campo educativo, en este orden de ideas, Badilla (2006).

La investigación cualitativa en el campo de la educación es un tema de interés actual, ya que está inmersa en nuestras prácticas profesionales cotidianas. El propósito de este intercambio investigativo permite reconstruir, articular y reflexionar sobre algunos tópicos que fundamentan el enfoque cualitativo de investigación y que están relacionados con nuestros escenarios habituales de trabajo. (pág. 42)

Siguiendo este orden de ideas Mejía (2007) define a la investigación cualitativa como "el procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. En este sentido, la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por este". (pág. 146)

3.2 Método de investigación

El presente estudio se aborda metodológicamente desde la intervención de la investigación acción de tal manera se estudia la realidad educativa, para lograr cambios positivos en el contexto de estudio desde un proceso de reflexión. Con este enfoque, se podrá analizar qué tan favorable es la gamificación como implementación para el mejoramiento en la comprensión lectora. Tal como lo señala Martínez (2000), "el método de la investigación acción tan modesto en sus apariencias, esconde e implica una nueva visión de hombre y de la ciencia, más que un proceso con diferentes técnicas" (p.28). Por otra parte, Yuni y Urbano (2005) refieren que

la Investigación acción se enmarca en un modelo de investigación de mayor compromiso con los cambios sociales, por cuanto se fundamenta en una posición respecto al valor intrínseco que posee el conocimiento de la propia práctica y de las maneras personales de interpretar la realidad para que los propios actores puedan comprometerse en procesos de cambio personal y organizacional. (pág. 138-139)

Para finalizar, se cita a Sosa (2014) donde nos dice que

Dentro de un diseño de Investigación Acción Educativa, ubica a la reflexión y la transformación como piezas claves en todo estudio que tenga este corte investigativo, empoderando al maestro para que sea un profesional crítico reflexivo, que él mismo se transforme y construya su saber pedagógico, por medio de la reflexión que es un proceso permanente y sistemático. (Pág. 104)

3.3 Escenario de investigación

En cuanto al escenario de investigación para el presente estudio, se consideró la institución educativa Carlos Pérez Escalante sede Marco Fidel Suarez, ubicada en la avenida 2 #11-1 en el barrio san Luis, Cúcuta, Norte de Santander, como un espacio idóneo para la ejecución de la presente investigación. Con respecto Rhodes (1994) denomina la construcción de escenarios.

Un escenario viene a ser la descripción, en detalle, de lo que estamos concibiendo o imaginando y de lo que significaría, llevado a la realidad, para un grupo situación particular. En educación los escenarios suelen describir un día o una situación concreta de estudiante o de profesor en un contexto educativo del futuro, y el proceso de creación de estos escenarios ayuda a los implicados en la planificación del cambio a que tengan una mejor comprensión de todo el proceso. (pág. 8)

3.4 Informantes claves

Los informantes claves para la presente investigación según Taylor (1986) dependiendo de la posición epistemológica y teórica del investigador, se habla de informante clave y de portero. Se puede decir:

El informante es una persona capaz de aportar información sobre el elemento de estudio y el portero, además de ser un informante clave, es una persona que sitúa en el campo y ayuda en

el proceso de selección de participantes en el caso de realizar entrevistas o grupos focales. Ambos conceptos también provienen de la etnografía, siendo el portero la persona que facilitaba la entrada y el informante clave la persona que completaba la generación de información de la observación participante mediante entrevistas informales. Por lo tanto, los porteros e informantes claves son personas que permiten a los investigadores cualitativos acercarse y comprender en profundidad la “realidad” social a estudiar. (p.124)

En esta investigación los informantes claves se conformaron por 26 estudiantes del grado quinto de primaria del Colegio Carlos Pérez Escalante sede marco Fidel Suarez, pero los instrumentos se aplicaron a 4 estudiantes en cada entrevista, esto con el fin de ver los avances y resultados de todo el grupo.

3.5 Técnicas de recolección de datos

La investigación consiste en recolectar la información relacionados con las variables involucradas en el estudio del uso de la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Las técnicas de recolección de la información según Bavaresco (2006, p. 95) “la investigación no tiene significado sin las técnicas de recolección de la información. Estas técnicas conducen a la verificación de lo planteado”. Cada investigación determina las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados. En esta investigación se utilizó la entrevista como técnica de recolección de datos. Sierra (1998) quien asegura que “la entrevista es un instrumento eficaz y de gran precisión, puesto que se fundamenta en la investigación humana, aunque cuenta con un problema de delimitación por su uso extendido en las diversas áreas de conocimiento.”

Siguiendo esta idea, Alonso (1994) expone que

la entrevista se construye como un discurso enunciado principalmente por el entrevistado pero que comprende las intervenciones del entrevistador cada una con un sentido determinado, relacionados a partir del llamado contrato de comunicación y en función de un contexto social en el que se encuentren.

3.6 Procedimiento de análisis de los datos

El proceso de Análisis de información conlleva la recolección, transformación, limpieza y modelado de datos con el objetivo de descubrir información útil y trascendente para los intereses de la organización. Los resultados obtenidos se comunican, sugieren conclusiones y se usan para apoyar la toma de decisiones. Es decir, cómo indican cabero y Hernández (1995) “tras la recogida de información y previo a la presentación de los resultados, aparece el proceso de análisis de la información, que consiste en convertir los textos originales en datos manejables para su interpretación” (p. 58)

De acuerdo con este autor, el análisis de los datos cualitativos son procesamientos mediante los cuales el investigador manipula y organiza la información que ha obtenido por los investigadores para establecer e interpretar significados y conclusiones.

3.7 Cronograma

El cronograma es una herramienta fundamental donde nos permitirá organizar el trabajo o las actividades de una forma más adecuada. Es un documento donde nos podemos organizar con la duración de las actividades, las fechas de inicio y fechas finales, es decir, nos ayuda a tener las actividades más organizadas donde su función es ayudar a planificar y a terminar el trabajo a tiempo según Sánchez (2015), “un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que estableces los tiempos en los que realizaras el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar” (p. 2).

Tabla 1. Cronograma.

	ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE					OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
		1	5	12	19	26	3	10	17	24	7	14	21	28	5	12	19	
1	Orientaciones																	
2	Designación de tutores.																	
3	Capítulo I Problema																	
4	Capítulo II Marco teórico																	
5	Capítulo II																	
6	Capítulo II Marco teórico propuesta.																	
7	Capítulo III Marco metodológico.																	
8	Capítulo IV Análisis y ejecución de la propuesta.																	
9	Capítulo IV Análisis y ejecución de la propuesta.																	
10	Capítulo IV Análisis y ejecución de la propuesta.																	
11	Capítulo V Conclusiones																	
12	Redacción final del trabajo de grado.																	
13	Lectura y observaciones de los jurados.																	
14	Correcciones del trabajo de grado																	
15	Sustentaciones																	
16	Registro de notas																	

Elaborado por: Briyie Fernanda García Torres

Capítulo IV. Análisis y discusión de los datos

4.1. Análisis de los datos

El análisis e interpretación de la información es el proceso por el cual clasificamos, ordenamos y analizamos los resultados obtenidos durante la investigación mediante diferentes instrumentos que se aplicaron. De acuerdo a De acuerdo con Sandín (2003, pág. 6) “el análisis de la información es un proceso cíclico de selección, categorización, comparación, validación e interpretación inserto en todas las fases de la investigación que nos permite mejorar la comprensión de un fenómeno de singular interés”. Por ende, el análisis de este trabajo se realizó a través de entrevista a los estudiantes del grado quinto de primaria del colegio Carlos Pérez Escalante sede marco Fidel Suarez.

4.1.1. Fase diagnóstica

En esta fase del diagnóstico en la investigación acción es la que se hace uso para indagar, observar y registrar cuidadosamente el cómo empezar una intervención y cuáles son los puntos clave a trabajar, según Latorre (2005) “Es una actividad auto reflexiva que realiza el docente para mejorar la práctica educativa la que se implementa en la fase diagnóstica a través de datos recogidos en la implementación de instrumentos.”

A continuación, se realizó un diagnóstico a los estudiantes del grado quinto de primaria donde se desarrolló con base a instrumentos que permitieron analizar, recopilar y tener una reflexión sobre el proceso del nivel de comprensión lectora de los estudiantes para así dar inicio con la propuesta de dicho trabajo. Para Mollá, (2001) considera el diagnóstico educativo como:

Un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones,

organizaciones, programas, contextos familiares, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva. (p. 201)

El diagnóstico se les aplicó a 23 estudiantes de edades entra 9 a 15 años y se realizaron 9 preguntas de manera escrita, divididos en tres ítems que buscaban avaluar la comprensión desde distintas perspectivas.

En el primer ítem se aplicaron 3 preguntas donde se buscó evaluar la comprensión literal a través de imágenes, para determina el nivel de comprensión en el que se encuentran los estudiantes del grado quinto de primaria, a continuación, se muestran los resultados de las encuestas y sus respectivos porcentajes.

Ítem 1. Compresión literal.

Tabla 2. Diagnostico 1. Ítem 1.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	16	69.5%
INCORRECTO	7	30.5%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Tabla 3. Diagnostico 2. Ítem 1.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	23	100%
INCORRECTO	0	0%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Tabla 4. Diagnostico 3. Ítem 1.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	22	95.7%
INCORRECTO	1	4.3%

TOTAL	23	100%
-------	----	------

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Según un artículo de la universidad de la Salle, la lectura literal se puede entender como un nivel de comprensión donde:

“... el lector reconoce las frases y las palabras clave del texto. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector.

Corresponde a una reconstrucción del texto que no ha de considerarse mecánica, comprende el reconocimiento de la estructura base del texto”

Por cual, al tener en cuenta los resultados obtenidos de la aplicación de esta evaluación se puede concluir que los estudiantes cuentan con un buen nivel de comprensión literal, ya que un 98% de ellos lograron responder a las preguntas que se les realizo de manera acertada.

Ítems 2. Comprensión inferencial

Para él según ítem se aplicó una prueba en la que los alumnos debían leer un cuento para responder preguntas derivadas del texto. A continuación, se muestran los resultados:

Tabla 5. Diagnostico 4. Ítem 2.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	21	91,3%
INCORRECTO	2	8,7%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022

Tabla 6. Diagnostico 5. Ítem 2.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	20	86.1%
INCORRECTO	3	13.9%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Tabla 7. Diagnostico 6. Ítem 2.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	7	30.5%
INCORRECTO	16	69.5%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Ahora bien, al analizar los resultados de esta evaluación se pudo determinar que teniendo en cuenta lo que afirma Alfonso & Florez:

Este nivel se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito; es decir, busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas.

Por ende, considerando que solo el 67,6% de los alumnos contesto acertadamente, el alumnado presenta una dificultad en el nivel de comprensión inferencial.

Ítem 3. Comprensión crítica.

En esta fase la evaluación se aplicó 3 preguntas basadas en un texto que buscaba determinar la capacidad de comprensión crítica de los alumnos.

Tabla 8. Diagnostico 7. Ítem 3.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	22	95.7%
INCORRECTO	1	4.3%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Tabla 9. Diagnostico 8. Ítem 4.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	21	91.3%
INCORRECTO	2	8.7%

TOTAL	23	100%
-------	----	------

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Tabla 10. Diagnostico 9. Ítem 5.

	CANTIDAD	PORCENTAJE
CORRECTO	18	78.3%
INCORRECTO	5	21.7%
TOTAL	23	100%

Elaborado por Briyie Fernanda García Torres, 2022.

Para analizar los resultados de este ítem es importante, considerar lo que las autoras anteriormente mencionadas señalan sobre la comprensión lectora en un nivel crítico, según ellas en este nivel:

“...el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído”

Según la evaluación aplicada el 88,4% de los alumnos contesto correctamente a las preguntas lo que evidencia una capacidad óptima para emitir juicios propios a raíz de la lectura de un texto en la mayoría de los alumnos.

4.1.2 Fase de ejecución

Continuando con la fase de ejecución se analizarán las actividades realizadas a los estudiantes de quinto grado del colegio Carlos Pérez Escalante, sede Marco Fidel Suarez, al finalizar cada actividad se escogió una muestra de 4 alumnos a los cuales se les aplico una entrevista, con el fin de recolectar información sobre la ejecución de cada una de las actividades y el impacto del enfoque positivo de estas.

Sesión 1.

Tabla 11. Ítems 1 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 1: Creamos juntos la historia.

PREGUNTA	INFORMANTE	U.T. A	CATEGORÍA
¿Cómo se sintió trabajando en grupo?	S1	No muy bien, ya que se presentó problemas en el grupo	Valoración negativa
	S2	Muy bien	Valoración positiva
	S3	Excelente	Valoración positiva
	S4	Bien	Valoración positiva
En todo cuento distinguiremos tres partes: Planteamiento, Nudo y Desenlace. ¿Todos los identifico?	S1	Si, tanto en mi cuento como en el de los demás grupos	Nivel critico
	S2	Claro que sí, el de todos los cuentos.	Nivel critico
	S3	Si	Nivel critico
	S4	Si	Nivel critico
Con la actividad realizada ¿lograste identificar a los personajes?	S1	Si	Nivel critico
	S2	Si	Nivel critico
	S3	Si	Nivel critico
	S4	Si	Nivel critico
¿Cuáles de los cuentos que realizaron los demás compañeros recuerdas?	S1	El primero, ya que tenía un personaje que me gusta mucho	Nivel critico
	S2	El primero, por como la compañera lo leyó	Nivel critico
	S3	El ultimo, porque fue muy divertido	Nivel critico
	S4	El tercero, porque tenía personajes muy divertidos	Nivel critico
¿Cuál de los cuentos te gusto más y que enseñanza te dejó?	S1	El primero, porque les toco un personaje que me gusta mucho y la enseñanza fue positiva ya que los compañeros nos dejaron como enseñanza que siempre hay que compartir y ser bueno con los demás	Valoración positiva
	S2	El primero, porque los compañeros	Valoración positiva

		agregaron valores al cuento	
	S3	El primero, los compañeros dejaron reflexión sobre los valores	Valoración positiva
	S4	El primero, ya que los compañeros le agregaron valores y nos dejó una bonita enseñanza	Valoración positiva

Esta actividad se realizó en grupos de 3 estudiantes, se les asignó un lugar y personaje determinado a partir del cual debían desarrollar una historia, a través de esto se buscaba mejorar la concentración de los estudiantes utilizando cuentos divertidos para ello, al analizar la entrevista que se les realizó al finalizar la actividad, se puede identificar que teniendo en cuenta lo que afirma Amado según el cual: “los beneficios de las actividades pedagógicas pueden generar nuevas expectativas que ayuden a desarrollar y fortalecer conocimientos que serán de gran utilidad para su aprendizaje”. Y teniendo en cuenta que la mayoría de los sujetos calificó la actividad de una forma positiva, se puede inferir que la aplicación de la misma deriva en resultados positivos.

Tabla 12. Ítems 2 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 2. ¿Qué sucede después?

PREGUNTA	INFORMANTE	U.T. A	CATEGORÍA
¿Habías cambiado antes la historia de un cuento?	S1	No	Valoración negativa
	S2	No	Valoración negativa
	S3	Si	Valoración positiva

	S4	No	Valoración negativa
¿Te gusto la idea de recrear el nudo y desenlace de un cuento que ya antes habías leído?	S1	Sí, mucho	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	Si	Valoración positiva
	S4	Si	Valoración positiva
¿Te sentiste cómodo trabajando con tus compañeros?	S1	Si	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	No	Valoración negativa
	S4	No	Valoración negativa
¿Entendiste la finalidad que tenía el cambiar la historia del cuento?	S1	Sí, nos ayudó a explorar nuestra imaginación	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	Sí, nos dimos cuenta que tenemos mucha imaginación	Valoración positiva
	S4	Si, noté que todos tenemos una imaginación muy grande	Valoración positiva
¿Volverías a cambiar la historia de un cuento a tu gusto?	S1	Si	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	Si	Valoración positiva
	S4	Si	Valoración positiva

En esta actividad nuevamente se selecciona una muestra de 4 alumnos para evaluar su nivel de satisfacción e impacto de la actividad, durante su realización se hicieron grupos de 4 niños, a los cuales se les dio la mitad del cuento de caperucita roja y se les pidió seguir la historia utilizando su imaginación, esto con el fin de mejorar la concentración de los estudiantes.

Al analizar las respuestas de los alumnos se puede identificar que los estudiantes, tienen una valoración positiva sobre la actividad, la utilización de herramientas como los cuentos para la mejora de la comprensión lectora y la concentración de los estudiantes a la hora de leer se convierten un camino eficiente para la obtención de un nivel de comprensión crítico óptimo, y teniendo en cuenta que:

“La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído. Dichos juicios toman en cuenta cualidades de exactitud, aceptabilidad, probabilidad. Los juicios pueden ser: 1. de realidad o fantasía: según la experiencia del lector con las cosas que lo rodean o con los relatos o lecturas; 2. de adecuación y validez: compara”. Esta actividad se toma como positiva y con buenos resultados.

Tabla 13. Ítems 3 entrevista realizada a los estudiantes. Actividad 3: El dado mágico de preguntas.

PREGUNTA	INFORMANTE	U.T. A	CATEGORÍA
¿En su grupo de trabajo estuvieron todos de acuerdo con el título que le dieron al poema?	S1	Si, el título fue lo más sencillo que logramos realizar entre todos	Nivel crítico
	S2	No, se nos complicó porque había compañeros que no estaban de acuerdo, pero al final logramos elegir uno	Nivel crítico
	S3	No, la docente nos ayudó con el título y que no estábamos de acuerdo	Nivel crítico
	S4	Si, la líder invento un título y a todos nos gustó	Nivel crítico
¿Hicieron un buen uso con las imágenes que les correspondió?	S1	Si, en el poema se mencionaron	Nivel crítico
	S2	Si	Nivel crítico
	S3	Sí, mi grupo trabajo muy bien y las agregó al poema	Nivel crítico
	S4	Si, trabajamos bien con las que nos correspondió	Nivel crítico
En el poema que realizaron en su	S1	Si, al momento de leerlas todo salió bien	Nivel crítico

grupo ¿las cuatro estrofas tuvieron coherencia con la temática?	S2	Al principio se nos dificultó, pero logramos realizar muy bien el poema	Nivel critico
	S3	Sí, todo estuvo bien	Nivel critico
	S4	Cuando empezamos no estábamos de acuerdo con algunas cosas, pero después nos concentramos y logramos un buen poema	Nivel critico
¿Qué fue lo que más se les dificultó a la hora de realizar la actividad?	S1	Era la primera vez que realizábamos unos poemas con una actividad así, pero la profe nos explicó bien y nos ayudó	Valoración positiva
	S2	El no estar de acuerdo todos como grupo, tuvimos muchos desacuerdos	Valoración negativa
	S3	Tuvimos dificultades como grupo al momento de trabajar	Valoración negativa
	S4	Si	Valoración positiva
¿Hicieron buen uso de la rima en el poema?	S1	Si	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	Si	Valoración positiva
	S4	Si	Valoración positiva

A través de la actividad se buscaba que los estudiantes reconocieran los componentes de un cuento de una forma didáctica que les permitiera hacer de la actividad lectora algo divertido, las actividades lúdicas que permiten a los alumnos tener un proceso de aprendizaje más significativos se convierten en una herramienta para el docente para lograr más eficacia. Según

Uno de los principios que recogen Perrotta y otros autores (2013) para defender el uso del aprendizaje basado en el juego es el fomento de la motivación intrínseca que el juego posee, que llevada al campo de la educación ayuda al profesor a trabajar en un contexto de persuasión e invitación en lugar de obligación.

Tabla 14. Ítems 4 entrevista realizada a los estudiantes

PREGUNTA	INFORMANTE	U.T. A	CATEGORÍA
----------	------------	--------	-----------

¿Logró memorizar completamente el poema?	S1	Sí, porque me gusto	Valoración positiva
	S2	Si	Valoración positiva
	S3	Si	Valoración positiva
	S4	Se me complico un poco, pero lo memorice muy bien	Valoración positiva
¿Cómo se sintió al escuchar lo que sus demás compañeros dijeron de usted?	S1	Muy bien, la verdad no me esperaba eso	Valoración positiva
	S2	Bien, me ayudó mucho a no sentir miedo	Valoración positiva
	S3	Bien	Valoración positiva
	S4	Muy bien, no sentí tanto miedo estar al frente	Valoración positiva
Al momento de recitar el poema ¿sus gestos y movimientos estaban controlados?	S1	Si tenía nervios al principio, pero luego con la actividad con mis compañeros pude decir bien el poema	Valoración positiva
	S2	Más o menos, soy muy nervioso	Valoración positiva
	S3	Sí, me gusta mucho la lectura	Valoración positiva
	S4	Si	Valoración positiva
¿Su interpretación fue inmediata y sin equivocaciones?	S1	Al primer intento me dieron nervios y no fui capaz, ya en el segundo intento si salió bien	Valoración positiva
	S2	Lo intenté 3 veces, pero lo hice bien	Valoración positiva
	S3	En el primer intento lo hice muy bien	Valoración positiva
	S4	En el segundo intento lo hice bien	Valoración positiva
¿Qué método utilizo para aprenderse el poema?	S1	Lo leí varias veces y con calma	Valoración positiva
	S2	Me iba aprendiendo párrafo por párrafo	Valoración positiva
	S3	Me aprendí párrafo por párrafo	Valoración positiva
	S4	Lo leí varias veces	Valoración positiva

A través de esta actividad se buscaba fortalecer la comprensión mediante una dinámica de memorización, donde cada estudiante debía aprenderse un corto poema que estaba acorde a lo que a ellos les gustaba, como se puede observar en la entrevista, fue una actividad con un impacto positivo ya que a ninguno se les complico el aprenderlo en un corto tiempo, los estudiantes mencionaron que también les ayudó mucho la actividad de mensajes positivos que decían los demás estudiantes de ellos. Para Soriano (2001) “la motivación es más un proceso dinámico que un estado fijo, los estados motivacionales de los seres humanos están en continuo flujo, tanto creciente como decreciente.”

4.1.3. Fase de evaluación final

En esta fase de evaluación final se revisará el logro de los objetivos y el cumplimiento de los indicadores del proyecto, donde evidenciaremos el impacto positivo que se logró en los estudiantes del grado quinto de primaria.

Tabla 15. Ítems 5 entrevista realizada a los estudiantes.

PREGUNTA	INFORMANTE	U.T. A	CATEGORÍA
¿Cómo fue su experiencia con todas las actividades realizadas?	S1	Muy bien	Valoración positiva
	S2	Bien, me gustaron	Valoración positiva
	S3	Bien	Valoración positiva
	S4	Bien, me gustaron	Valoración positiva
¿Tuvo alguna dificultad con las actividades que les realizó la docente?	S1	No, ninguna	Valoración positiva
	S2	Solo en una, con un grupo de compañeros que no querían trabajar	Valoración negativa
	S3	No, todo bien	Valoración positiva
	S4	No	Valoración positiva
¿Cómo fue el trabajo en grupo	S1	Bien, me llevo bien con mis compañeros así que el	Valoración positiva

durante todas las actividades?		trabajo que siempre hago en grupo trato de llevarlo bien	
	S2	En una sola actividad en mi grupo no estábamos de acuerdo para realizar la actividad, luego la profesora se acercó a nosotros y nos ayudo	Valoración positiva
	S3	Bueno, ya que siempre hubo dialogo con los demás	Valoración positiva
	S4	Muy bien, trabajamos bien	Valoración positiva
¿Qué enseñanzas le dejo la última actividad?	S1	Que es muy importante leer, que si no entiendo algo es mejor preguntar	Valoración positiva
	S2	Lo importante que es leer	Valoración positiva
	S3	Que debemos leer mucho	Valoración positiva
	S4	Lo lindo que es la lectura	Valoración positiva

Por último, se les realizó una entrevista sobre las actividades en general a los estudiantes, donde su valoración en cada uno de ellas fue positivas, mencionando así la gran ayuda para cada uno de ellos la motivación, el valor de que siempre se les mencionaran una cualidad antes de hacer alguna actividad o de estar al frente de sus demás compañeros y no sentirse presionado, cada uno de ellos demostraron un avance muy gratificante. Para Csikszentmihalyi (1998) define el estado de flujo como el motor para el aprendizaje. Por tanto, una gamificación bien aplicada, en nuestra opinión, provocará un aumento de la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos, que, a través de los elementos y principios del juego, mostrarán un mayor compromiso e interés por el aprendizaje, estando en ese estado de flujo.

Capítulo V. Conclusiones

Con éste trabajo de investigación se lograron resultados positivos en cuanto a los objetivos planteados, con un porcentaje bastante favorable en los análisis de la investigación, por lo tanto, en el objetivo general que se buscaba identificar cual era el impacto que tendría la gamificación como herramienta básica para el mejoramiento de la comprensión lectora, donde primero se realizó un diagnóstico para analizar el nivel de lectura de los estudiantes.

Seguidamente, se diseñaron una serie de estrategias mediante la gamificación donde se buscó promover y mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria, donde a través de las entrevistas se lograron obtener resultados de valoración muy positivos, una vez diseñada la propuesta se aplicó en 26 estudiantes de edades entre los 9 y 15 años, como anteriormente se mencionó el impacto de la propuesta se lograron impactos positivos en la comprensión lectora.

Finalmente, sobre la evaluación de la propuesta se pudo inferir que fue pertinente la aplicación puesto que los estudiantes demostraron grandes avances en cada una de las dificultades presentadas en el aula acerca del nivel de comprensión lectora en la que se encontraban y que se mantuvieron siempre activos y motivados en la ejecución de cada una de las estrategias.

Recomendaciones

La Institución Educativa colegio Carlos Pérez Escalante Sede “Marco Fidel Suarez” por medio de sus directivos y cuerpo docente se debe asumir estrategias pedagógicas para guiar los procesos de aprendizaje del mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

Es necesario que los docentes se encuentren siempre en constante innovación no solo en cuanto a las estrategias aplicadas a los estudiantes en las aulas de clase, sino también en como motivarlos para que tengan más confianza en ellos mismo, porque como se pudo observar en la ejecución de la propuesta los estudiantes demostraron más confianza en ellos y se logró dejar un impacto positivo en cada uno de ellos.

Incentivar el trabajo en equipo entre docente- alumno como estrategia dinámica y significativa para lograr un mejor ambiente en el aula de clase.

Referencias Bibliográficas

Alfonso, A. G., & Florez, M. d. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión es. *Actualidades Pedagógicas*, 94-107.

Alonso, L. (1994). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis

Arias Maldonado, M. I., Gutiérrez González, C. M. y Rodríguez López, J. D. (2021). La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>

Arroyo González, R. (2009). *Desarrollo metacognitivo y sociocultural de la comprensión escrita*. Nativola. Granada

Beltrán, J., Vásquez, F. Y Irigoyen, J. (1997). *Métodos cuantitativos y cualitativos: ¿alternativa metodológica?* En: *Revista Psicología y Salud*. INTERNET.

Betancur Herrera, M., Rico Castro, L. M., & Rivero Giraldo, F. M. (2018). La literatura infantil y juvenil, desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria.

Betancur Herrera, M., Rico Castro, L. M., & Rivero Giraldo, F. M. (2018). La literatura infantil y juvenil, desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria.

BURKE, Brian. *Gamificación 2020: ¿cuál es el futuro de la gamificación?* Stanford: Gartner, 2012.

CALERO, M. (1999). Técnicas de estudio e investigación. Lima, Perú.

CAPONETTO, Ilaria; EARP, Jeffrey; OTT, Michela. Gamification and education: a literature review. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 8., 2014, Berlín. **Actas...** Berlín: University of Applied Sciences, 2014. p. 50-57.

CAROLEI, Paula et al. Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 15., 2016, São Paulo. **Atas...** São Paulo: SBC: Escola Politécnica da USP, 2016. p. 1253-1256.

Carrasco, A. (2003). «La escuela puede enseñar estrategias de lectura y promover su regular empleo». *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Vol. 8, N° 17, enero-abril, pp.129-142.

Castro, L. (2020). La gamificación como un espacio para la lectura crítica. Experiencias Investigativas y Significativas | Vol. 6 (Revista Electrónica) Octubre – Diciembre, 2020 pp. 69 – 82.

Colima Soto, L. M., Moya Meliqueo, O., & Soto Guerrero, F. (2018). Gamificación para la comprensión lectora en la educación superior.

Díaz Barriga, F. & Hernández G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México. Mc Graw Hill.

Dina Grijalva en el año 2016 plantea que “la lectura puede ser una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones felices, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer.”

Fidias, A. (1999). El proyecto de investigación. Guía para su elaboración. (3era ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme. Orial Ediciones.

Fons Esteve, M. (2004). Leer y escribir para vivir: alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula. Barcelona: Grao.

Gaitero, F. G., Domínguez, S. C., & Santaren, V. R. (2016). El dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria= The drawing of the human figure" Avatar" as an element for the development of creativity and learning through gamification techniques in Primary Education. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, (5), 47-57.

Gallego, J. D. (2012). Línea de investigación: currículo y evaluación educativa. RIIEP , 55-71.

García, m. Arévalo, M., & Hernández, c (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. Cuadernos de lingüística hispánica (32), 155-174

Goodman, K. (1984) «Unity in Reading: A psycholinguistic guessing game». En Gollasch (ed.) Language & Literacy. Boston: Routledge and Kegan Paul.

Grijalva, Dina (2016), “El placer de leer juegos de palabras”, Ciencia, vol. 67, núm. 4, pp. 8-13. Hernández Bringas, Héctor, René Flores Arenales, Rafael Santoyo Sánchez y Prócoro Millán Benítez (2012), “Situación del rezago acumulado en México (2010)”, en José Narro Robles, Jaime Martuscelli Quintana y Eduardo Barzana García (coords.), Plan de diez años para desarrollar el Sistema Educativo Nacional, México, UNAM-Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, pp. 117-162, en: <http://www.planeducativonacional.unam.mx> (consulta: 30 de noviembre de 2016).

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, Pilar. (2010). Metodología de la investigación 5a ed.). México: McGraw-Hill

Jiménez Palmero, D. (2019). La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas.

Joao, O. P. (2005). Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación/. San Salvador : Colegio García Flamenco.

KAPP, Karl. Games, Gamification, and the quest for learner engagement. Training and Development, Reino Unido, v. 66, n. 6, p. 64-68, 2012.

Labrada, M. y Abreu, R. (2014). La lectura de textos científicos en estudiantes de las universidades de ciencias pedagógicas. Opuntia Brava, 6(1), 83-92. Recuperado de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/332/326>

Latorre, A. (2005). La investigación acción conocer y cambiar la practica educativa. Barcelona: editorial Grao, de IRIF, S.L

Madrid.

Marí Mollá, Ricard (2001), Diagnóstico Pedagógico. Un modelo para la intervención psicopedagógica, Barcelona: Edit. Ariel.

Martínez Miguélez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. Revista Electrónica Agenda Académica Volumen 7 Año 1. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.revele.com.ve/pdf/agenda/vol7-n1/pag27.pdf>. Consulta: 2007, 17 de febrero.

Martinez, P. (1999). La investigación como práctica pedagógica. Palabras de instalación del Simposio Internacional de Investigadores en Educación. (págs. 9-12). Santa Marta: CAB .

Mejía Navarrete J. (2009) Investigación Cualitativa: Nuevos conceptos y campos de desarrollo (Comp). Lima, Perú: Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación de la UNMSM.

MEN. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden.

Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles340021_recurso_1.pdf

MEN. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje – Lenguaje. DBA V.2. Recuperado de: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

MENDOZA, A.; Briz, E. (2003) “Didáctica de la Lengua y la Literatura”, ed. Prentice Hall, España.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.

Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan y Agredal, Míriam Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*

Pinzas, Juana 1999. Leer mejor para enseñar mejor. Lima: Tarea.

Ramírez Castellanos, I., & Durán Veléz, I. Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia.

Rhodes, D. (1994). Sharing the vision: Creating and Communicating Common Goals, and Understanding the Nature of Change in Education. EN KEARSLEY, G. y LINCH, W. (De.): Educacional Tecnología: Leadership perspectives. Educational Technology Pub. Englewood Clifs, NJ. 29-38.

Ricalde, M. & Palacios, I. (2008). Módulo de comunicación 1, 2, 3. Lima; LaRepública

Ritzer, G. (1995) Teoría sociológica contemporánea. Editorial Mc Graw Hill.

Rodríguez, R. R. (2006). INVESTIGACIÓN CURRICULAR: CONCEPTOS, ALCANCES Y PROYECCIONES EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Hallazgos - Producción de Conocimiento, 62-82.

Sandín Esteban, M^a Paz (2003) Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones. Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana.

Solé, I. (1987): Fortalecimiento de la Comprensión Lectora, Barcelona.

Sosa, A. (2014). La práctica pedagógica, una mirada desde la investigación. In Memoria del congreso iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. (Vol. 6).

Supo, J. (2015). Como empezar una tesis: Tu proyecto de investigación en un solo día. (1^oEd.). Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL

Taylor, S. y Bogdan, R. (1986). Introducción: ir hacia la gente, en Introducción a los métodos cualitativos de investigación. [Documento en línea] Disponible: <http://ulloavision.org/archivos/antologias/meto2> [Consulta: 2014, junio 01]

Tenesaca Orellana, M. E., & Criollo Cumbe, F. E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).

UNESCO. (1990). La Declaración Mundial sobre Educación para Todos y el Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje, aprobados por la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos. Jomtien Tailandia .

WERBACH, Kevin. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton: Wharton Digital Press, 2012.

Yuni, J. y Urbano, C. (2005). Mapas y herramientas para conocer la escuela:
Investigación etnográfica. Investigación Acción. 3era edición. Argentina: Barajas.

ZICHERMANN, Gabe. Rethinking elections with gamification: huffington post, nov.
2012. Disponible en: <https://www.huffingtonpost.com/gabe-zichermann/improve-voter-turn-out_b_2127459.html> Acceso en: 10 jun. 2017.

Anexos

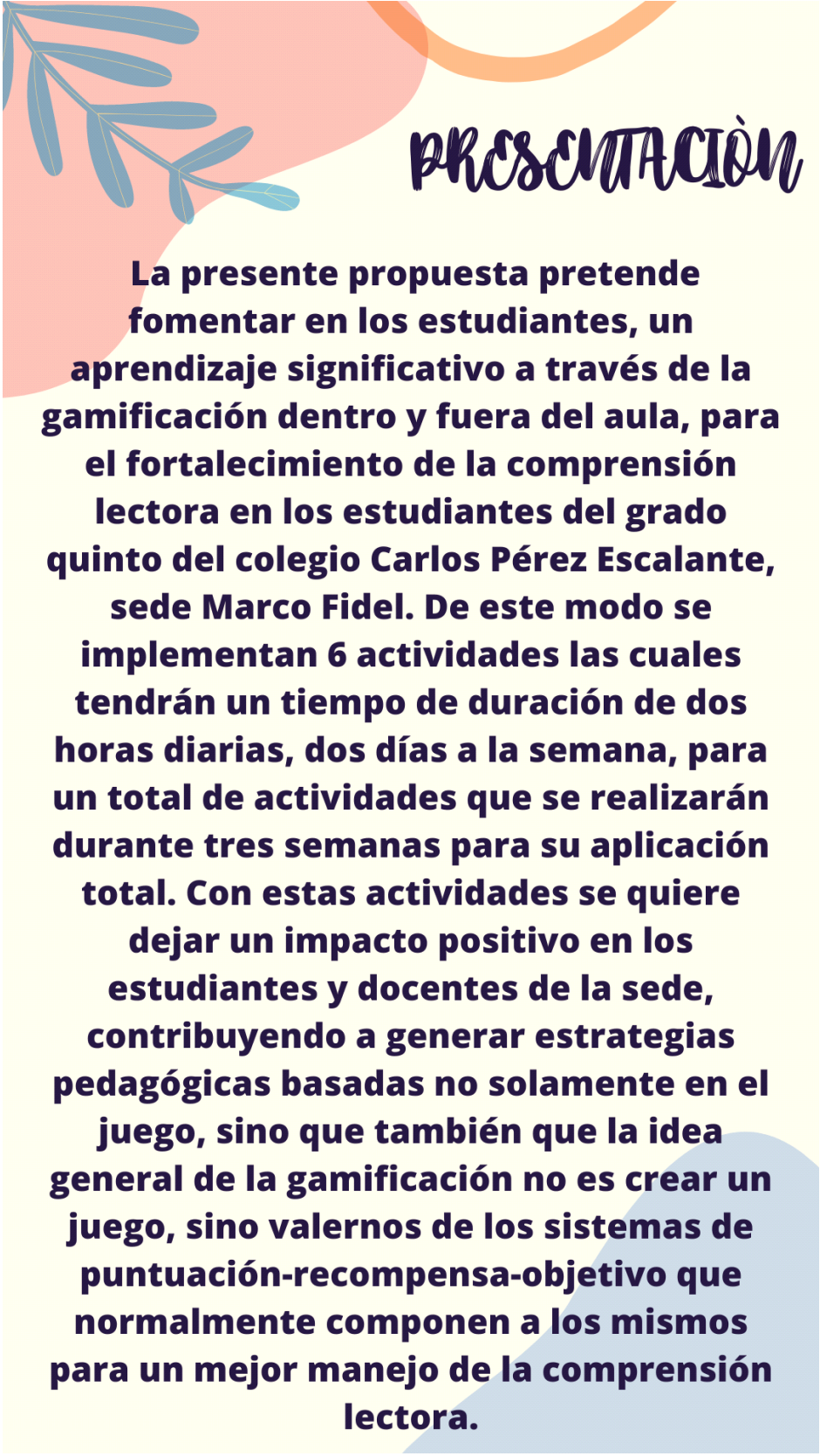
Evidencias de las actividades de la propuesta

Actividad 1 “creando juntos una historia”	Actividad 2 “cambiemos juntos la historia”	Actividad 3 “El dado mágico”
		
Actividad 4 “El dado mágico”	Actividad 5 “Ruletas mágicas.”	Actividad 6 “Ruleta de preguntas”



LA LECTURA,
un mundo
MÀGICO POR
DESCUBRIR

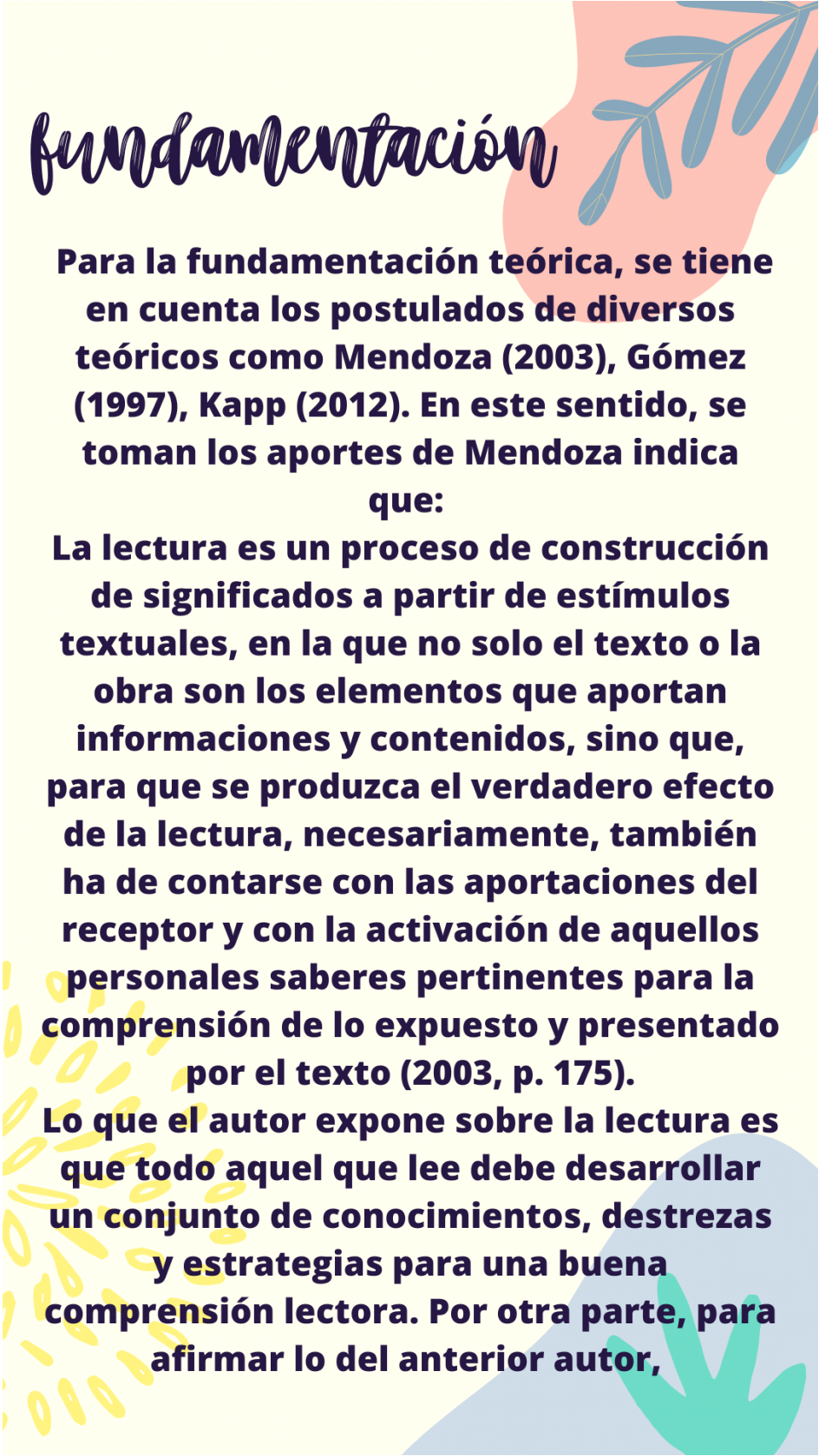




PRESENTACIÓN

La presente propuesta pretende fomentar en los estudiantes, un aprendizaje significativo a través de la gamificación dentro y fuera del aula, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto del colegio Carlos Pérez Escalante, sede Marco Fidel. De este modo se implementan 6 actividades las cuales tendrán un tiempo de duración de dos horas diarias, dos días a la semana, para un total de actividades que se realizarán durante tres semanas para su aplicación total. Con estas actividades se quiere dejar un impacto positivo en los estudiantes y docentes de la sede, contribuyendo a generar estrategias pedagógicas basadas no solamente en el juego, sino que también que la idea general de la gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos para un mejor manejo de la comprensión lectora.

fundamentación



Para la fundamentación teórica, se tiene en cuenta los postulados de diversos teóricos como Mendoza (2003), Gómez (1997), Kapp (2012). En este sentido, se toman los aportes de Mendoza indica que:

La lectura es un proceso de construcción de significados a partir de estímulos textuales, en la que no solo el texto o la obra son los elementos que aportan informaciones y contenidos, sino que, para que se produzca el verdadero efecto de la lectura, necesariamente, también ha de contarse con las aportaciones del receptor y con la activación de aquellos personales saberes pertinentes para la comprensión de lo expuesto y presentado por el texto (2003, p. 175).

Lo que el autor expone sobre la lectura es que todo aquel que lee debe desarrollar un conjunto de conocimientos, destrezas y estrategias para una buena comprensión lectora. Por otra parte, para afirmar lo del anterior autor,

fundamentación

se toma como referente a Gómez (1997), plantea que el acto de comprensión para que se produzca, es necesario que el comprendedor (el sujeto o lector) cumpla una serie de requisitos, tales como: "tener la intención de comprender el texto; poseer las competencias pragmáticas correspondientes; dominar algún marco de referencia de contenidos; buscar en el texto el mensaje intencionado por el autor; utilizar las tácticas, estrategias y habilidades adecuadas; integrar lo comprendido en sus propios dominios conceptuales y valóricos; y distinguir entre lo encontrado en el texto y los aportes de sus propios esquemas culturales"

Por otro lado, mencionamos a Kapp (2012, pág. 3). "La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no." Esto con el fin de tener claro cuál es el objetivo que se le dará a la gamificación en esta propuesta.



objetivos

*Mejorar la
concentración de los
estudiantes a través de
la motivación

*Incentivar la interacción
en los estudiantes a
través de estrategias
pedagógicas.

*fomentar el interés por
la lectura en los
estudiantes.





1

Motivación: "nombres enlazados"
la actividad consiste en escribir los nombres de todos en el tablero, pero en una letra ya escrita (es como un crucigrama) y cada uno deberá decir una cualidad de sí mismo.

CREANDO JUNTOS UNA HISTORIA

La actividad consiste en formar grupos de 3 personas. la docente les entregará a cada grupo un personaje y un lugar, los estudiantes deberán realizar un cuento con las 2 imágenes. una vez realizado el cuento cada grupo deberá leerlo para todos sus compañeros, al finalizar se escogerá el cuento que este mejor estructurado.



Actividad

2

Motivación:

"cadena de palabras"

se formará círculo en el salón de clase, cada estudiante debe decir una palabra de acuerdo al orden alfabético y así hasta pasar todos sin equivocación alguna.

cambiamos juntos la historia



La actividad consiste en formar grupos de 4 personas. un estudiante pasará al frente a leer el cuento de "caperucita roja" una vez terminado, la docente pondrá 2 imágenes en el tablero los cuales serán personajes nuevos para agregar a la historia, al terminar de modificar el cuento al gusto de cada grupo deben pasar al frente y leerlo.

Actividad

3

Motivación:

Cada estudiante recibe una estrella y deberá apuntar en cada punta de la estrella una palabra o número que sea importante en su vida. Después se colgará o pegará la estrella en el pecho y el resto de sus compañeros deberá adivinar a qué hacen referencia esos números y palabras y porqué son importantes en su vida.

“El dado mágico”.

se formarán grupos de seis estudiantes, en cada grupo deberán seleccionar dos líderes, los cuales deberán pasar al frente y tirar una vez cada dado, de acuerdo con las imágenes que les correspondan, deberán hacer un poema con todos los integrantes del grupo, cada grupo tendrá quince minutos para elaborar el poema, entre todos los integrantes del grupo deben participar para elaborar dicha actividad.



Actividad

4

Motivación:
"choco-choco"

al decir "choco-choco" los estudiantes deben dar dos pequeños golpes a la mesa o en sus piernas, al decir "la-la" deberán aplaudir, después volveremos a decir "choco-cho" y haremos el movimiento ya antes mencionado y se terminara con "te-te" donde también deberán aplaudir, seguidamente se formará la palabra "chocolate" y haciendo todos movimientos mencionados

"El dado mágico".

para iniciar con la actividad, primero se les indicará a los estudiantes que formen un círculo entre todos en el salón de clase, seguidamente la docente en formación le entregará un pequeño poema a cada uno, ella les recitará primero un poema, indicándoles cómo deben hacerlo, después les dará veinte minutos a los estudiantes para que puedan leer y aprenderse el poema.



Actividad



5

Motivación:

"Lo que me gusta de ti"

El grupo se coloca en círculo. Una persona empieza, le da un abrazo y le dice a la que está a su derecha "lo que me gusta de ti es" (menciona una o varias cualidades). Esa persona mantiene el abrazo y contesta "lo que gusta de mi es" luego abraza a la persona de su derecha y le dice "lo que me gusta de ti es", y así sucesivamente hasta cerrar el círculo.

"Ruletas mágicas".

Para dar inicio con la actividad, el grupo deberá estar en el círculo, luego, la docente en formación formara los grupos de 4 estudiantes y entre ellos elegirán un líder por grupo. Luego cada líder deberá pasar al frente y darle vuelta a la ruleta, las cuales consisten en la primera tiene el nombre de cuentos famosos, la segunda tiene un lugar mágico, y la tercera tiene personajes nuevos, ellos deberán cambiar la historia del cuento y agregar las cosas nuevas que les salieron, el trabajo en grupo en esta actividad es muy importante, ellos deberán aportar ideas y participar entre todos

Actividad

Motivación: "Teléfono roto"

se formaran 3 filas, a cada grupo se les dirá una oración distinta al primero de cada fila, el deberá decirle la oración al compañero de atrás ya sí todos sucesivamente hasta que llegue al último, el grupo que diga la oración tal cual la docente se la dio se llevará los respectivos puntos.

6



"Ruletas mágicas".

En el último encuentro con los estudiantes, se le entregará un cuento diferente a cada uno, esto con el fin de que cada estudiante pueda explicar el cuento con sus palabras, se les dará un tiempo determinado de diez minutos para que lean el cuento con calma y sin afanes.

Para continuar, la docente pedirá a un estudiante que pase al frente y le de vuelta a la ruleta y así hasta que pasen todos los estudiantes, la ruleta tendrá preguntas abiertas donde ellos deben responder de acuerdo a lo que entendieron y les gustó del cuento.

Finalizando la actividad, la docente en formación felicitará a todo el grupo por la participación, de igual forma, ella tendrá los puntos de las personas que participaron en todas las actividades y les entregará un premio por su participación.