



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

LA NARRATIVA INFANTIL Y JUVENIL: QUIZZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA FORTALECER LA CONCENTRACIÓN Y LA HABILIDAD COGNITIVA EN
LAS ESTUDIANTES DEL GRADO ONCE DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
MARÍA AUXILIADORA.

MAIBERTH ALEXANDRA PÉREZ GELVEZ

1.094.168.960

PAOLA DURÁN

TUTOR

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2022



LA NARRATIVA INFANTIL Y JUVENIL: QUIZZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA FORTALECER LA CONCENTRACIÓN Y LA HABILIDAD COGNITIVA EN
LAS ESTUDIANTES DEL GRADO ONCE DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
MARÍA AUXILIADORA.

MAIBERTH ALEXANDRA PÉREZ GELVEZ

1.094.168.960

PAOLA DURÁN

REVISIÓN

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2022



DEDICATORIA

En un mundo vacío y sin amor, puedo decir que soy la más afortunada.

*Inicio este camino con mi madre,
que fue luz amable y me cuidó como un tesoro invaluable.*

*A ella más que a nadie le dedico este triunfo,
pues su amor incondicional logró mantener de pie a una hija que se desmoronó en un instante,
más rápido que el flujo del agua.*

*Mis hermanas, quienes me inculcaron el amor,
la desesperación y el buen cuidado de los seres que uno ama.*

*Mi gata Atas, quien me cuida en el cielo desde el 2020,
A ella le debo mis mejores momentos de felicidad.*

*Lo triste de tu partida me sigue doliendo,
pero ahora eres el ángel más hermoso del cielo virtuoso.*

*A Kim Namjoon, pues me enseñó cómo debe verse el amor propio,
quien me inculcó la fe en mi misma
y de quien ahora estoy perdidamente enamorada.*

*Al camedrio purpúreo que me hizo feliz en mi carrera,
gracias por enseñarme lo que es ser un buen amigo,
por tener fe en mí y no abandonarme.*

*A quien sostuvo mi mano cuando caí,
pues fue mi fortaleza en las peores batallas.*

Al docente amigo que no perdió su fe en mí,



pues sus motivaciones reavivaron mis esperanzas en la educación.

A quien me escuchó llorar hasta las tres de la mañana,

a quien me vio reír apasionadamente,

a quien a pesar de mis fallas siguió conmigo.

Gracias infinitas a quienes hoy están conmigo.

Gracias Dios, por mostrarme los buenos caminos.



AGRADECIMIENTO

REDENCIÓN.

Existe una leyenda antigua ya olvidada, relatada anteriormente a reyes y reinas dueños de grandes castillos y joyas preciosas, y si mal no recuerdo, la historia inicia de esta forma.

En la antigüedad, la gente buscaba la perfección en objetos mágicos, pues todos sabían que los más grandes hechiceros conjuraban magia excepcional y la ocultaban en ellos. Hubo entonces un mago que en su búsqueda de grandeza creó una rosa roja, una rosa que llenaría al mundo de felicidad, compasión y valiosas riquezas.

Su esplendor era tan grande que las guerras entre reinos no tardaron en llegar, pues todos querían tener en su poder la magnífica especie floral. La batalla por la rosa duró meses si mal no recuerdo, y al final el peor de los monarcas lideró la victoria.

Como el rey no quería que nadie le arrebatara su valiosa adquisición la encerró en un cristal, y la ocultó del mundo. Sin luz, agua, ni amor, la rosa perdió su poder, empezó a marchitarse y espinas crecieron en el que antes había sido su espléndido tallo. Cuando el monarca nota la fatídica apariencia de la rosa y convencido de haber sido estafado por el hechicero, decide arrojarla al cúmulo de escombros de los reinos caídos.

En la plena oscuridad de la noche la rosa recibe la bendición del hechicero, quien le da oportunidad de la nueva vida.

-Si quieres vivir deberás encontrar las tres flores de la vida eterna, ellas arreglaran todo el daño que la humanidad te ha causado- Creo que al terminar de mencionar esto el hechicero desaparece, pero lo que sí recuerdo bien es ver una luz azul brillante salir de aquella rosa, luego todo quedó sumido en una profunda oscuridad.

Algo estaba sonando ¿Qué era? ¡Claro! era la rosa, quien debía dar su último aliento a una búsqueda que determinaría si viviría o no. Marchita, herida, llena de espinas y malezas, la rosa se levanta de los escombros adolorida e inicia un largo camino.

En su búsqueda tuvo varios obstáculos, un lobo intentó desesperadamente arrancarle las últimas fuerzas de vida, pues quería que la rosa marchitara en soledad despreciando su existencia, un ogro casi la deja sin pétalos al intentar ocultarla del mundo violentamente, y una bruja lanzó sobre ella un hechizo que la hacía sentirse menos por su apariencia marchita y casi fúnebre.



Afortunadamente el hechicero no sólo le había dado una misión, este le había otorgado el favor de la fuerza y la fortaleza, así que fue un completo milagro que la rosa siguiera en pie.

Cuando al fin logró llegar al lugar sagrado que resguardaba las tres flores, observó que estas estaban al cuidado de una sacerdotisa sabia y benevolente, pues no todos eran merecedores de tan perfectas flores. Con bajas esperanzas de merecer su ayuda, nuestra rosa se acerca llena de duda, inseguridad y miedo a la guardiana.

- ¿Qué buscas en este lugar?

- Estoy en busca de una oportunidad, una nueva esperanza de vida, pues mis últimos alientos y mi propia existencia han sido destrozados por la humanidad. Me he cubierto de maleza, espinas y ahora mi último pétalo está a punto de caer. Ya no tengo la fuerza suficiente para continuar.

- Puedo ver en tu corazón la tristeza y la amargura, por eso no seré yo quien decida si mereces una nueva oportunidad, serán las flores, ellas escogerán si mereces ser salvada.

Entonces, la rosa tomó su último aliento de esperanza y se acercó a la primera flor. Cuando llegó a su frente, la primera flor se abrió y de ella brotó una letra, era la A, la A de amabilidad. Cuando divisó aquella vocal sintió como toda la maleza impuesta por la humanidad se iba de ella, se separaba de su cuerpo. La primera flor había sembrado en ella una nueva esperanza y con esto, le había obsequiado la valentía.

Teniendo más fuerza que antes, la rosa divisa la segunda flor y se pone en su frente. La letra B, la segunda flor había visto en ella lo bella y valiosa que era, le había otorgado la letra B de la belleza interior, y con ello la confianza en sí misma. Al recibir este obsequio sintió como todas las espinas de su tallo caían lentamente, espinas que la habían hecho sentir menos por tanto tiempo.

Más confiada que antes, la rosa se para frente a la tercera flor. Algo sucede, no se abre.

- Esta flor es muy tímida, muchos han menospreciado su valor y cree que es una mala flor- Dijo la sacerdotisa con cierta melancolía en sus palabras.

- Pero ¿Cómo alguien puede menospreciarla? Cada una de ellas le aporta algo al mundo, cada una de ellas es completamente perfecta. Al escuchar esto la tercera flor se abrió dejando apreciar la letra C, representando el coraje, el coraje de afrontar las malas situaciones. Algo diferente pasó esta vez, pues la rosa y la flor recibieron un regalo. La rosa perdió todo rastro de miedo y la flor



logró recuperar su confianza perdida. Al visualizar lo sucedido, la sacerdotisa da un último regalo a la rosa.

- No dejes nunca que nadie te vuelva a quitar la confianza en ti misma- Dijo entregándole la luz de la sabiduría y la bondad.

Lo había logrado, la rosa había probado ser merecedora de una nueva oportunidad de vida, había recuperado toda su fuerza y estaba lista para salir a llenar el mundo de bondad, paz y mucho amor. No recuerdo lo que ocurrió después de eso, pero estoy segura de que la rosa, las tres flores y la sacerdotisa vivieron una vida larga y feliz.

FIN.

*Dedicado a la profesora Carolina Ángeles y a mis niñas de once A, once B y once C,
quienes me dieron una nueva oportunidad de vida,
quienes me regalaron un nuevo motivo para ser feliz,
quienes me otorgaron un nuevo comienzo.*



RESUMEN

La existencia de las metodologías educativas que se enfocan en la enseñanza de la lengua educacional a través de las herramientas de gamificación abren paso a nuevas experiencias docentes. Es por esto, que se debe ahondar lo más pronto posible en dichas estrategias tecnológicas, pues modernizar las metodologías de aprendizaje debe ser prioridad de todo el gremio de educadores.

Por lo anterior, se busca responder la hipótesis de si las narraciones infantiles y juveniles a través de la herramienta de gamificación Quizizz fortalece los procesos de cognición y comprensión textual en las estudiantes del grado once, a través de un estudio de carácter cuantitativo.

Los resultados arrojaron que la estrategia propuesta de gamificación responde a las demandas de la educación, pues promueve la concentración a través de estrategias lúdicas y divertidas y presenta de la misma manera la motivación por leer y escribir.

Palabras clave: gamificación, cognición, Quizizz, narrativa infantil, narrativa juvenil.



ABSTRACT

The existence of educational methodologies that focus on the teaching of educational language through gamification tools open the way to new teaching experiences. This is why these technological strategies should be delved into as soon as possible, since modernizing learning methodologies should be a priority for the entire educators' union.

Therefore, it seeks to answer the hypothesis of whether children's and youth narratives through the Quizizz gamification tool strengthen the processes of cognition and textual comprehension in eleventh grade students, through a quantitative study.

The results showed that the proposed gamification strategy responds to the demands of education, since it promotes concentration through playful and fun strategies and presents the motivation to read and write in the same way.

Keywords: gamification, cognition, Quizizz, children's narrative, youth narrative.



TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	12
Capítulo I	13
1. Planteamiento del problema.....	13
1.1 Descripción del problema.....	13
1.2 Formulación del problema	14
1.3 Objetivos	14
1.4 Justificación	15
Capítulo II	17
2.1 Marco referencial	17
2.2 Palabras clave... ..	25
2.3 Referentes teóricos	26
2.4 Marco conceptual.....	30
2.5 Marco contextual	32
2.6 Marco legal	35
2.7 Fundamentos pedagógicos.....	38
2.7.1 Paradigma	39
2.7.2 Enfoque.....	40
Capítulo III	41
3.1 Diseño metodológico.....	41
3.2 Universo y muestra.....	41
3.3 Fuentes y procedimientos para la recolección de la información.....	42
3.3.1 Observación	42
3.3.2 Diagnóstico.....	45
3.3.3 Análisis del diagnóstico	45
3.3.4 Diseño de las actividades.....	45
3.3.5 Evidencias de los talleres de producción textual... ..	46



3.4 Fuentes y procedimientos para el procesamiento e interpretación de la información	47
3.5 Cronograma de actividades... ..	47
Capítulo IV	50
4.1 Análisis e interpretación de los resultados... ..	50
Conclusiones	90
Referencias bibliográficas	91
Anexos.....	95



INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo se realiza con el fin de determinar la efectividad de la literatura infantil y juvenil a través de la herramienta gamificadora Quizizz como impulsador de los procesos cognitivos en las estudiantes del grado once de la escuela Normal Superior María Auxiliadora. Por consiguiente, se desarrollan diez encuentros gamificadores con los educandos, los cuales van desde la comprensión textual hasta la producción textual. Se considera prudente realizar talleres de producción textual después de hacer uso de la herramienta Quizizz debido a una ligera dificultad encontrada en el primer diagnóstico realizado con las estudiantes. En relación a lo anterior, se establecen tres productos que dan validez a la pregunta problema de este trabajo ¿Cómo puede la narrativa infantil y juvenil a través Quizizz fortalecer la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes de la escuela normal superior María Auxiliadora? Los cuales son: una bitácora en físico en donde se encuentran los escritos de las estudiantes del grado once, una bitácora virtual realizada a través de Padlet (herramienta de gamificación) en donde fueron seleccionadas ciertas narraciones de las estudiantes y se plasmaron tres cuentos grupales que se realizaron por cada once, y como último producto se realiza la grabación de un vídeo en donde las estudiantes hablan de su experiencia con Quizizz y con la literatura infantil y juvenil.

Es de vital importancia reconocer las narrativas juveniles e infantiles como mediadores de los procesos de aprendizaje en todas las edades. Una buena narración logra despertar en el estudiante el interés por aprender nuevos temas, por eso, se hace indispensable traerla a colación y enlazada estrechamente con las nuevas herramientas digitales educativas.



LA NARRATIVA INFANTIL Y JUVENIL: QUIZIZZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CONCENTRACIÓN Y LA HABILIDAD COGNITIVA EN LAS ESTUDIANTES DEL GRADO ONCE DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIORMARÍA AUXILIADORA.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Es de vital importancia reconocer que la concentración forma parte indispensable para el correcto funcionamiento de las capacidades cognitivas de los estudiantes en sus bases de la educación. Por lo anterior, este proyecto tiene como objetivo diseñar una herramienta de formatos de cuentos inéditos, con el fin de despertar en las estudiantes no sólo el interés por la lectura, sino a su vez, estimular su proceso de concentración por medio de preguntas basadas en los cuentos, por esta razón, se debe ahondar indiscutiblemente por encontrar los aspectos más significativos presentes en estos, aspectos que impulsen esta concentración, y a su vez sus capacidades cognitivas.

A este propósito, se suma el reconocimiento de la pandemia vivida en el año 2020, la cual deja ciertas repercusiones en la educación a nivel general, desde directivos docentes a estudiantes. Por lo anterior, es indispensable reconocer el efecto colateral que deja esta misma desde el punto negativo que vincula estrechamente a la educación: el conformismo estudiantil y la inexperiencia docente enfocado a lo virtual.



El problema principal y más notable de este proyecto es que las dificultades de concentración en los estudiantes aumentan día a día de forma considerable; a esto hay que sumarle el factor post pandemia, pues, los estudiantes vienen de un contexto en donde la educación tuvo una transmutación gigantesca conforme al proceso metodológico de la enseñanza-aprendizaje.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo puede la narrativa infantil y juvenil a través Quizizz fortalecer la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes del grado once de la escuela normal superior María Auxiliadora?

1.3 OBJETIVOS

Objetivo general:

Demostrar la viabilidad de la literatura infantil y juvenil como impulsador de la concentración en las estudiantes del grado once a través de la herramienta Quizizz.

Objetivos específicos:

Conectar los aspectos más fundamentales de la literatura infantil y juvenil en relación a los gustos de los estudiantes.

Diseñar un formato de cuentos infantiles y juveniles inéditos para fortalecer la concentración en las estudiantes de la escuela normal superior maría auxiliadora.

Identificar la efectividad de la literatura infantil y juvenil como impulsador de la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes través de la herramienta Quizizz.



1.4 JUSTIFICACIÓN

Hoy día se debe reconocer que la concentración en el aprendizaje es fundamental, ya no se debe tratar de memorizar todo sistemáticamente, lo que se debe buscar es el desarrollo de la capacidad formativa de conceptos a través de orientaciones estipuladas para los estudiantes. El desarrollo de la concentración e incluso el mismo proceso cognitivo de los estudiantes deben ser formados de manera correcta en los educandos del grado once, pues estos ayudan a que generen las preguntas bases de su vida. Macías, Carmen (2010) permuta:

Los protagonistas de los libros son niños y niñas que tienen preocupaciones y reflexionan sobre el mundo en el que viven, son excepcionalmente lúcidos y conscientes de lo que ocurre a su alrededor. Son niños/as fuertes, maduros, sensatos, con un riquísimo mundo interior, que piensan por sí mismos y buscan respuestas a las cosas que les suceden. (p.2).

Por lo anterior y para responder dichos interrogantes planteados por todos en algún momento específico de la vida misma, los docentes deben tener muy claro que en la educación los niños aprenden por actividades lúdicas, el juego, al momento de escuchar música o por el vasto hecho de hacer preguntas por sí mismos, todo esto haciendo uso de lo más importante «La literatura». Consecuentemente a esto, se conoce que todos estos procesos entran en una colaboración vida-cerebro del niño, para que así logre comprender y desarrollar exitosamente los procesos complejos que enfrentan en su vida estudiantil.

Más importante aún, es reconocer que las capacidades de concentración y el desarrollo cognitivo, que concretan los estudiantes en sus últimos años de escolaridad, marcan una parte fundamental del resto de su vida.



Añádase a este tema la importancia entonces de gamificar las aulas (en relación a la lengua castellana), pues, los docentes se encuentran no solo con el hecho de dinamizar sus clases a través de las nuevas metodologías de la educación, variadas a lo largo de los años, sino que, a su vez, le abren espacio a la evolución pedagógica que tanto se anhela. Cabe señalar en este sentido, que lo que se busca es que los estudiantes desarrollen su concentración a través de la producción textual, ya que todo escritor debe serenar su mente para cumplir con su misión principal «contar historias».

De acuerdo a los aspectos observados en la práctica docente, el presente proyecto busca demostrar que la literatura infantil y juvenil a través de la herramienta Quizizz logra fortalecer la concentración y las habilidades cognitivas de las estudiantes del grado once y, del mismo modo, se busca crear un formato de cuentos inéditos que faciliten el desarrollo de dichas habilidades. Esta propuesta de proyecto busca escrutar sobre la viabilidad de la narrativa (infantil y juvenil), como un aspecto fundamental del desarrollo cognitivo de la educación, para esto se toma en consideración los gustos a la hora de crear los cuentos.

Finalmente, el concepto de «Aprendamos de los cuentos» busca servir de estrategia didáctica para atraer y fortalecer las capacidades cognitivas y de concentración de los estudiantes, no sólo al crear los cuentos, sino al involucrar a los mismos en la conformación de estos (al conocer sus gustos). Por lo anterior, se enfocan generaciones capaces de concentrarse en sus estudios, capaces de escribir, de contar historias y capaces de utilizar las herramientas gamificadoras educativas en sus procesos de enseñanza aprendizaje.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 MARCO REFERENCIAL

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

El primer antecedente para esta investigación se fundamenta en el autor Cerrillo, Pedro C. (2016) «*La importancia de la literatura infantil y juvenil en la educación literaria*» de vital importancia es reconocer este trabajo como apoyo inquebrantable de la investigación llevada a cabo, pues el hecho de apreciar el proceso formador literario (al reconocer la literatura juvenil) como un proceso fundamental en la vida de todo estudiante, resulta totalmente satisfactorio.

Por lo anterior, se debe rectificar la idea sabida de que la lectura desde los primeros años de vida sirve como catalizador familiar entre el educando y las conversaciones propias que percibe en su contexto habitual. Bajo este enfoque, este trabajo logra evidenciar de una manera acertada dicho proceso evolutivo de la lengua a través de la literatura, lo cual, es muy pertinente para este proyecto, pues, si bien se busca que el estudiante mejore su proceso cognitivo y de concentración, los docentes deben reconocer los diferentes niveles de comprensión y recepción literaria de cada estudiante para no frustrar dicho proceso evolutivo.

El segundo antecedente para esta investigación se fundamenta en Contreras y Eguia (2017) «*Experiencias de gamificación en aulas*» quienes en el instituto de comunicación proponen su trabajo mediante la metodología iterativa. Es necesario que los docentes del siglo XXI reconozcan que la gamificación y las herramientas que esta presenta al profesor, sirven como técnicas que mejoran los hábitos de comprensión lectora en los espacios



educativos, pues estos, generan ambientes amenos para los educandos.

De total importancia es reconocer este trabajo debido a su énfasis gamificador, el cual explica al leyente la vitalidad de tener un aprovechamiento lector mediante las herramientas digitales. Desde este ángulo, se logra apreciar que a través de estas estrategias gamificadoras se puede despertar en los educandos un interés por el mundo lector, pues, si bien la tecnología produce cambios significativos en la misma forma de leer, también es clave importante en el propio proceso de lectura, ya que al ser divertido y didáctico atrapa ferozmente la atención esperada por parte de los lectores, en este caso, los estudiantes.

Como tercer antecedente, se trae a colación a Villegas, Mortis, García y del Hierro (2017) en el artículo «*Uso de las TIC en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria*» la metodología usada en esta investigación fue la cuantitativa no experimental, bajo el marco de la escolaridad pública. En este trabajo, se puede observar como el propio uso de las herramientas TIC en el ámbito educativo proporciona una mejora notable en los aspectos de construcción del conocimiento y procesamiento de la información, o, en otras palabras, en el proceso de las propias habilidades cognitivas.

Por lo citado anteriormente y en relación a la investigación llevada a cabo, es bastante prudente y casi una necesidad prioritaria vincular el aspecto TIC en las aulas e instituciones educativas, con el fin de involucrar no sólo a estudiantes, sino a todo el gremio profesorado a llevar su lectura al siguiente nivel; se habla en este punto de la práctica lecto-escritora en la web. Lo que el acompañamiento virtual ofrece hoy día a todos aquellos lectores, es la capacidad de desarrollar sus habilidades cognitivas y variadas competencias pertinentes para la apropiación de los procesos de aprendizaje mediante la evolución digital.



ANTECEDENTES NACIONALES

El cuarto antecedente para esta investigación se encuentra fundamentado por la autora Ángela Marín (2018) «**La construcción de la memoria a través de la literatura infantil**» Institución educativa Tomas Cadavid Restrepo- Antioquia. En este trabajo, se puede observar el uso de la metodología cualitativa, por otra parte, se puede apreciar la experiencia, confirmación e inequívoca respuesta sobre el mejoramiento de la concentración que provee la literatura infantil cuando es aprovechada como un impulsador de los procesos cognitivos, sin limitarla al mero empleo de grados bajos en la educación, pues, la misma literatura infantil es bastante provechosa en grados superiores, como el grado once. Se toma como referente debido a sus amplias acotaciones sobre la temática abordada. La autora de este artículo regala a los leyentes la experiencia que logra acumular en su debido proceso de práctica, lo que hace del trabajo en sí mismo, una muestra bastante provechosa de la viabilidad de esta literatura. Del mismo modo, regala la apropiación de esta narrativa hacia la investigación realizada y muestra un proceso eficiente para utilizarla.

Para seguir con la fundamentación teórica, como quinto antecedente se trae a colación a las autoras Alvarado Romero, Maria Helena & Cortes Reina Sandra Liliana (2021) «**Estrategias didácticas mediadas por la gamificación en genially para el mejoramiento de la habilidad descriptiva**» Institución Educativa Marco Antonio Franco Rodríguez- Villavicencio, Meta. Para iniciar, se logra observar que la metodología recurrente en este trabajo es de tipo cuantitativa, pues los resultados se comparan estadísticamente mediante gráficas desde el inicio hasta el final. Este trabajo presenta al leyente la oportunidad de reconocer las estrategias de



gamificación, en específico Genially, como mediador efectivo de las habilidades descriptivas en los estudiantes.

Este trabajo como referente plantea la base de unión de esta estrategia gamificadora con quizzz, y es que ambas comparten el mismo objetivo, dinamizar la educación a través de la concepción evolutiva. Lo anterior, con el fin de amenizar (como se ha mencionado anteriormente) el propio proceso de aprehensión de los conocimientos. Esta investigación emerge hacia la evolución educativa e ilustra un camino de cambios venideros para la misma, formando un hilo significativo de nuevas experiencias relacionadas con los procesos y herramientas virtuales nacientes en los últimos tiempos.

El sexto antecedente presente en este trabajo se fundamenta bajo las autoras Burbano Narvaez Adriana Esperanza & Céspedes Sierra Diana Carolina (2020) «***Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora***» Institución Ciudadela Educativa de Pasto. La metodología utilizada en este trabajo es de tipo cuasi-experimental. La importancia de este trabajo se basa en su indiscutible argumento sobre la eficacia de la literatura bajo el amparo de la gamificación como unión que desarrolla en el gremio estudiantil el proceso cognitivo de manera clara, adecuada y divertida. Tomado entonces como fundamento teórico por su amplio engranaje educativo relacionado con la gamificación vinculado con las narrativas del pasado y del futuro.

En esta medida, es imperativo reconocer la necesidad neta de implementar estrategias didácticas en la educación (enfocadas en el proceso lector), al tener en cuenta las necesidades



existentes de cada educando en cada entorno educacional. Lo anterior es sumamente importante, pues los docentes deben buscar las mejores estrategias para implementar la literatura de forma grata y clarificada. Aquí he de referirse también a la trascendencia de reconocer su enseñanza como un proceso académico-placentero que busque motivar la imaginación y creatividad de cada estudiante.

ANTECEDENTES REGIONALES

El séptimo antecedente se fundamenta en Calvo, D. P. (2018). «*Lectura y comprensión lectora mediante las tecnologías de la información y comunicación en educación básica*» Institución Francisco de Paula Santander, sede José María Córdoba- Cúcuta. La metodología utilizada en este trabajo es de tipo cualitativa, pues el autor busca (bajo el modelo de investigación Acción participativa) que los datos se analizaran mediante la observación y diarios de campo. Este trabajo se toma como referente debido a su importante proyección sobre la comprensión lectora a través de las herramientas virtuales gamificadoras de la educación y, aunque se basa en la educación básica primaria, no cierra sus puertas a la educación superior.

En pleno siglo XXI, es de vital importancia que el gremio de profesores entable una estrecha relación con las nuevas tecnologías. Como es sabido, los educadores se encuentran día a día con la pared inamovible de la poca comprensión lectora, pues, los estudiantes (en su mayoría) no entienden lo que leen. A esto se puede agregar un desinterés lector. Por lo anterior, es necesario innovar la forma en la que se presenta la lectura a los estudiantes; el objetivo es atrapar la concentración de forma voluntaria a través de estas nuevas herramientas pedagógico-virtuales.



El octavo antecedente para esta investigación se fundamenta en el autor Vera Mogollón, R. B. (2018) «*El cuento como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora, en los estudiantes de tercer grado del Colegio Carlos Pérez Escalante del municipio de Cúcuta Norte de Santander*» Este estudio hace uso de la metodología cualitativa (investigación acción) mediante el uso de diarios de campo, registros fotográficos y análisis de producciones textuales. Si bien este trabajo se enfoca en la comprensión lectora de los estudiantes, es tomado como referente por su interés en los cuentos como estrategia y herramienta pedagógica que, logra en los niños el desarrollo de su imaginación, creatividad y lo más importante, la concentración adecuada para llevar de la mejor manera el propio proceso lector. Por otra parte, resalta la importancia de despertar en los mismos las capacidades cognitivas y comunicativas: la memoria, el habla, la escucha, etc.; lo cual, sirve como referente base para el trabajo llevado a cabo.

Como noveno antecedente se cita a la autora Serna Vega, Andrea (2021) «*Literatura Expandida, una propuesta didáctica para la creación de narraciones digitales*». La importancia de este trabajo se centra en el argumento de crear narraciones digitales. La creación digital se presenta entonces, como un vehículo impulsador de las creaciones narrativas, ya sean poemas, cuentos, etc. No sólo se habla entonces de escribir sin más, sino del mismo acto de leer de forma recíproca pues, para aquellos que escriben basados en la literatura expandida (escribir a través de lo virtual) existirán lectores de las mismas.

Es oportuno ahora resaltar que, si bien las metodologías virtuales ayudan a los lectores de sobremanera, nunca podrán reemplazar al libro. Sin embargo, se debe reconocer que gracias a



esta virtualidad se ha visto un incremento bastante significativo por parte de los lectores juveniles, pues, se han desarrollado millones de plataformas promotoras de lectura diaria. A su vez, se puede mencionar el mejoramiento nato de las habilidades cognitivas de los participantes en esta nueva forma de leer.

Bajo este punto de vista, se puede asegurar que esta nueva forma de incluir en la vida de los educandos la lectura resulta completamente atrapante y entretenida, pues, destaca los mejores rasgos del arte de leer, motiva y mejora la creatividad y desarrolla la concentración en los mismos, todo esto de forma lúdica, entretenida e incluyente.

Finalmente, esta literatura virtual o narraciones digitales presentadas a los educandos neófitos, despierta un interés significativo por el ámbito lector, en donde el niño lee por gusto y no por obligación.

ANTECEDENTES LOCALES

En este apartado se continúan ampliando las bases teóricas de este proyecto, se presenta entonces el décimo antecedente del trabajo fundamentado en Triana Rincón (2017) «**Estrategias pedagógicas mediadas por las TIC para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado octavo del Colegio Andrés Bello del municipio de Cúcuta**» Este trabajo se enfoca en la metodología de investigación acción, pues busca la colaboración de docentes y estudiantes para identificar las problemáticas presentes, a su vez, toma como ejemplo la metodología cualitativa al hacer uso de la observación y los diagnósticos. En la primera se puede aseverar que el objetivo de este trabajo fue fortalecer los niveles de comprensión textual que



manejan los estudiantes del grado octavo mediante las Tic como estrategia innovadora en la educación.

Bajo ese enfoque, el trabajo presentado deja vivenciar el cómo las nuevas herramientas digitales permiten generar una aprehensión más rápida, fácil y lúdico-pedagógica de los conocimientos aplicados y orientados en la educación mediante la adopción de espacios constructivos de conocimientos significativos, ya que ningún estudiante aprende en ambientes educativos incómodos.

El onceavo antecedente se plantea desde Quintero Sanabria & Prado Cárdenas (2017) **«El cuento como estrategia didáctica para fortalecer las competencias de lectura y escritura en los estudiantes de los grados sexto y séptimo de un colegio del municipio de Cúcuta»** Este trabajo maneja la metodología cualitativa, por ende, se desarrolla en diversas fases, en las cuales aplican diversos instrumentos de recolección de datos (diarios de campo, tabulación de la información, análisis).

El objetivo de este proyecto y la razón de tomarlo como antecedente se debe a su desarrollo de las habilidades lecto-escritoras mediante espacios literarios abiertos, en donde los estudiantes creaban sus escritos sin miedo a equivocarse siguiendo lineamientos. Por lo anterior, se puede evidenciar el cómo iniciar espacios de talleres de escritura con los estudiantes mediante la confianza y la libertad mejora y motiva las capacidades de escritura de los mismos.

El doceavo y último antecedente es fundamentado en Ardila Carreño, L. C., Aya Rincón, J. E., & Urbina Ortega, L. M. (2021) **«Implementación de una plataforma interactiva para**



fortalecer la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 11 grado del colegio Misael Pastrana Borrero ubicado en Cúcuta» Este proyecto hace uso de la metodología investigación social (investigación acción), pues toman como propósito estudiar la situación actual de los estudiantes para identificar sus necesidades aplicando conocimientos pedagógicos en la solución de los problemas encontrados. Para recolectar la información se hace uso de entrevistas, la observación y encuestas. Este trabajo comprende la razón de hacer uso de las nuevas herramientas didácticas generadas en los últimos años, pues estas brindan provechosamente la posibilidad de amenizar los conocimientos específicos que el estudiante debe adquirir en su proceso formativo.

Este trabajo da cuenta del cómo las nuevas plataformas de la educación (herramientas de gamificación) propician un método de enseñanza-aprendizaje dialectico en la colaboración y la cooperación, ya que modifica el rol del estudiante y lo convierte en el eje central de procesos de adquisición autónoma, dándole al docente la oportunidad de servir como el orientador de los ambientes escolares amenos mediante variadas plataformas digitales.

2.2 PALABRAS CLAVE

- Gamificación.
- Cognición.
- Quizizz.
- Narrativa infantil.
- Narrativa juvenil.



2.3 REFERENTES TEÓRICOS

Llegados a este punto, es imperativo reconocer que la literatura como mediador del conocimiento es indispensable para todos los lectores, más aún, para los educandos que están en la cúspide de su camino educativo, pues, suelen tratarse temas fundamentales del propio ser. Ahora, la literatura infantil y juvenil como mediador de la concentración y optimizador de las habilidades cognitivas, permite al estudiante inicial reconocer los asuntos más destacados de la vida misma (La amistad, la vida, la muerte, las buenas acciones, el auto reconocimiento, etcétera), y al estudiante avanzado le permite reafirmar o construir los conocimientos previos adquiridos a lo largo de su desarrollo como estudiante. Por esta razón, se toman como referentes los siguientes autores.

Como punto de partida, se menciona al teórico Parra Rozo (2007) quien asevera que: Dudar de la existencia de la Literatura infantil, no es menos que negar la producción literaria de unos hombres que pensando como niños o pensando en los niños, han creado desde tiempos remotos fábulas, cuentos, canciones y otro tipo de manifestaciones literarias que reflejan el más íntimo anhelo del hombre adulto: ser niño (p. 22).

Es natural que los adultos se cuestionen día a día el por qué hay varios escritores que le dedican lo mejor de su pluma a la literatura infantil o juvenil, el porqué de los cuentos de hadas, las fábulas y la ciencia que desborda intriga en los niños, o quizás que lleguen a pensar que el único objetivo de la misma sea solo entretener a cierto público que trata ferozmente de escapar de la realidad. Cabe entonces preguntarse si es realmente ese el objetivo de la literatura infantil y



juvenil. Objetivamente se puede declinar ese pensamiento, pues gracias a estas literaturas se puede despertar en los educandos la inexplicable sensación de agrado por la lectura, por la investigación, por la escritura misma, y como se plantea en este proyecto, se puede trabajar la concentración y los procesos cognitivos gracias a la estructura indagadora que se presenta al momento de leer.

Por otra parte, se trae a colación a Zichermann & Cunningham, (2011), quienes confirman el propio significado de la gamificación mediante la siguiente afirmación: «La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas [...] No hay que confundir con los juegos serios los cuales son juegos en toda regla desarrollados para alcanzar los mismos objetivos. (Citado en Borrás Gené, O. (2015).

Habría que decir entonces, que el propio acto de gamificar la educación no debe pasarse por el simple hecho de llevarle juegos a los estudiantes, sino de buscar más bien las estrategias que mediante la implementación de la misma le sirvan al profesorado para educar al gremio estudiantil de forma responsable y significativa, mediante el apropiamiento de la parte lúdica y didáctica que presentan los juegos.

Por lo anterior, los docentes en general deben entender y reconocer que lo que plantea la gamificación no es simplemente jugar con los estudiantes (pues se deben ampliar las diferencias entre juego y jugar), lo que esta plantea y permite es evolucionar la educación mediante la estructura atrapante que postulan los juegos, pues, así como evolucionan las personas, la historia y los gustos de los jóvenes evoluciona la educación. Sin embargo, lo que se logra vislumbrar hoy día es el cómo la educación mediante algunos docentes queda sumida en el mar tradicional que ha cargado la misma por generaciones,



pues al cerrar su postura educativa a las nuevas metodologías de enseñar y aprender, condenan a la educación a ser casi la peor obligación por la que todos los niños, jóvenes y adultos deben pasar a lo largo de su vida, dicho en otras palabras, la educación y el propio acto de educar se vuelve la tarea más tediosa que vivencia cada persona a lo largo de su existencia.

Ahora, para tomar en cuenta los gustos y disgustos de los estudiantes al momento de crear los cuentos, es necesario reconocer las emociones de los estudiantes, saber cómo se encuentran y en qué piensan, pues, la literatura es el reflejo de las emociones. Para poder tener una comprensión acertada de lo que los estudiantes experimentan emocionalmente en su proceso educativo, es importante que los docentes enseñen de forma emocional. En este amplio sentido de la palabra misma, la educadora y teórica López Cassá (2005) argumenta que el mismo acto de educar en base a las emociones es «validar las emociones, empatizar con los demás, ayudar a identificar y a nombrar las emociones que se sienten, poner límites, enseñar formas aceptables de expresión y de relación con los demás y proponer estrategias para resolver problemas». (p. 156).

Lo que argumenta López Cassá es tan vital para la educación que todos los docentes deben reconocerlo como parte indisoluble en el aprendizaje significativo, ya que lo primordial de la educación debe ser reconocer el bienestar de los estudiantes y el agrado del mismo hacia el acto mismo de educarse. Basados en esto, hay que tener claro que por medio de la literatura se puede generar un conducto expresivo-liberador para todos los estudiantes; no se busca generar presión al decirles cómo deben escribir, parámetros que deban seguir o estructuras que no puedan romper, se busca que el estudiante exprese abiertamente lo que siente, piensa o imagina a través de la literatura infantil y/o juvenil, ya sea al momento de crear por sus propios medios un cuento,



fábula, una rima, o simplemente que expresen sus ideas, sus gustos, sus opiniones como medio para crear en grupo un texto.

Con lo que se ha dicho hasta aquí, es prudente hablar sobre la creatividad e imaginación que los estudiantes desarrollan al momento de convivir con la literatura, pues, al ser partícipe de esta (ya sea como creador o intérprete) imaginan todo lo que ocurre en la historia. Cabe señalar entonces, el argumento postulado por Martín Garzo en el 2003:

A los libros se llega como a las islas mágicas de los cuentos, no porque alguien nos lleve de la mano, sino simplemente porque nos salen al paso. Eso es leer, llegar inesperadamente a un lugar nuevo. Un lugar que, como una isla perdida, no sabíamos que pudiera existir, y en el que tampoco podemos prever lo que nos aguarda. (Citado en Cerrillo, 2016, p.13).

Por lo anterior, se puede reconocer fácilmente esta literatura infantil y juvenil como el impulsador emocional, imaginativo, y cognitivo de los estudiantes, pues favorece el propio desarrollo integral de los educandos sin importar su edad, les proporciona estrategias que desarrollan sus competencias no solo cognitivas, sino emocionales (algo primordial para la educación), favorece sus capacidades de concentración y mejora el proceso de cognición, todo esto, gracias a los diversos contenidos de la literatura, sus procesos de creación, e incluso el mero proceso de caracterización.

Para dar continuidad al marco teórico, se trae a colación a Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019) quienes argumentan:



La educación no puede vivir de espaldas a los procesos tecnológicos que se desarrollan y evolucionan en la sociedad a la que intenta servir y formar, como tampoco puede ignorar el importante papel que desempeña la tecnología en la vida de las personas y en la formación de los estudiantes. (P.2)

La relevancia de reconocer este argumento es de carácter inmediato, pues se menciona el uso de las nuevas tecnologías como parte fundamental e indispensable para la nueva aprehensión de los conocimientos orientados. En su artículo, los autores plantean las herramientas Quizizz, Kahoot, Plickers y Socrative como estrategias gamificadoras mediante fundamentos mejorativos de los procesos de adquisición de los saberes necesarios en la educación. Lo importante entonces, es destacar el cómo se pueden distribuir estas estrategias en unos pilares básicos, pilares que rendirán bases inamovibles de la excelencia educativa gamificada.

Como primer punto se puede hablar del uso didáctico de los recursos virtuales del aula (herramientas Tic de la educación), pues el manejo de estos mismos conlleva al docente a salir del rol tradicionalista y al estudiante a reconocer nuevas formas de aprender, y sobre la gamificación educativa (Quizizz) pues es la herramienta seleccionada para convertir el salón de clase en un espacio lúdico, interactivo y divertido.

2.4 MARCO CONCEPTUAL¹

¹ El marco conceptual se encuentra fundamentado por los siguientes teóricos y enlaces de definiciones: Orozco, M. B., Galeano, A. A., & Franco, Y. F. (2010). Los conceptos de literatura infantil y juvenil, su periodización y canon como problemas de la literatura colombiana (Concepts of children and youth literatures, their periodization and canon issues in Colombian literature). Estudios de literatura colombiana. Universidad Distrital Francisco José de Caldas./ <https://conceptodefinicion.de/imaginacion/> / <https://psicologiymente.com/inteligencia/creatividad-todos-genios/>



Creatividad: [...] se define como el proceso de dar a luz algo nuevo y útil a la vez. Para establecer la relación entre ese entorno nuevo y la realidad, nos servimos de nuestra imaginación.

Cuento: [...] es una narración corta en prosa [...] requiere de media hora a hora y media o dos para leerla. (p.1).

Escritura: Escribir tiene una enorme relevancia a la hora de definir la forma en que los sujetos construyen su identidad como académicos competentes, definen su visibilidad y establecen su reputación. (p.59).

Gamificación: [...] Un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. (p.2).

Imaginación: [...] es la facilidad o habilidad que tiene una persona de proyectar imágenes de las cosas en su mente.

La literatura es imaginación, es lenguaje elaborado –diferente al lenguaje cotidiano, aunque no opuesto rigurosamente–, es forma, es contenido, ideas, crítica del mundo; es un entramado de elementos que constituyen su carácter ficticio, a partir del cual se aproxima a los individuos y las comunidades y sus configuraciones de universos. (p. 2).

<https://tiposdearte.com/literatura/tipos/escrita/texto/juvenil>. Teulé-Melero, J. (2015). *Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de Educación Primaria*. Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. La memoria*: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4298/4/TEMA%204.LA%20MEMORIA.pdf>. Cuento: <https://uacmcuentouno.wordpress.com/un-poco-de-teoria/definiciones-de-cuento-segun-teoricos/> HYLAND, K. (2002). *Writing in the Academy. Reputation, education and knowledge*. London: Institute of Education.



Literatura juvenil: [...]reúne todos aquellos textos que van dirigidos al público juvenil, en el que se encuentran con frecuencia adolescentes. Es así que se tratan de textos que a menudo tienen contenido relacionado con procesos que viven los jóvenes de estas edades, como amor, bullying, incomprensión social, entre otros. Sin embargo, los textos de esta modalidad pueden ser disfrutados por público adulto.

Literatura: [...]la literatura es un entrecruzamiento de múltiples elementos, que ejercen fuertes presiones en la valoración de las obras, de su circulación, de su poder en la construcción de imaginarios, de la influencia en la formación de los sujetos. (p. 2).

Memoria: Persistencia del aprendizaje a través del tiempo mediante el almacenamiento y la recuperación de la información. (p.4).

Procesos cognitivos: Los procesos cognitivos son la vía a través de la cual se adquiere el conocimiento. Por lo tanto, son las habilidades mentales que el ser humano, necesariamente, desarrolla al realizar cualquier actividad. (p.7).

2.5 MARCO CONTEXTUAL

La presente investigación se lleva a cabo en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de carácter oficial público. La Normal comienza su historia como “Colegio Cúcuta,” fue creada por la Honorable Asamblea Departamental según Ordenanza N° 04 del 20 de marzo



de 1934 se crea en la capital del departamento una institución de segunda enseñanza para señoritas que se llame “Colegio Cúcuta”, como Bachillerato Académico.

Por Decreto No. 593 del 16 de diciembre de 1934. Cambia la orientación del Colegio Cúcuta y se ordena seguir los estudios de planes y programas normalistas oficiales

Con el Decreto, del 30 de enero de 1935 el Gobernador del Departamento Luis Hernández Gutiérrez y el director de Educación Pública Dr. Felipe Ruan, realizaron los nombramientos del personal directivo.

Los Decretos No. 1829 y No. 71 DE 1939. Se Nombra una directora de Práctica Docente se establece una Escuela Anexa al Colegio para que las estudiantes pusieran en práctica los conocimientos técnicos recibidos en el aula.

Por el Decreto departamental N° 248 del año 1.950 La Normal de Señoritas pasa a ser dirigida por las Hijas de María Auxiliadora, el 1° de febrero de 1953 fue nacionalizada mediante contrato escrito entre el Dr. Lucio Pabón Núñez y el Dr. Oscar Vergel Pacheco; se le dio el nombre de Normal Nacional María Auxiliadora.

Con el Decreto 968 de 1995, se autoriza a las Normales para otorgar el grado de Bachiller con profundización en pedagogía, en el grado 11°, dice, además, que sólo puede ejercer la Docencia como Normalista Superior quien culmine el Ciclo Complementario quedando inscrito en el escalafón con la categoría 4° (cuarta).



De igual manera el Decreto 0709 de abril de 1996, presenta el reglamento general para mejoramiento profesional en los campos de formación: Pedagógica. Disciplinar específica e Investigativa, Deontológica y en Valores.

Así mismo el Decreto 1372 del 10 de octubre de 1997 establece la Razón Social de la Normal como Escuela Normal Superior, Instituto que ofrece desde el grado Preescolar hasta el I, II, III, IV semestre del ciclo complementario.

La Resolución No. 380 de febrero de 1999, el MEN da la acreditación previa como Normal Superior y con la Resolución No. 075 de enero 22 de 2003, la acreditación de calidad y desarrollo como Normal Superior.

En el año 2008 los pares académicos visitan la Normal para la Evaluación de Acreditación de calidad del programa de Formación Complementaria.

El Decreto 4790 del 19 de diciembre de 2008 por el cual se establecen las condiciones básicas de calidad del programa de formación complementaria de las Escuelas Normales Superiores de acuerdo.

La Resolución N° 6986 de 6 de agosto de 2010 se autoriza el funcionamiento del programa de formación complementaria por un término de cinco (5) años.

La mayoría de las estudiantes pertenecientes a la Escuela Normal Superior María Auxiliadora oscilan entre los 5 y 20 años de edad, el grado seleccionado para la fundamentación de este proyecto es el grado 11 (once). Según los análisis y resultados del diagnóstico llevado a cabo en las primeras semanas de la práctica evidencian que las estudiantes manejan una buena



comprensión textual, pero se les dificulta un poco la producción textual, por ende, se define que parte del trabajo se tomará para generar talleres de producción textual (teniendo en cuenta el proyecto llevado a cabo sobre la literatura infantil y juvenil).

2.6 MARCO LEGAL

A través de los años se ha podido vivenciar la importancia de la educación en Colombia y el mundo entero, y aunque esta misma ha decaído, es indispensable reconocer el trabajo de las leyes educacionales. En este sentido, es significativa la relevancia que tiene la ley 115 para la fundamentación legal del trabajo planteado. Por consiguiente, es importante mencionar al MEN cuando asevera que: «ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes» (1994, p. 1). La cita anterior se puede entender también como el reflejo de la trascendencia educacional para la sociedad, en palabras más simples, el relevante alcance moral, vital y cultural que aporta la misma a una comunidad.

Siguiendo el proceso educacional post-pandemia, es menester traer a colación la resolución número 00001721 del 2020, en donde se toma en consideración los protocolos de bioseguridad que deben mantenerse al momento de entrar en contacto en las aulas de clase, dichos protocolos deben mantenerse incluso al día de hoy. Por lo anterior, el artículo 1 resuelve:

Adoptar el protocolo de bioseguridad para el manejo y control del riesgo de coronavirus COVID-19 en las instituciones educativas, instituciones de educación superior y las



instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano en el marco del proceso de retorno gradual, progresivo y seguro a la prestación del servicio educativo en presencialidad bajo el esquema de alternancia y que se incluye como anexo a esta resolución.

Como se indica anteriormente, se presenta este artículo con la finalidad de reconocer las acciones preventivas que se tomaron en cuenta al momento de optar por la reintegración educacional presencial, pues, dicha decisión conllevaba grandes responsabilidades. Al final, se pudo observar una respuesta favorable por parte del gremio educacional, lo cual permitió el regreso total de los estudiantes a las aulas.

Bajo este pensamiento, se trae a colación al Ministerio de Salud y Protección de Salud con la resolución 2157 del 20 de diciembre del 2021 en donde se finiquitó el regreso a clases de forma presencial total a partir del año 2022, del mismo modo, el gobierno dio prioridad a ciertas condiciones específicas, por ende, se especifica lo siguiente: «Parágrafo 3: Dadas las actuales condiciones sanitarias y la evolución de la pandemia, el servicio educativo, incluyendo los servicios de alimentación escolar, transporte y actividades curriculares complementarias, continuará desarrollándose de manera presencial». Las secuelas que dejó el virus COVID-19 fortalecieron a la educación, tanto así, que en estos momentos la rama educativa busca nuevas medidas preventivas y eficaces para respaldar y asegurar sabiamente el proceso educativo de todo el gremio estudiantil, por lo mismo, se puede observar el cómo el MEN a través de decretos y circulares decide optar por el retorno definitivo a los colegios, pues, se mantienen los protocolos estipulados en la resolución número 00001721 del 2020.



Para continuar con el respectivo marco legal en la investigación llevada a cabo, es necesario ahondar en los estándares nacionales de tecnologías de información y comunicación TIC (EEUU), quienes en el artículo NETS-S 2007: ESTÁNDARES NACIONALES (EEUU) DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA ESTUDIANTES: LA PRÓXIMA GENERACIÓN disponen lo siguiente:

1. Creatividad e innovación

Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC. Los estudiantes:

- a. Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- b. Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
- c. Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- d. Identifican tendencias y prevén posibilidades.

Por lo anterior, se hace casi una necesidad el implementar en la educación de forma inmediata la vinculación estrecha del manejo de las TICS en los estudiantes de ahora, para generar y despertar en las futuras generaciones el domino de una educación digitalizada, pues, como se menciona con anterioridad, no se puede permitir (como orientadores) que la educación sea la única que no logre evolucionar activamente con el paso de los años.

De esta manera, se visualiza entonces, un futuro en donde el gremio estudiantil se eduque a voluntad propia, sea creativo en el proceso, aplique los conocimientos de las nuevas tecnologías educativas, sean originales en la realización de sus estudios y logren identificar las tendencias de la época para tomar de ellas lo bueno y adoptarlo a la educación, pues esta, siempre debe estar en constante evolución.



FUNDAMENTOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

Para dar continuidad, se debe traer a colación los Lineamientos Curriculares Lengua Castellana definidos por el MEN pues son aquellas orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que se encuentran estipulados abiertamente por el MEN bajo el apoyo y amparo de la comunidad académica educativa, buscando siempre apoyar y fortalecer los procesos de fundamentación y planeación de las áreas fundamentales regidas por la Ley General de Educación en su artículo 23. (s.f). Por ende, se hace indispensable hablar también sobre los Estándares Básicos de Competencia, pues (según el MEN) son los criterios que nos permitirán juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo cumple con las expectativas de calidad que deberían desempeñar en el proceso educacional. (s.f). Para complementar este abordaje, se habla ahora de los Derechos Básicos de Aprendizaje que (definidos por el MEN) son los estructurantes que construirán eficazmente los estudiantes mediante las interacciones que establecen día a día con el mundo y la educación mediante juegos, literatura y la pedagogía. (s.f).

2.7 FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

Tomando en cuenta los objetivos específicos, se pretende identificar la efectividad de la literatura infantil y juvenil como impulsador de la habilidad cognitiva a través de Quizizz, la cual, presenta las temáticas educacionales de manera didáctica y atrayente para las estudiantes.

El enfoque pedagógico que se realiza en el presente trabajo se enmarca en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora que, de acuerdo con su PEI, maneja el modelo pedagógico integrado, pues en el mismo se establece una pedagogía participativa, en donde se pueda



posibilitar el trabajo colaborativo por parte de las estudiantes y docentes, y a su vez, el aprendizaje se centre netamente en los educandos, quienes serán autónomos al momento de aprender y formarse como ciudadanos formados en valores.

2.7.1 PARADIGMA

Modelo pedagógico integrado: Teoría cognitiva-social de Albert Bandura

Actualmente, la teoría cognitiva-social juega un papel fundamental en lo que respecta a la educación, pues esta, propicia el aprendizaje significativo por medio de la observación neta de conductas mediante la integración estudiante-ambiente, por lo que se argumenta que los mismos pueden aprender una conducta en ambientes personales de motivación en donde interactúen todos entre sí de manera recíproca. Por lo anterior, Albert Bandura supone que los factores personales tales como las creencias, las actitudes, los conocimientos, sus expectativas, el ambiente en el que resuelven su círculo educativo, y la conducta basados en las acciones individuales, influyen de forma mutua en la forma en la que recibe el aprendizaje. A lo largo de los años, se ha demostrado que la educación amerita un cambio en el proceso formativo en el aula, en donde es trascendental que se le permita al estudiante identificar su aprendizaje autónomo y valerse eficientemente en ambientes gratos que suavicen los aspectos complejos que se pueden presentar en la educación. El modelo pedagógico integrado surge en la educación para ofrecer al gremio estudiantil y al futuro profesional un currículo que considere abiertamente las necesidades de los educandos, así como las problemáticas que se pueden presentar en los ambientes escolares, promoviendo el ambiente sano educacional y la salud emocional en los jóvenes estudiantes.



2.7.2 ENFOQUE

Humanista

Este enfoque humanista bajo la teoría cognitiva social responde a la búsqueda integral que posibilita el refuerzo sano y la motivación buscada en la institución educativa. Es imperativo reconocer el cómo se pueden estudiar las experiencias de los seres humanos en situaciones reales, en este sentido, se busca estudiar la práctica educacional de las escolares de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en su cotidianidad. Bajo este entendimiento, se trae a colación a la Universidad de la Costa y su horizonte institucional en donde se argumenta: «La Psicología Humanista trata de comprender la forma en que los seres humanos vivencian el mundo, y esta comprensión se empieza, al captar la perspectiva o punto de vista de la persona que se está observando». (2020).

Para aplicar dicho enfoque, se debe tener en cuenta los ritmos y el entorno de aprendizaje que maneja cada estudiante, pues, se debe proporcionar los conocimientos básicos pensando en el propio ser humano (los estudiantes), pero tomando en cuenta su idea nata y pensando en él mismos como centro de aprendizaje. Como docentes se debe reconocer que bajo este enfoque se debe saber llegar a los estudiantes no como profesores, sino como amigos, básicamente entender al gremio estudiantil como una persona y todas las características y conlleva ser humano.



CAPÍTULO III

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

TIPO DE ESTUDIO:

La investigación propuesta en este trabajo es de tipo mixta, pues se busca comprender o explicar el comportamiento del grado once al entrar en contacto directo con la herramienta gamificadora Quizizz, y al mismo tiempo, se busca generar con los datos recolectados un producto eficiente en la educación. Para tener seguimiento al trabajo realizado en esta investigación, se reconoce la metodología mixta con enfoque cuantitativo. *Metodología de la Investigación*. Hernández Roberto (2014) postula: «El enfoque cuantitativo (que representa, como dijimos, un conjunto de procesos) es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos.» Por ende, el enfoque mixto- cuantitativo nos permite analizar los datos de forma precisa para responder a un planteamiento del problema.

Por lo anterior, se determina que el tipo de estudio seleccionado es de tipo descriptivo ya que el mismo permite analizar la viabilidad de la literatura infantil y juvenil como impulsador de la concentración. Para esto, se miden los niveles de concentración de los estudiantes (antes de involucrar la literatura mediante la herramienta Quizizz y después de involucrar la literatura mediante la herramienta Quizizz).

3.2 UNIVERSO Y MUESTRA

La población de esta investigación fue seleccionada al realizar el respectivo diagnóstico ejecutado las primeras semanas de encuentro directo con la institución. La investigación realizó el proceso de práctica profesional en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de Cúcuta,



por lo anterior, se hace compañía a la licenciada y lingüística de literatura en los tres onces de dicha institución (A-B-C). Teniendo en cuenta lo anterior, se realiza la observación y la aplicación de actividades relacionadas al desarrollo de los procesos cognitivos a través de la herramienta Quizizz. Del mismo modo se realiza con este grado la estructuración del plan de mejoramiento.

La muestra se conforma por las 122 estudiantes del grado once del centro educativo correspondiente. Las estudiantes oscilan entre los 15 a 17 años.

3.3 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Observación directa

Planes de aula.

Creación de cuentos.

Diagnósticos literarios a través de la plataforma Quizizz.

3.3.1 OBSERVACIÓN

El estudio que se llevó a cabo se realiza bajo la observación sincrónica, con el fin de escrutar abiertamente los procesos cognitivos de las estudiantes y el desarrollo evolutivo de los mismos teniendo en cuenta la estrategia aplicada. Del mismo modo, se puede aseverar que la observación tomada en cuenta en esta investigación es estructurada, debido a la descripción de fenómenos y validantes de la veracidad y fiabilidad de las hipótesis planteadas.



METODOLOGÍA PROCESO DE LA RUTA METODOLÓGICA	METODOLOGÍA PROCESO DE LA RUTA METODOLÓGICA
Bases teóricas que fundamentan el trabajo: Las bases teóricas plasmadas en la investigación demuestran el arduo trabajo realizado para validar la viabilidad de la narrativa infantil y juvenil como impulsador de los procesos cognitivos. Al momento de llevar a cabo la investigación, se tuvieron en cuenta autores como: Martín Garzo, López Cassá, Zichermann & Cunningham, Parra Rozo, Ángela Marín, entre otros, los cuales avalan la importancia de la literatura desde los primeros años de vida y su trascendencia educacional en todas las edades.	Diagnóstico y diseño: La prueba diagnóstica está realizada teniendo en cuenta los ejes de lengua castellana propuestos por el MEN. (estipuladas para el grado Once- grado en donde se realizó la respectiva investigación). El diagnostico consta de seis puntos, los cuales buscan identificar posibles falencias teniendo en cuenta los ejes propuestos por el MEN en el área de lengua castellana. El objetivo de este diagnóstico era identificar y analizar las posibles dificultades de los estudiantes del grado seleccionado.
Aplicación de la herramienta Quizizz:	Diseño del formato «Aprendamos de los cuentos»:



Para llevar a cabo el proyecto, se hace uso de la herramienta gamificadora Quizizz. A través de esta herramienta se realizan diagnósticos literarios para medir la viabilidad de dicha estrategia en la educación.	El formato se diseña al tener en cuenta el primer diagnóstico realizado a los estudiantes. Se toman en cuenta sus gustos, y así mismo, se incluyen los materiales inéditos planteados en cada guía escolar
Objetivos específicos: • Diseñar un formato de cuentos infantiles y juveniles inéditos para fortalecer la concentración en las estudiantes de la escuela normal superior maría auxiliadora. • Conectar los aspectos más fundamentales de la literatura infantil y juvenil en relación a los gustos de los estudiantes. • Identificar la efectividad de la literatura infantil y juvenil como impulsador de la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes través de la herramienta Quizizz.	Formulación del problema ¿Cómo puede la narrativa infantil y juvenil a través Quizizz fortalecer la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes del grado once de la escuela normal superior maría auxiliadora?



3.3.2 DIAGNÓSTICO

Para seguir la linealidad de la práctica pedagógica y la estructura básica de la investigación llevada a cabo, se construye (después de haber realizado la observación) un diagnóstico educacional basado en los estándares básicos de competencia y los derechos básicos de aprendizaje del MEN, es así, como se estipulan 6 ítems (cada uno subdividido en hasta tres preguntas) en donde se trabaja la producción textual, la comprensión textual, la literatura, los medios de comunicación y la ética de la comunicación, para generar (después de la obtención de los resultados del mismo) un plan de acción para minimizar las falencias encontradas en dicha prueba.

3.3.3 ANÁLISIS DEL DIAGNÓSTICO

Los resultados del análisis demostraron que un 90% de las estudiantes del grado Once acertaron la prueba de forma correcta, seguidamente, se encuentra un 10% de estudiantes que tuvieron ciertas equivocaciones en el diagnóstico, entre esos, destacan algunas niñas que tuvieron una evasión u omisión a las preguntas. Se determina que las estudiantes mantienen ciertas falencias en el eje de producción textual.

3.3.4 DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

Las actividades se conforman bajo el nombre de “Aprendamos de los cuentos”. Cada actividad se realiza en algunas horas estipuladas de lengua castellana, para ello, se establecen charlas con la docente supervisora y se delimitan horarios. En cada sesión, las estudiantes muestran un agrado hacia la herramienta gamificadora; adicional a esto, cada una debe responder



un Quizizz individualmente, teniendo en cuenta una lectura previa de una narración, lo siguiente que se realiza son los espacios del “taller de producción textual” en donde las estudiantes debían producir textos individuales. En las últimas sesiones, se crearon cuentos grupales en donde una estudiante iniciaba el cuento y la otra lo finalizaba.

3.3.5 EVIDENCIAS DE LOS TALLERES DE PRODUCCIÓN TEXTUAL:



En este proceso investigativo, la muestra recogida se adjunta en la bitácora de “Aprendamos de los cuentos”. Cabe aclarar que lo positivo de las creaciones textuales es que las



estudiantes expresan abiertamente el cómo se sienten sin el sentimiento negativo de que alguien las vaya a juzgar.

Lo anterior se menciona debido a que a lo largo del proceso investigativo se descubren ciertas falencias emocionales en las estudiantes del grado once, al notar lo anterior, se propone generar un espacio libre (en las horas del proyecto) en el que las estudiantes escriban libremente lo que sienten, ya sean poemas, canciones, cuentos, etc. Lo más importante es entonces encontrar una respuesta positiva ya no únicamente para el proyecto, sino para sus vidas.

3.4 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA EL PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN:

El instrumento utilizado para contener los resultados se divide en una bitácora física (en donde están las creaciones de las estudiantes hechas a mano) y una bitácora virtual (en donde se hace uso de la creatividad para diseñar dicha bitácora) y un vídeo sobre los resultados de la práctica. A su vez, se adjuntan en la bitácora física algunos de los resultados de los diagnósticos realizados a inicio de práctica el cual se expuso en su respectivo apartado.

Por otra parte, los diarios de campo resueltos a lo largo de la práctica presentan un soporte fundamental para determinar el desempeño no sólo de las estudiantes en el contexto educativo, sino de la herramienta en sí misma bajo el reconocimiento del gremio estudiantil.

3.5 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



TEMÁTICAS	MESES APLICADOS				
Inicio de práctica	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Creación de material inédito		X	X	X	
Observación directa	X	X	X	X	X
Cuestionario literario (plataforma quizizz)		X	X	X	
Creación del documento «Aprendamos de los cuentos»			X	X	
Entrega primer borrador		X			
Entrega segundo borrador			X	X	



Creación del			X	X	
cuento en clase					
Entrega final					X



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Análisis e interpretación de los resultados.

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos, se realiza el respectivo análisis de los mismos, por ende, la información plasmada a continuación será la que advierta y valide las conclusiones de la investigación llevada a cabo. A primera vista, se muestran los resultados del primer Quizizz «Cuéntanos tu cuento».

Cuestionario «cuéntanos tu cuento» aplicado a 11B

Link de acceso: <https://quizizz.com/admin/quiz/624e0ccc953096001e5feb68>

1. ¿Qué cuentos de los siguientes conoces?

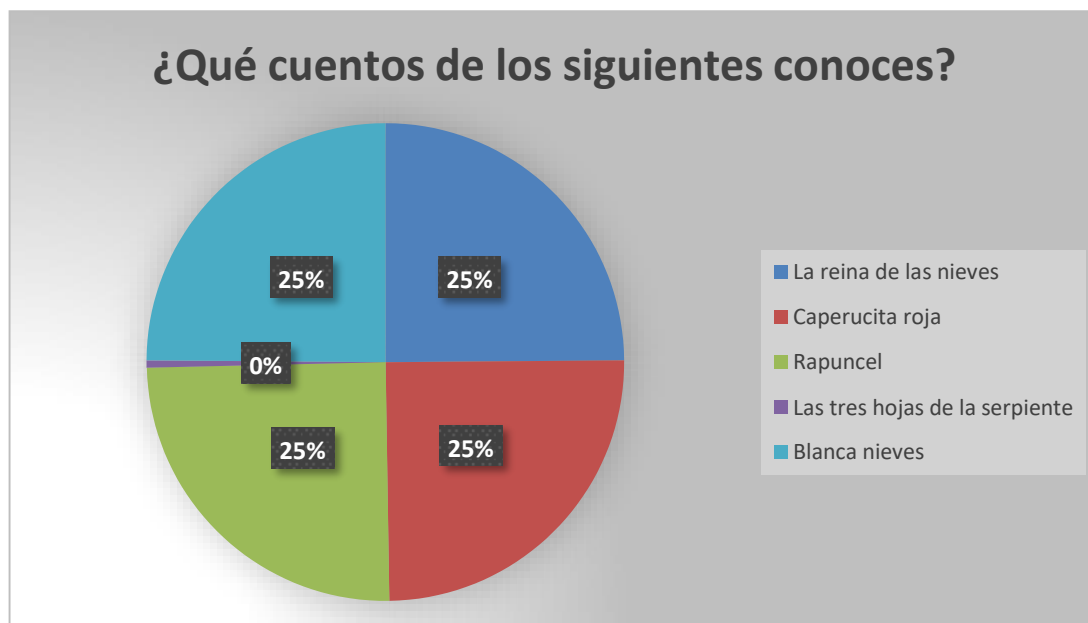


Figura 1

2. ¿Leen cuentos en tu casa?



Figura 2

3. ¿Crees que la lectura mejora las habilidades de cognición?

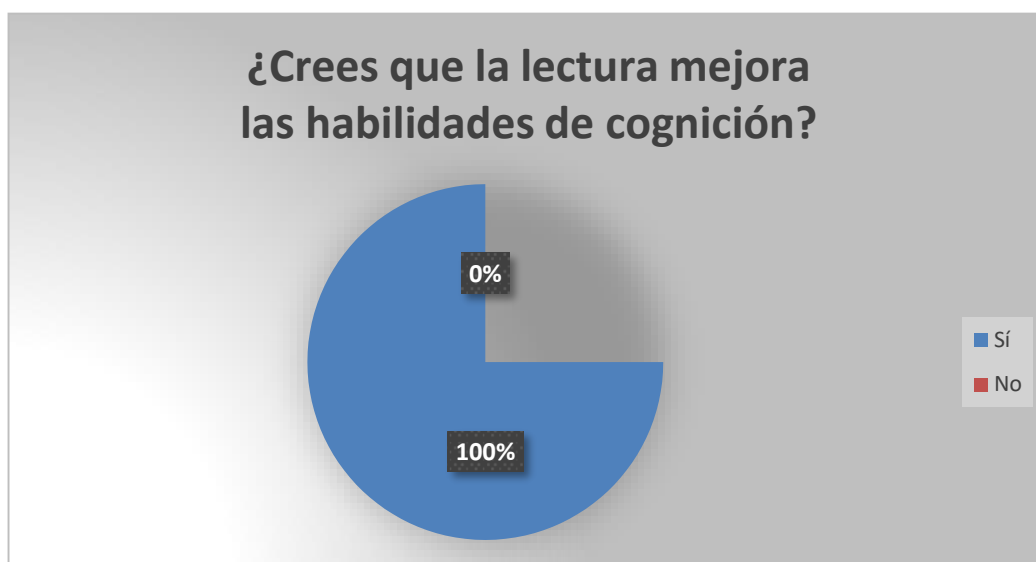


Figura 3

4. Si escribieras escribió un cuento ¿Cuál sería el personaje principal?



Yo misma, una bruja, una princesa, una heroína, una justiciera,
una diosa, un asesino, un monstruo, una ninfa, un ninja, un
duende, un fantasma.

Figura 4

5. ¿Te gustan los cuentos ilustrados?



Figura 5

6. Si escribieras un cuento ¿De qué trataría?



Terror, fantasía, romance, acción, drama, melancólico, de mafia, final abierto, suspenso, lo difícil que es la vida, mundo utópico o distópico, apocalipsis.

Figura 6

7. ¿Qué es lo que más te gusta de los cuentos?

La fantasía, la imaginación, la trama, los personajes, el título, el antagonista, el romance, los protagonistas, la estructura, las moralejas, historia y ambientación, la diversión

Figura 7

Cuestionario «cuéntanos tu cuento» aplicado a 11C

Link de acceso: <https://quizizz.com/admin/quiz/624e0ccc953096001e5feb68>

1. ¿Qué cuentos de los siguientes conoces?

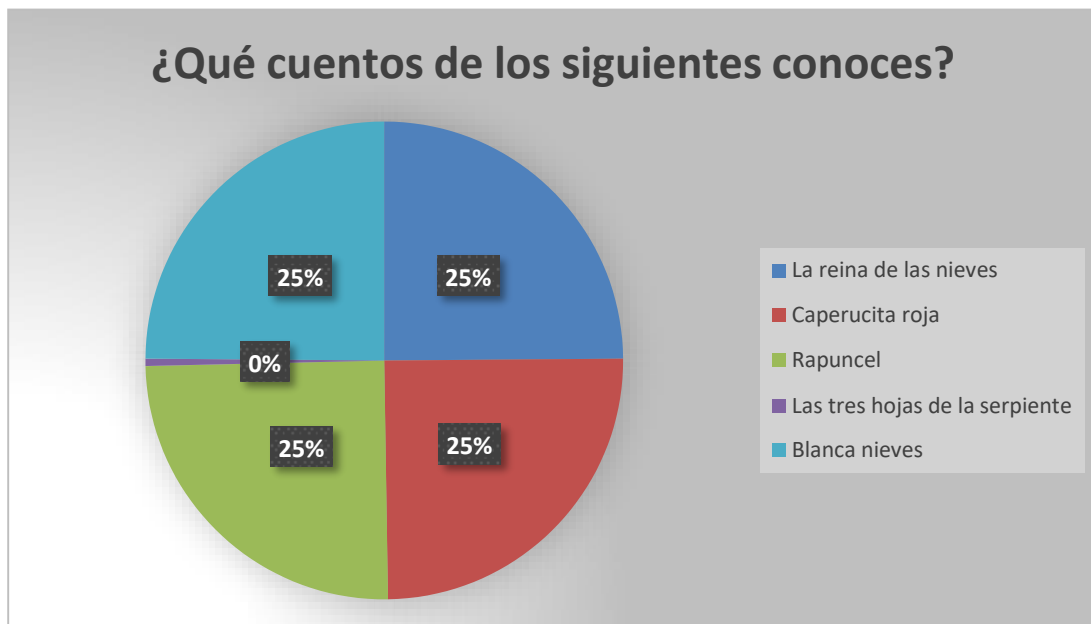


Figura 8

2. ¿Leen cuentos en tu casa?



Figura 9



3. ¿Crees que la lectura mejora las habilidades de cognición?

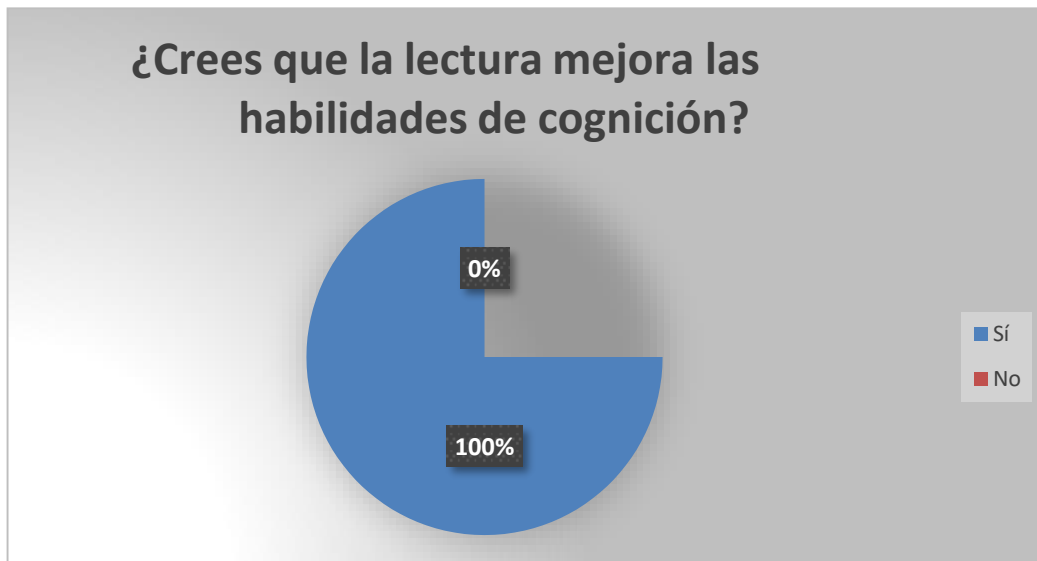


Figura 10

4. Si escribieras escribí un cuento ¿Cuál sería el personaje principal?

5. Una joven con problemas sociales, el villano, un niño que descubre que es mago, un cíclope, una persona poco cuerda, yo misma

Figura 11

5. ¿Te gustan los cuentos ilustrados?

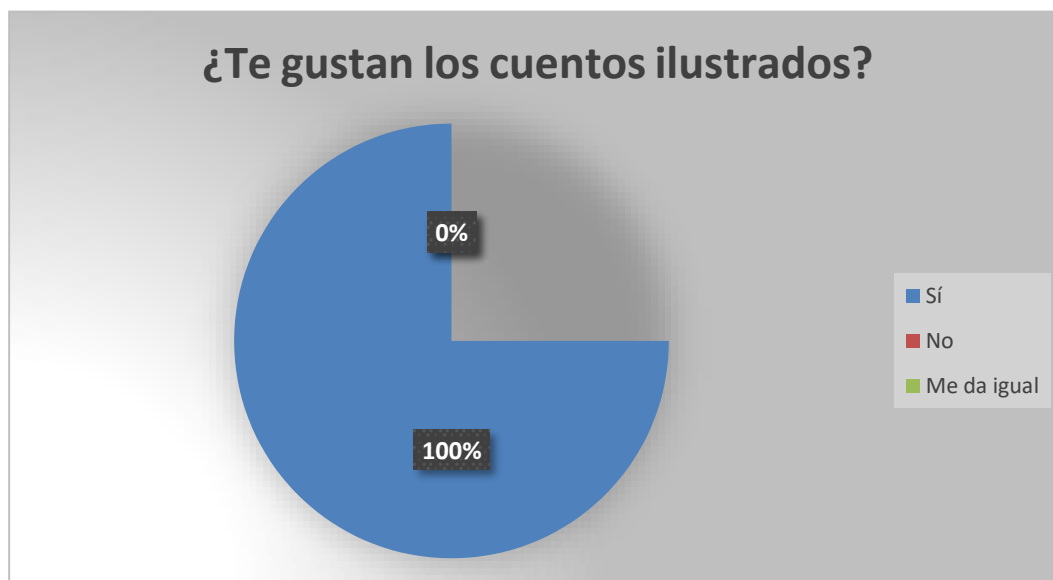


Figura 12

6. Si escribieras un cuento ¿De qué trataría?

Venganza, amor, robos, misterio, crímenes, ciencia ficción, infidelidades, criminalista, fantasía, magia, terror, suspenso, dolor, superación personal, historia, tristeza

Figura 13

7. ¿Qué es lo que más te gusta de los cuentos?



La fantasía, los personajes, que los cuentos son cortos, la reflexión, la ambientación, la trama, la lectura fácil

Figura 14

El objetivo de este cuestionario fue conocer los principales gustos de los estudiantes a la hora de crear cuentos. Lo imperativo de este primer paso es reconocer los variantes gustos de los estudiantes sobre la literatura infantil: cuáles son sus personajes favoritos, qué es lo que más les gusta de los cuentos, de qué tratarían sus propios cuentos, etc. Los resultados muestran que las estudiantes de once prefieren que los personajes principales de la historia sean ellas mismas o el villano, y que los cuentos tengan dibujos.

Por consiguiente, se estipula que cada cuento, poema o cualquier creación textual creada para el documento «Aprendamos de los cuentos» tengan, en su mayoría ilustraciones digitales.

Cuestionario realizado «El pozo y el péndulo» 11 B

Link del cuestionario: <https://quizizz.com/admin/quiz/6271c5d766c9b9001e703d04>

1. ¿Cuántas veces se salvó de la muerte el protagonista?

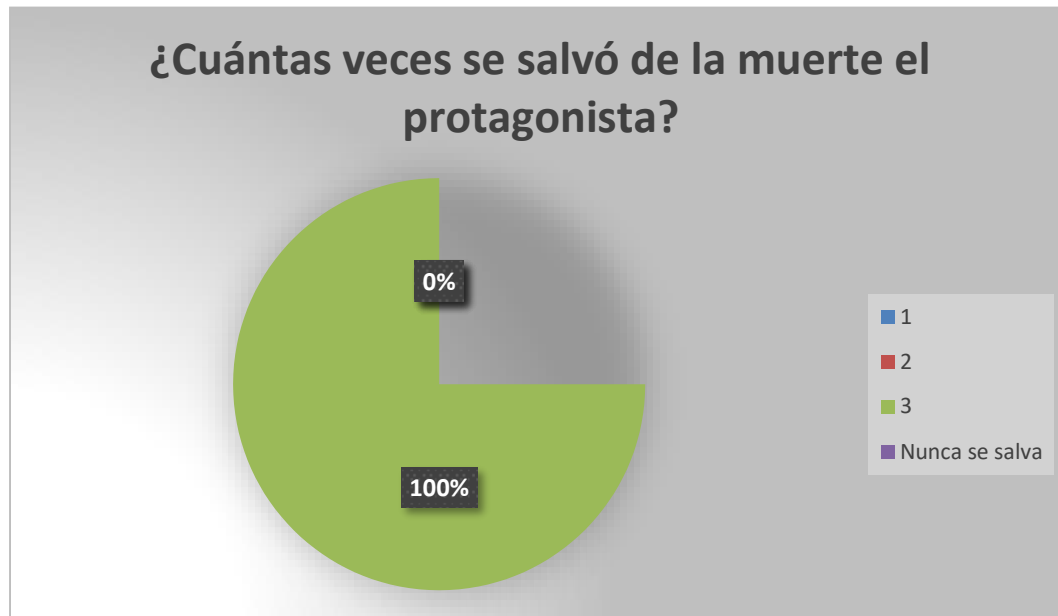


Figura 15

2. ¿En qué ciudad se encontraba la cueva en la que estaba el protagonista?

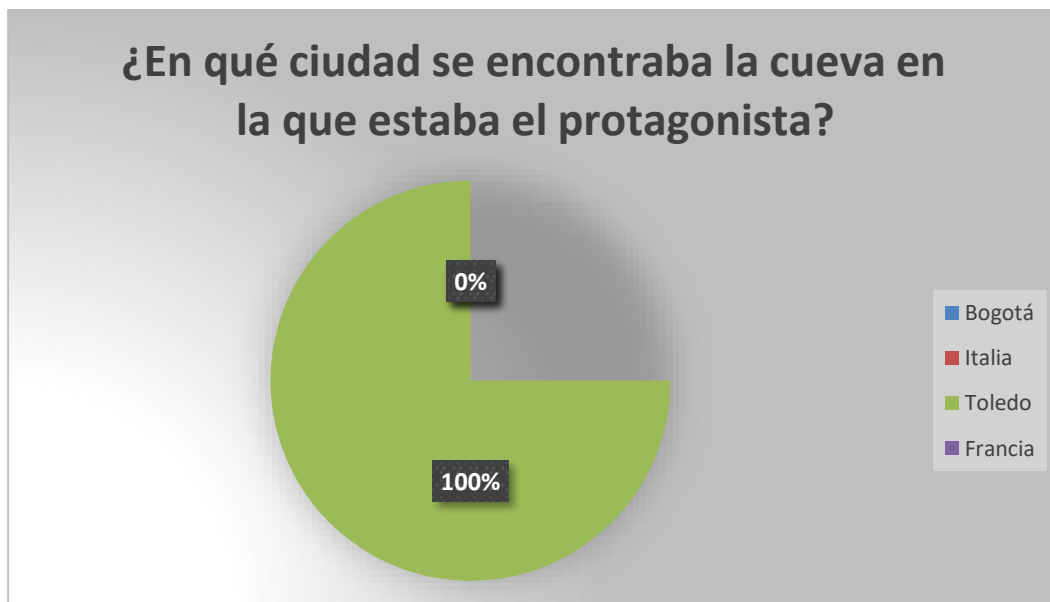


Figura 16



3. ¿Qué había en la cueva del protagonista?

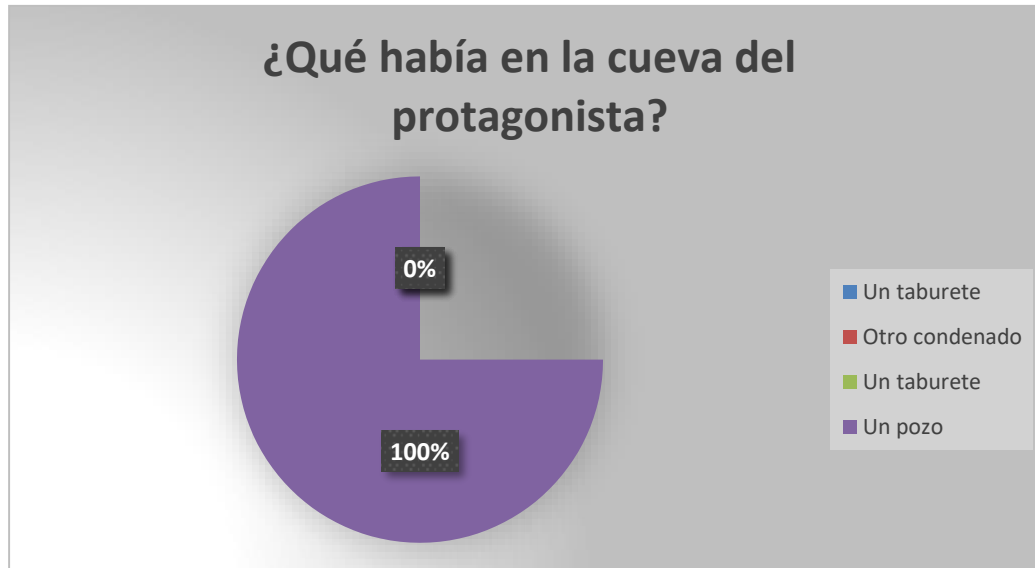


Figura 17

4. ¿Qué forma tenía la cueva donde se hallaba el protagonista?

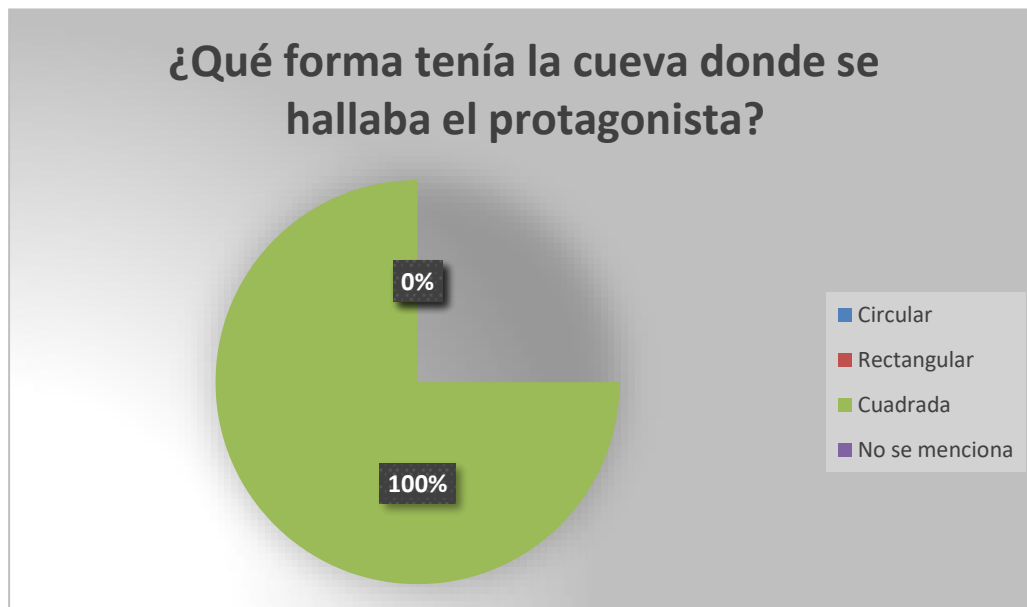


Figura 18



5. Cuando el protagonista estaba acostado y amarrado, ¿Qué alimento le pusieron sobre el plato?

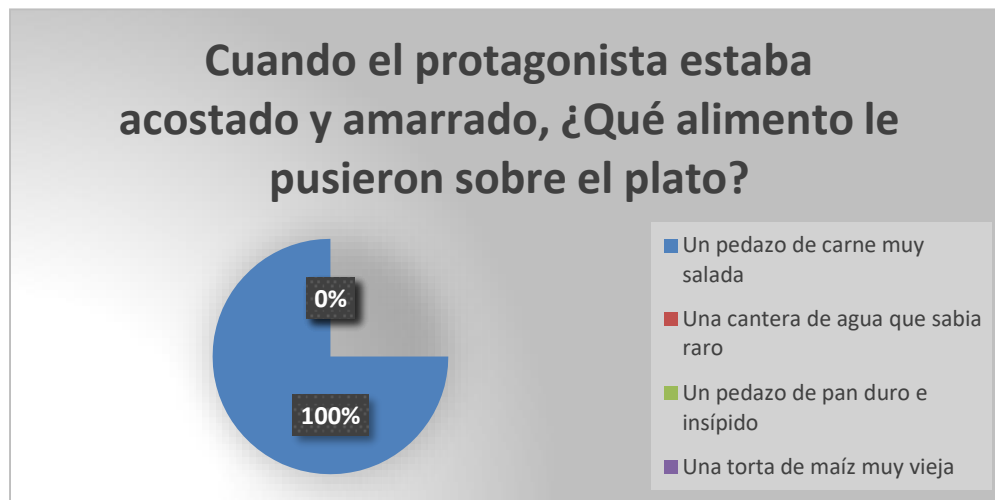


Figura 19

6. Cuando el protagonista estaba acostado y atado, ¿Qué se movía sobre su cabeza?

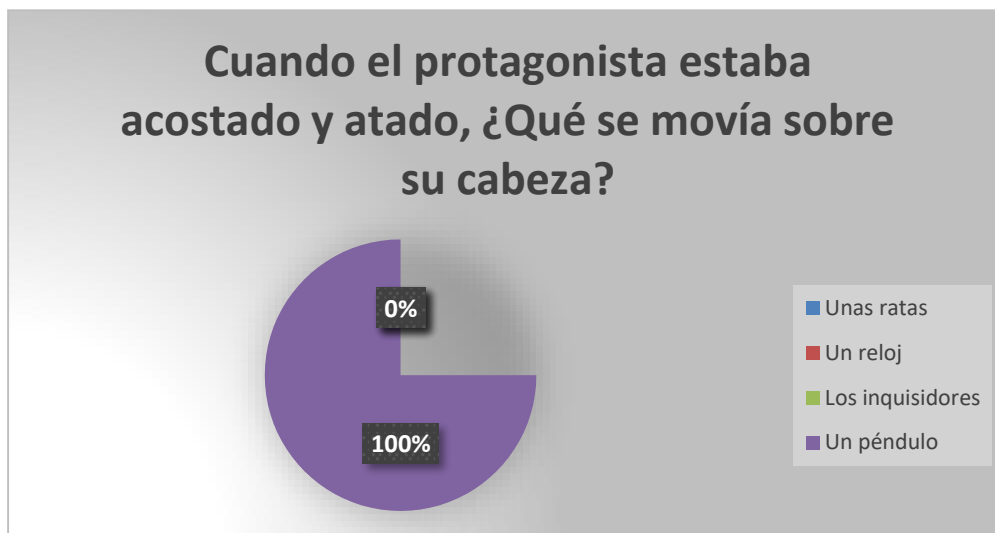


Figura 20



7. ¿Quién le ayudo al protagonista a escaparse de la condena del péndulo?

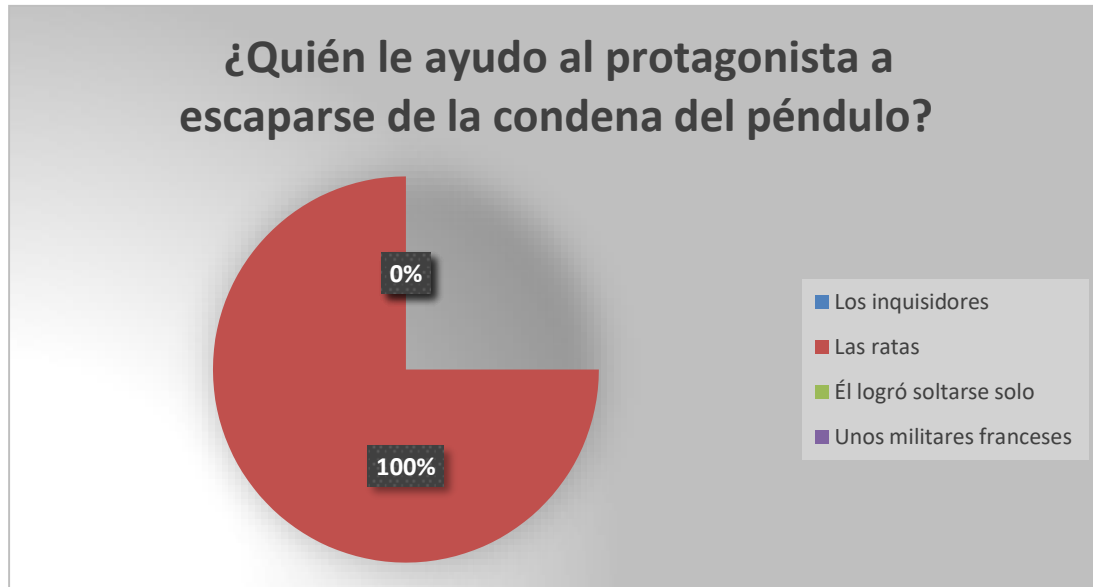


Figura 21

8. ¿La cuchilla del péndulo estaba dispuesta para cortar?

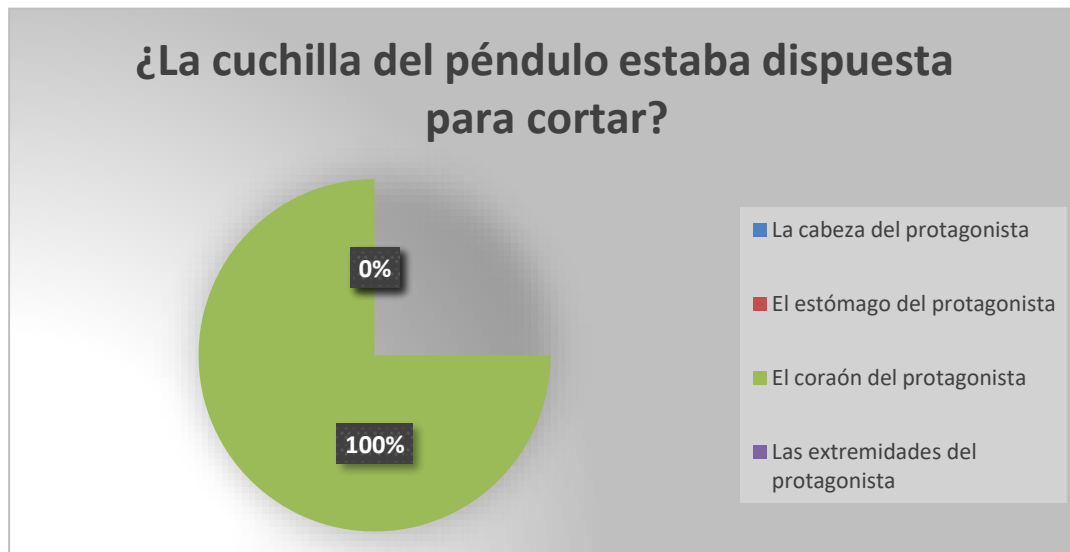


Figura 22



9. Finalmente, ¿Quién libera al protagonista de los inquisidores?

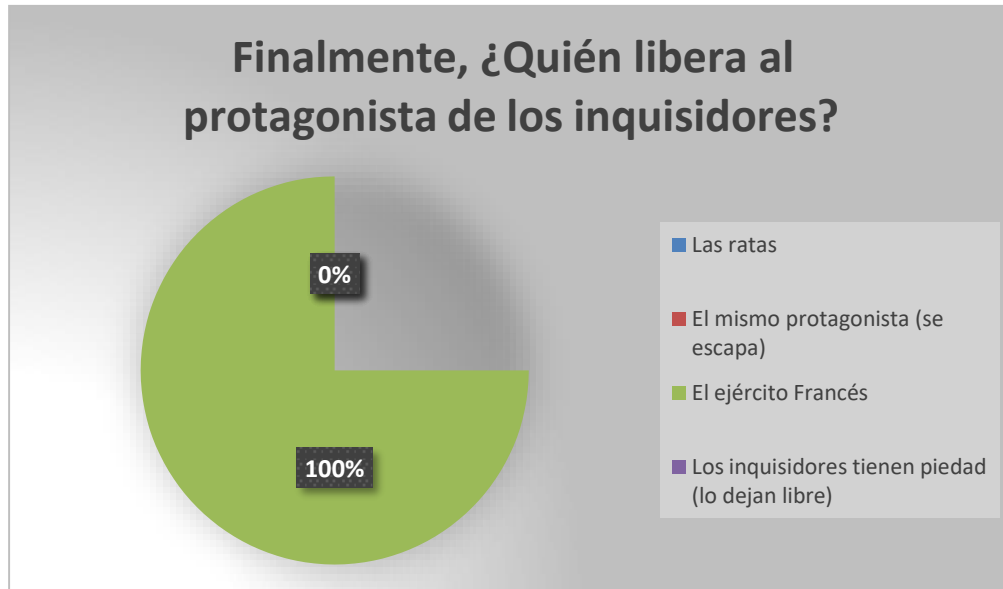


Figura 23

10. ¿El nombre del protagonista es?

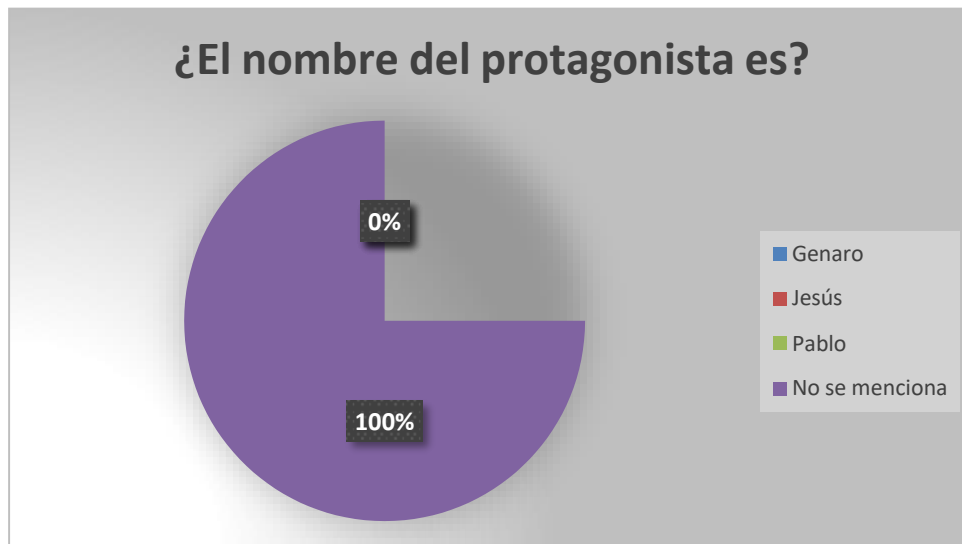


Figura 24



Los resultados obtenidos por el grado 11 B son satisfactorios, pues las estudiantes mostraron un gran manejo del tema. La lectura se les asigna con anticipación y se evidencia que el grupo cumple con la tarea asignada.

Por lo anterior, se logra visualizar una mejoría en la comprensión lectora. Ninguna estudiante presenta dudas y todas contestan con seguridad las preguntas planteadas en el Quizizz.

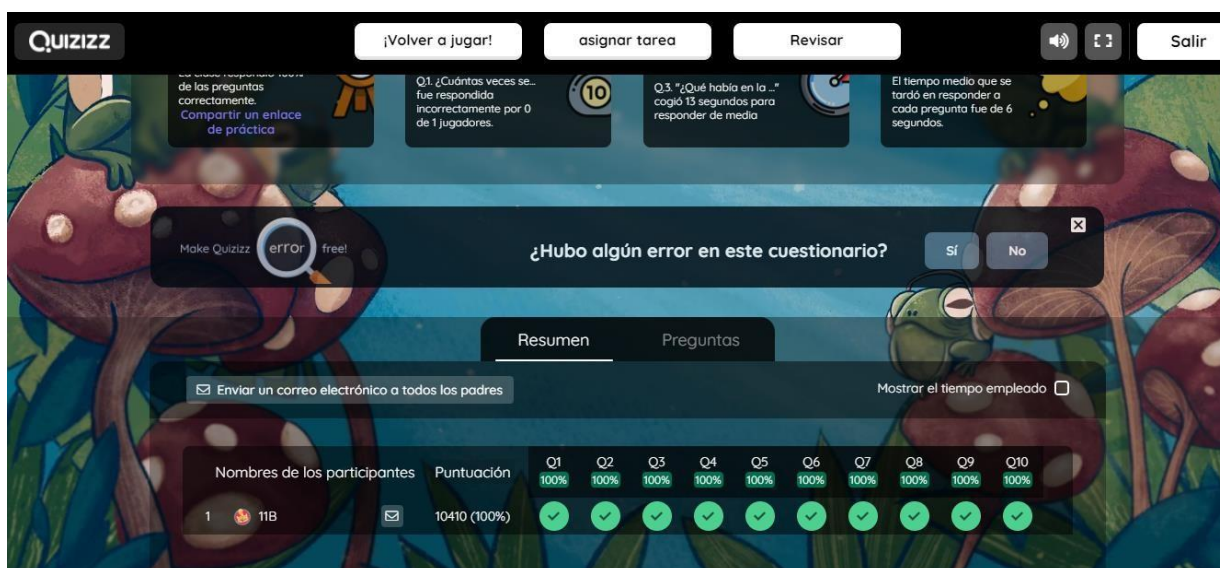


Imagen 1

Cuestionario realizado «El pozo y el péndulo» 11 C

Link del cuestionario: <https://quizizz.com/admin/quiz/6271c5d766c9b9001e703d04>

1. ¿Cuántas veces se salvó de la muerte el protagonista?

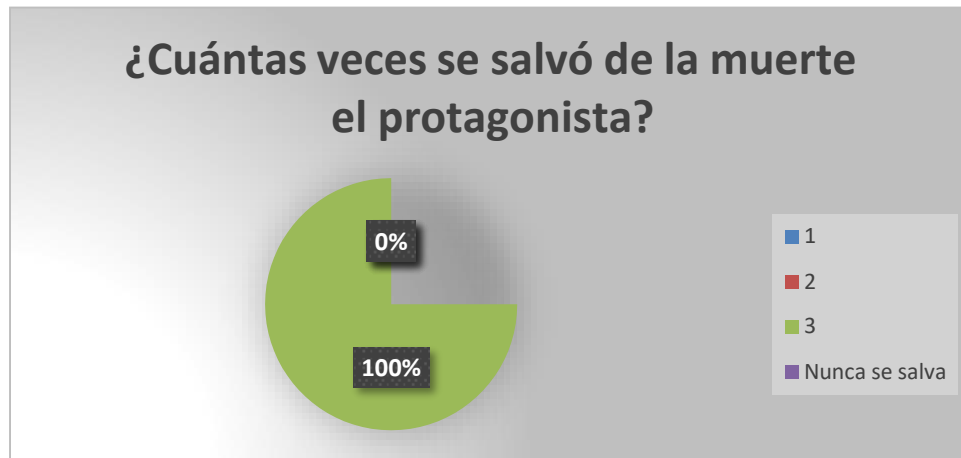


Figura 25

2. ¿En qué ciudad se encontraba la cueva en la que estaba el protagonista?

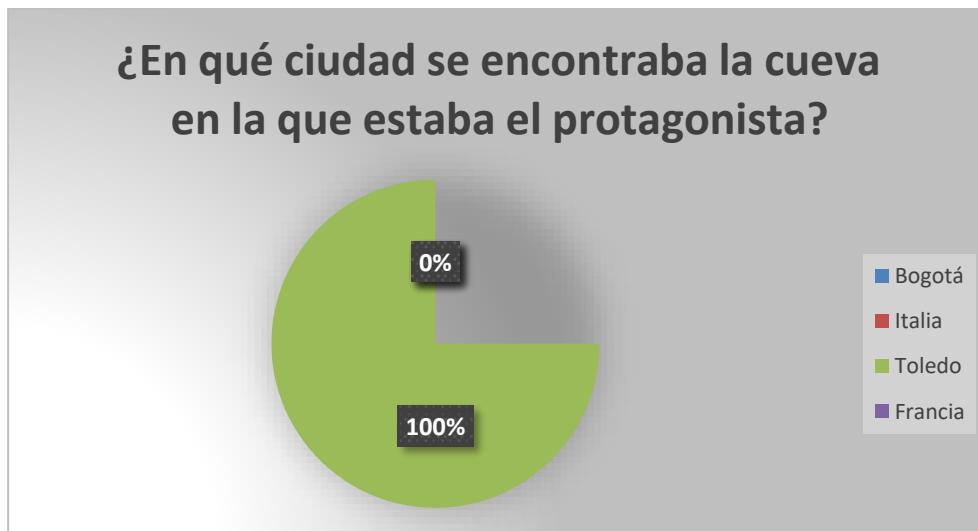


Figura 26

3. ¿Qué había en la cueva del protagonista?

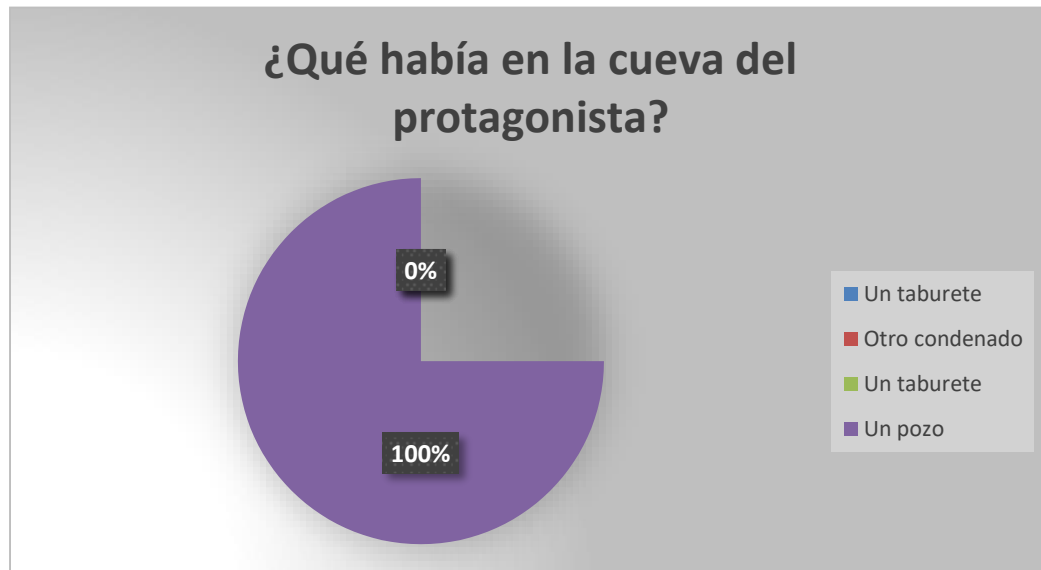


Figura 27

4. ¿Qué forma tenía la cueva donde se hallaba el protagonista?

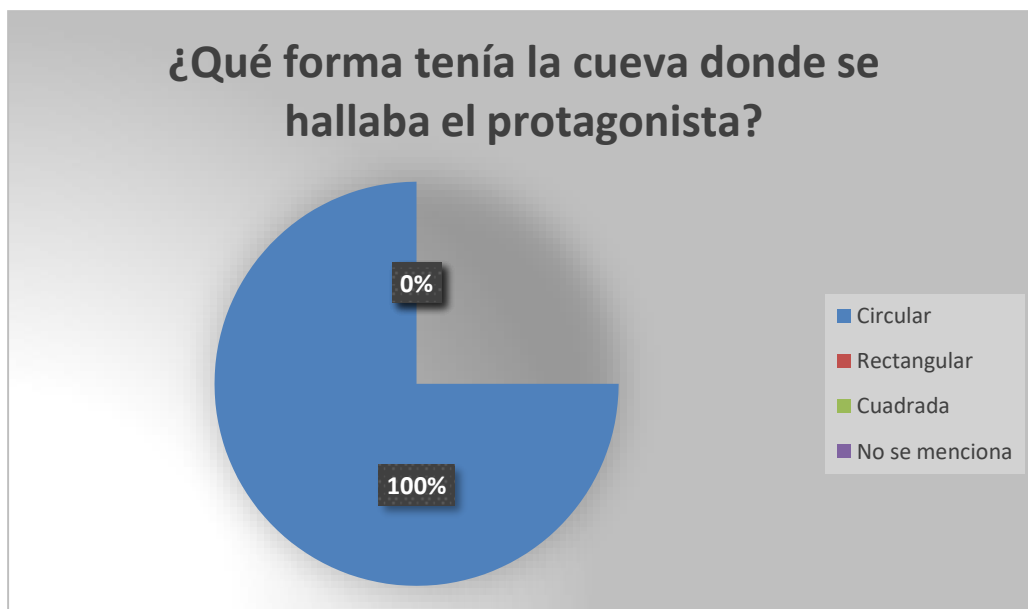


Figura 28

5. Cuando el protagonista estaba acostado y amarrado, ¿Qué alimento le pusieron sobre el plato?

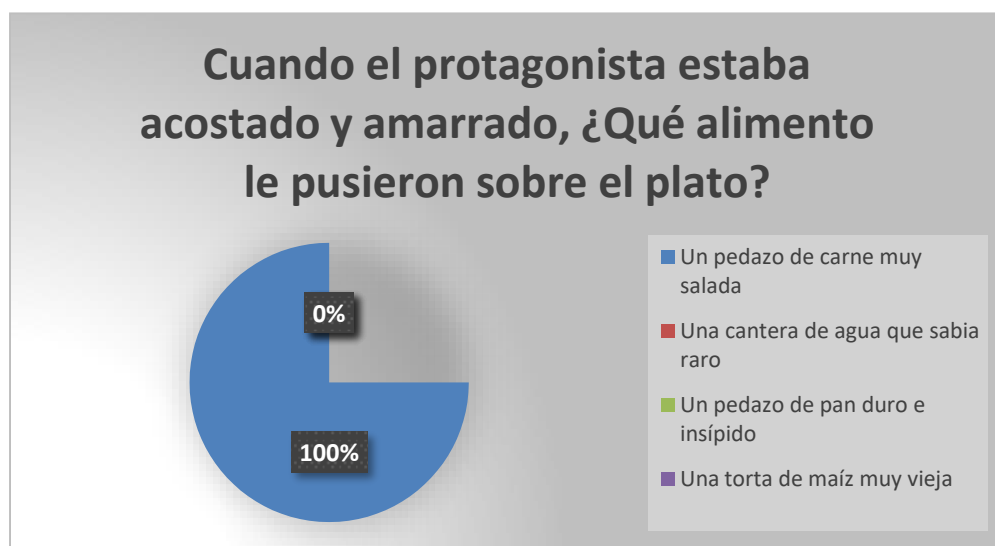


Figura 29

6. Cuando el protagonista estaba acostado y atado, ¿Qué se movía sobre su cabeza?

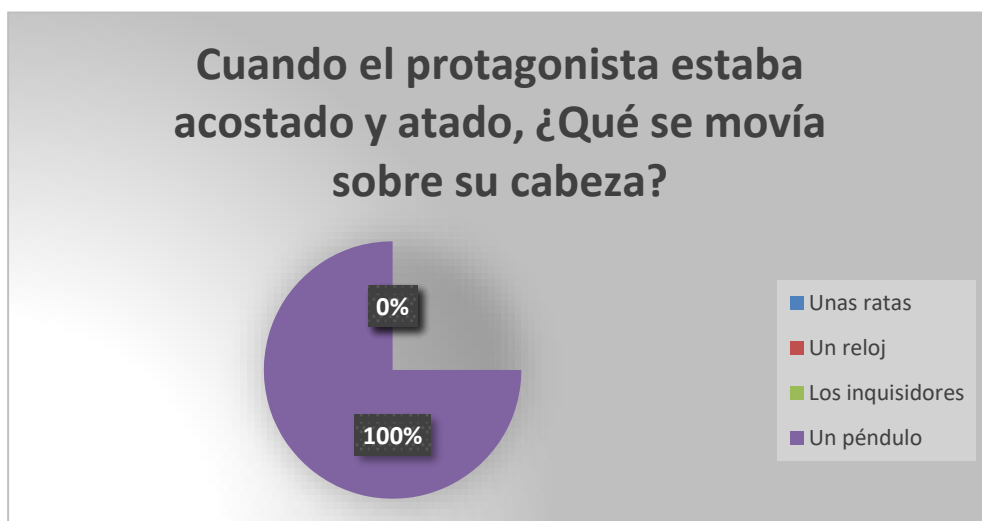


Figura 30



7. ¿Quién le ayudo al protagonista a escaparse de la condena del péndulo?

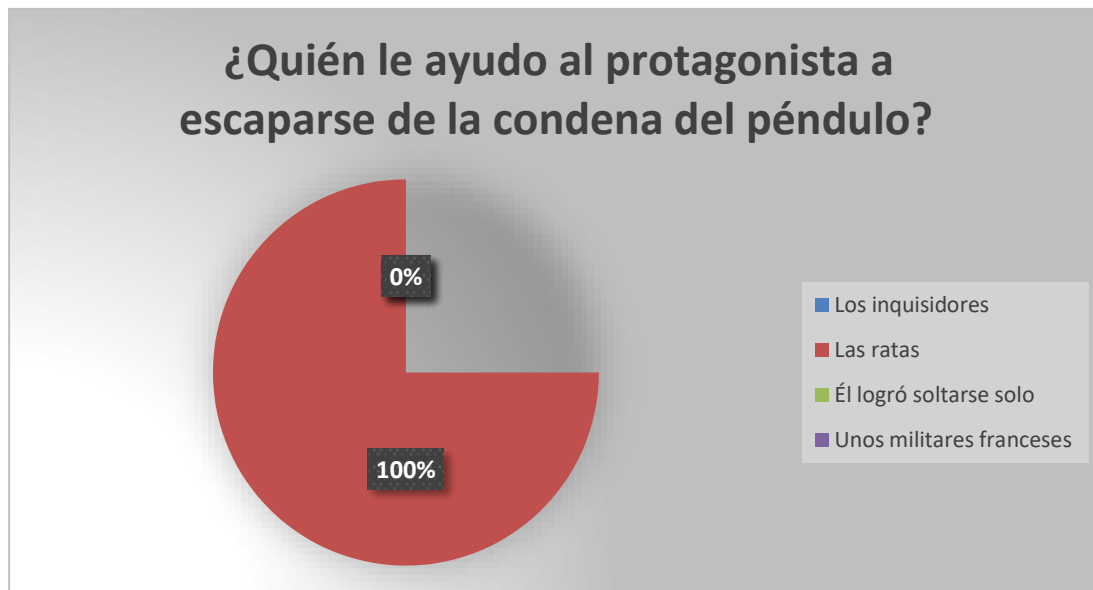


Figura 31

8. ¿La cuchilla del péndulo estaba dispuesta para cortar?

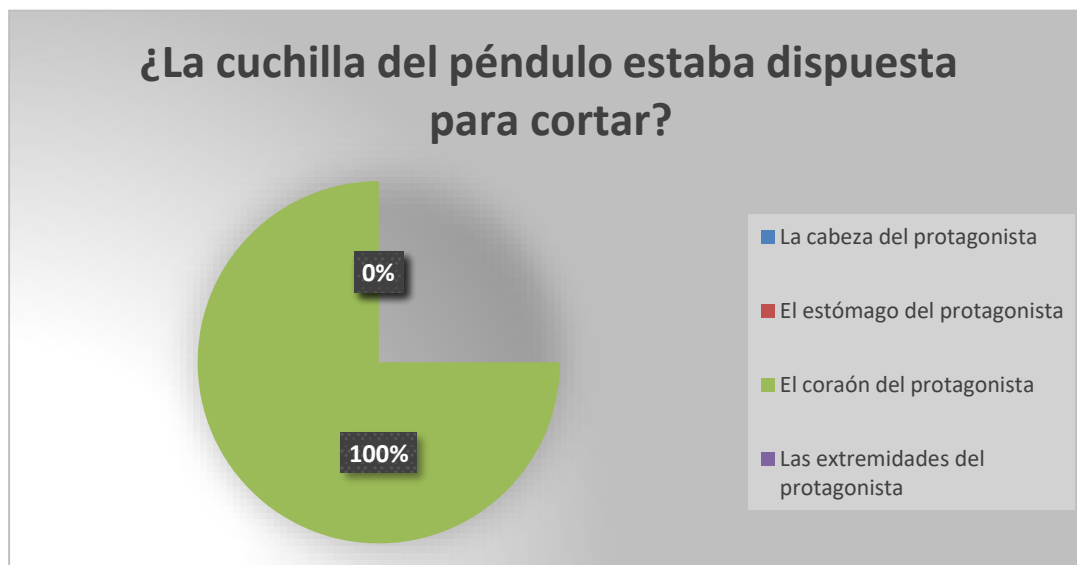


Figura 32



9. Finalmente, ¿Quién libera al protagonista de los inquisidores?

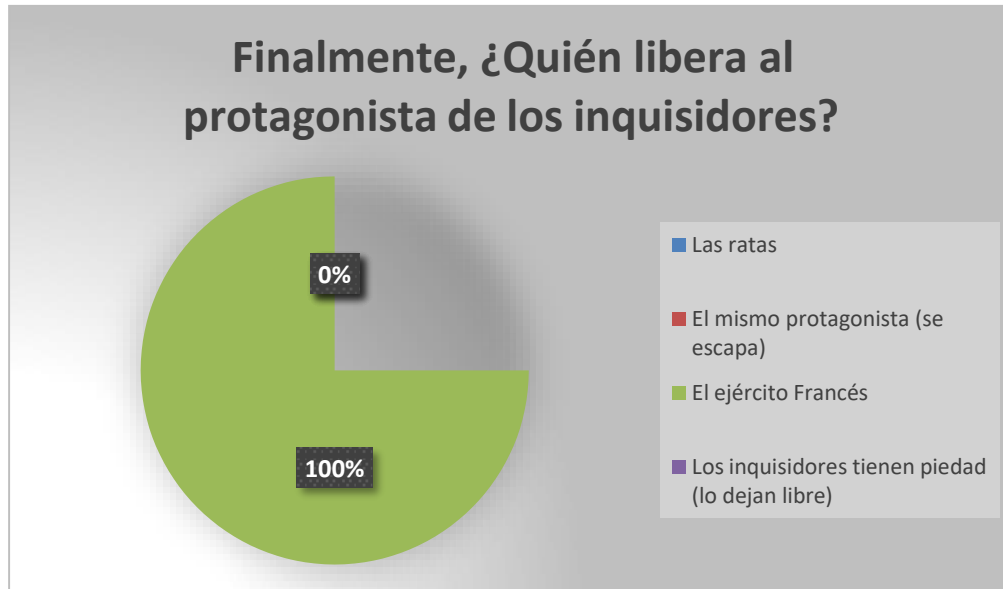


Figura 33

10. ¿El nombre del protagonista es?

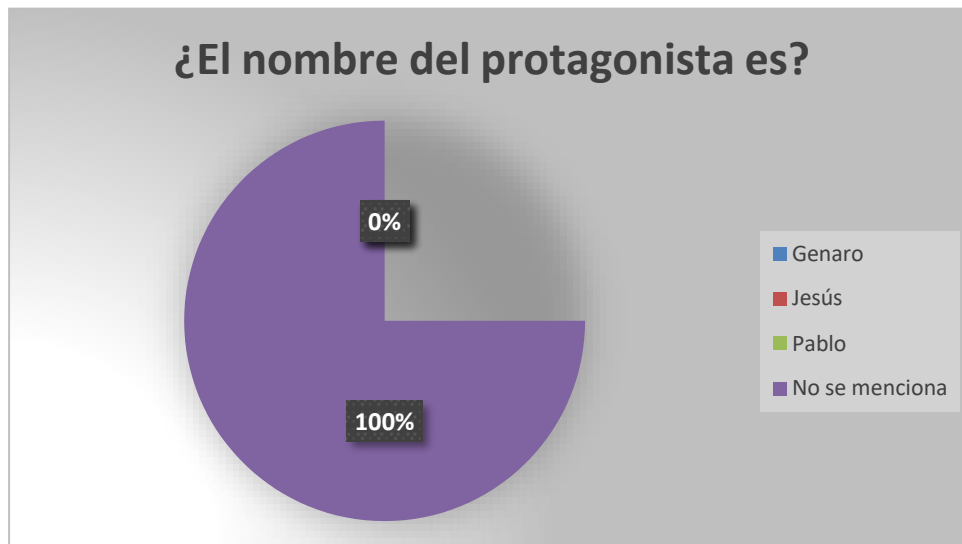


Figura 34



Los resultados obtenidos por el grado 11 C son aceptables. El grupo presenta una equivocación en la pregunta número cuatro «¿Qué forma tenía la cueva donde se hallaba el protagonista?» debido a una ligera discusión grupal. Antes de responder la pregunta el grupo debate rápidamente la posible respuesta y al final seleccionan la que creen más acertada. Por consiguiente, se les muestra el respectivo error y al finalizar el Quizizz se explica la respuesta en clase. La lectura se les asigna con anticipación y se evidencia que el grupo cumple con la tarea asignada.

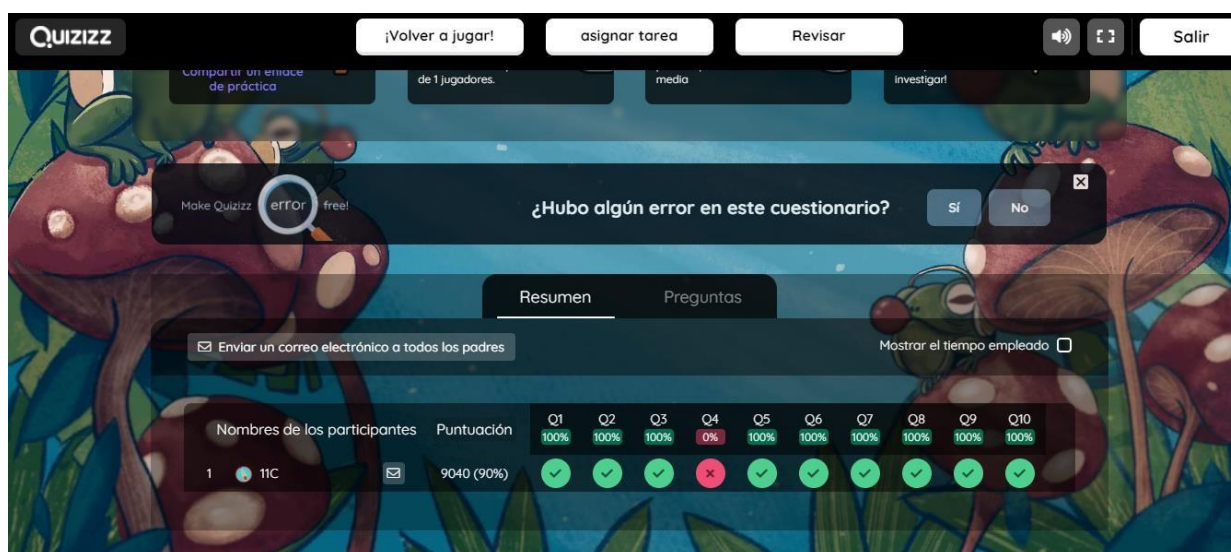


Imagen 2

Cuestionario realizado «El pozo y el péndulo» 11 A

Link del cuestionario: <https://quizizz.com/admin/quiz/6271c5d766c9b9001e703d04>

1. ¿Cuántas veces se salvó de la muerte el protagonista?

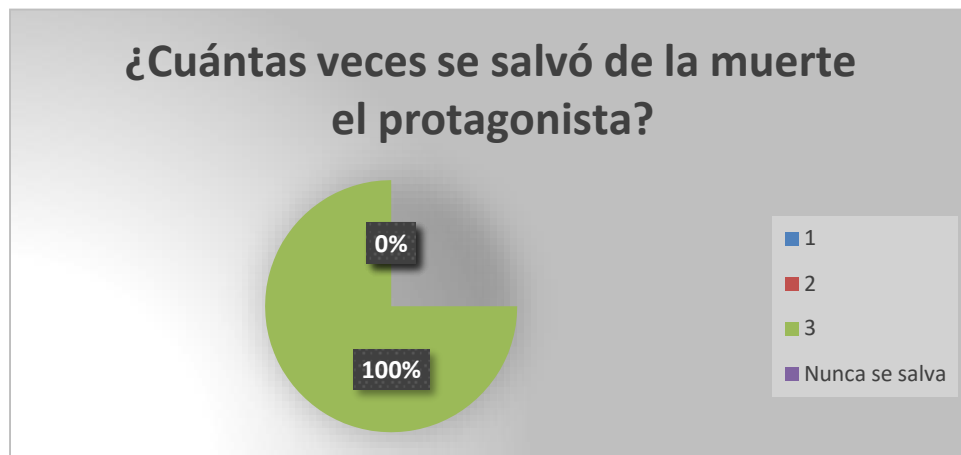


Figura 35

2. ¿En qué ciudad se encontraba la cueva en la que estaba el protagonista?

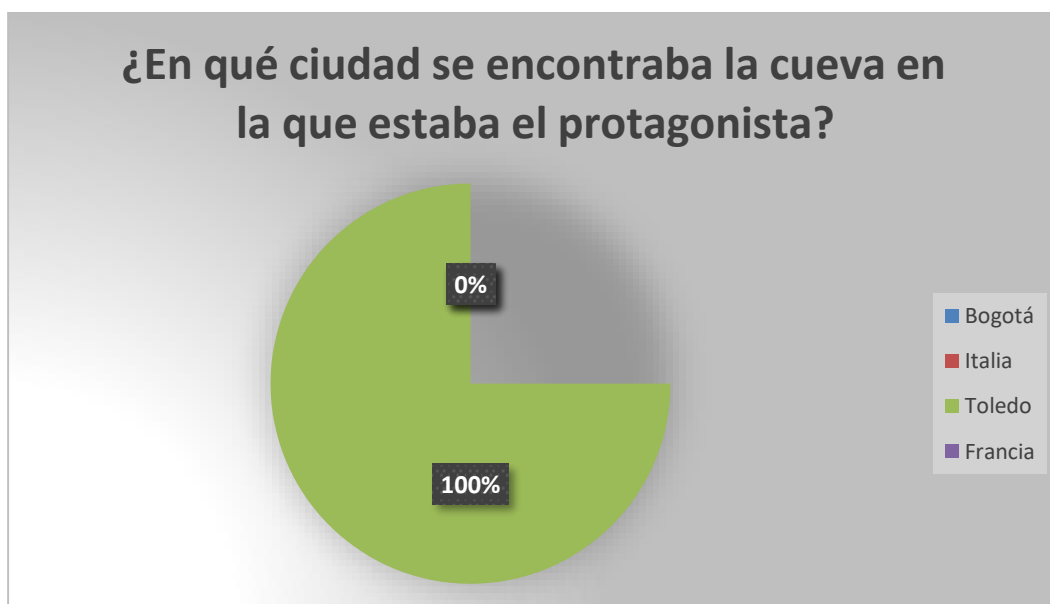


Figura 36

3. ¿Qué había en la cueva del protagonista?

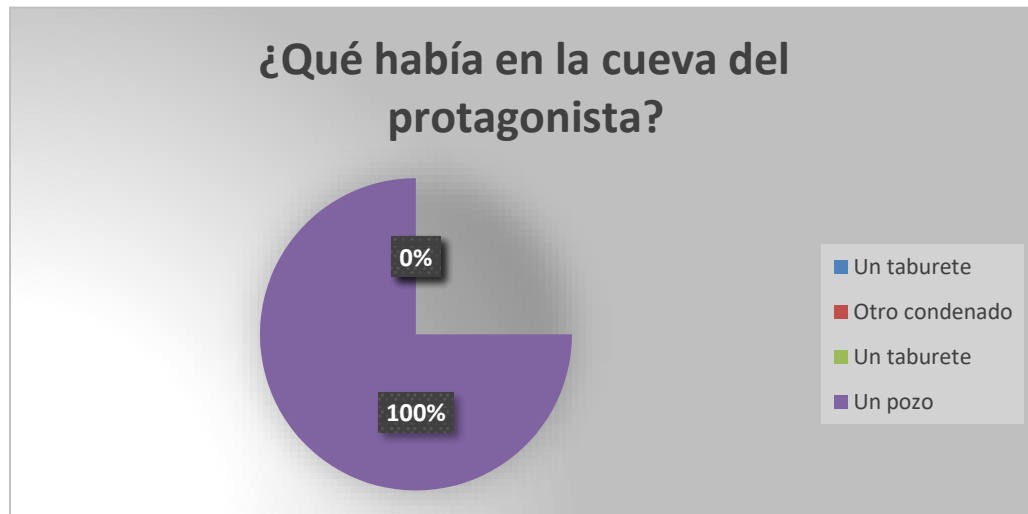


Figura 37

4. ¿Qué forma tenía la cueva donde se hallaba el protagonista?

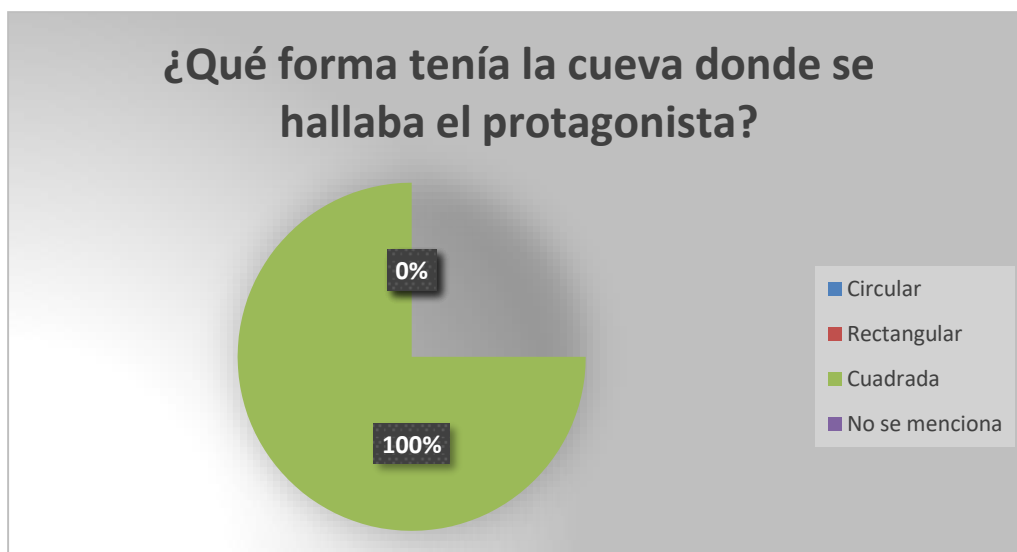


Figura 38

5. Cuando el protagonista estaba acostado y amarrado, ¿Qué alimento le pusieron sobre el plato?

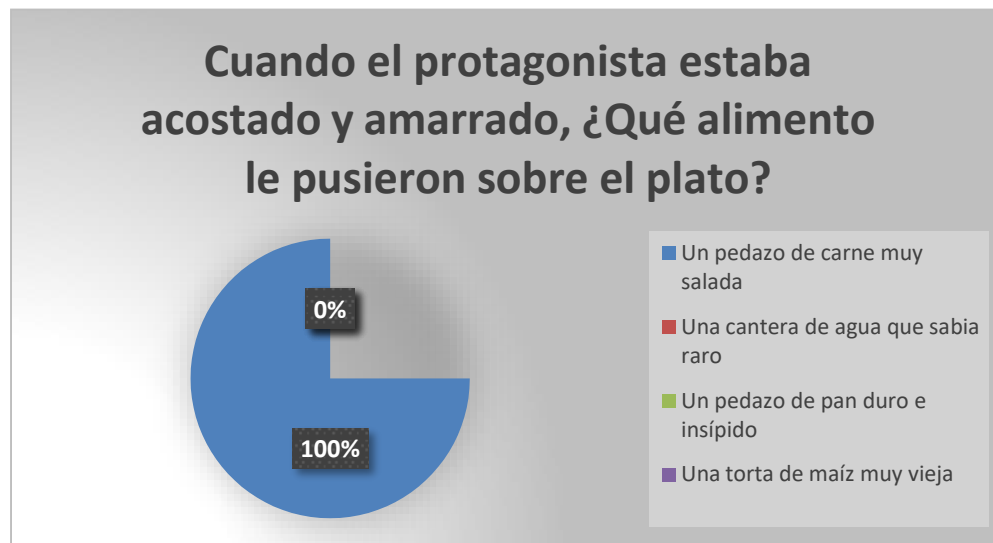


Figura 39

6. Cuando el protagonista estaba acostado y atado, ¿Qué se movía sobre su cabeza?

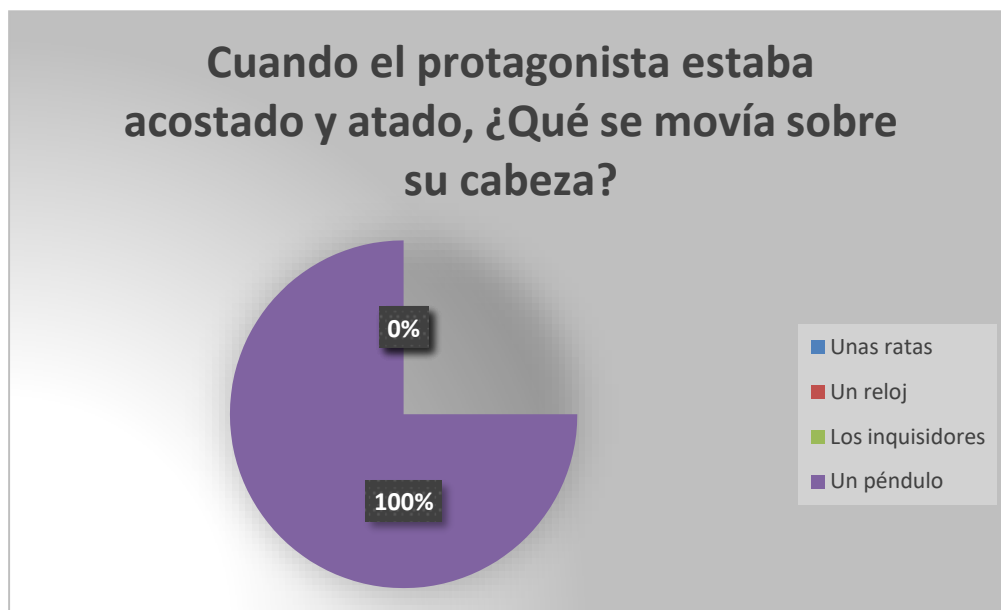


Figura 40

7. ¿Quién le ayudo al protagonista a escaparse de la condena del péndulo?

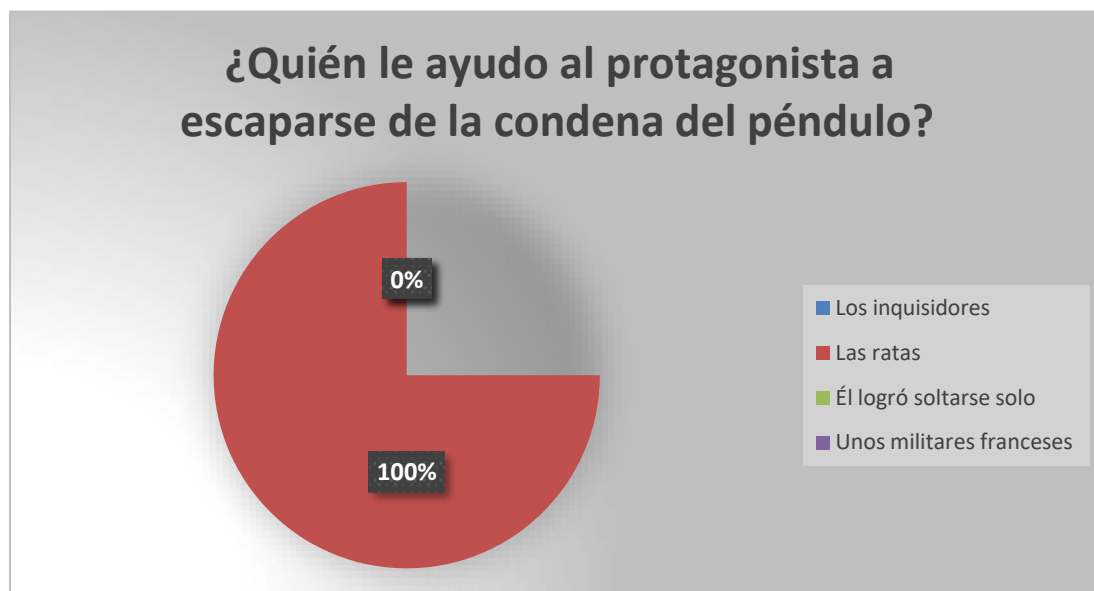


Figura 41

8. ¿La cuchilla del péndulo estaba dispuesta para cortar?

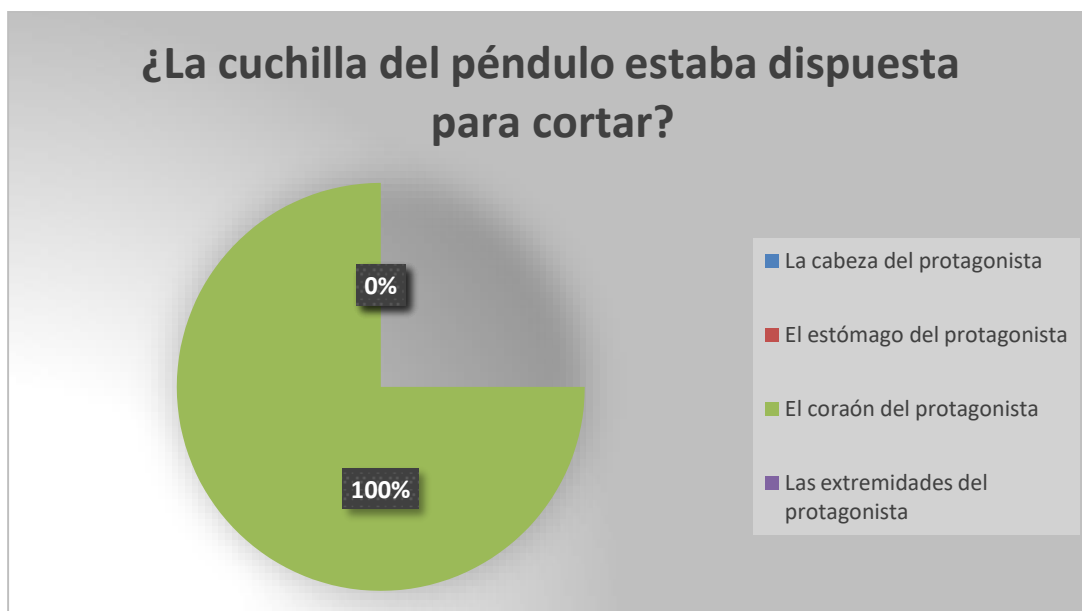


Figura 42

9. Finalmente, ¿Quién libera al protagonista de los inquisidores?

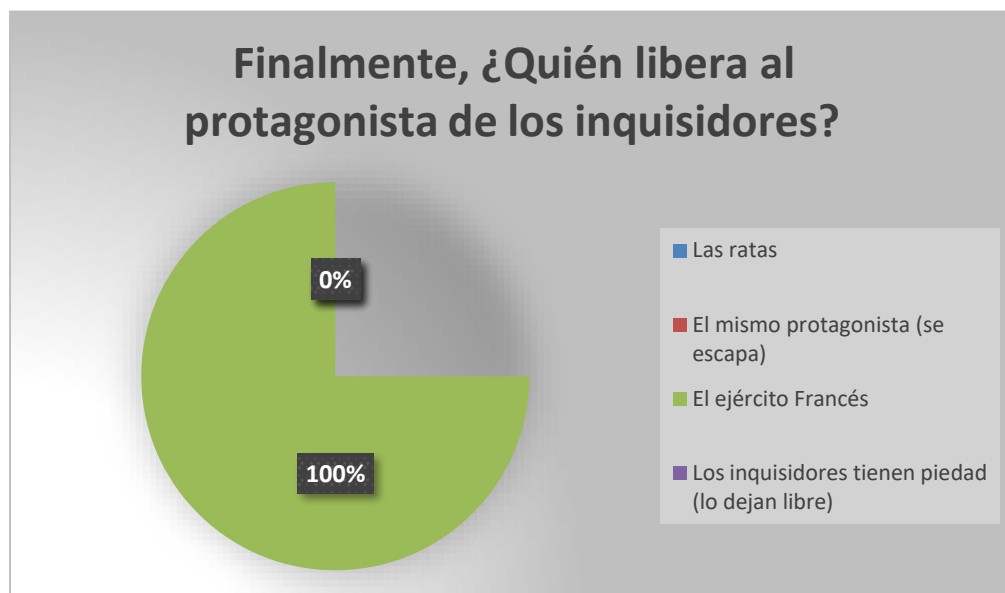


Figura 43

10. ¿El nombre del protagonista es?

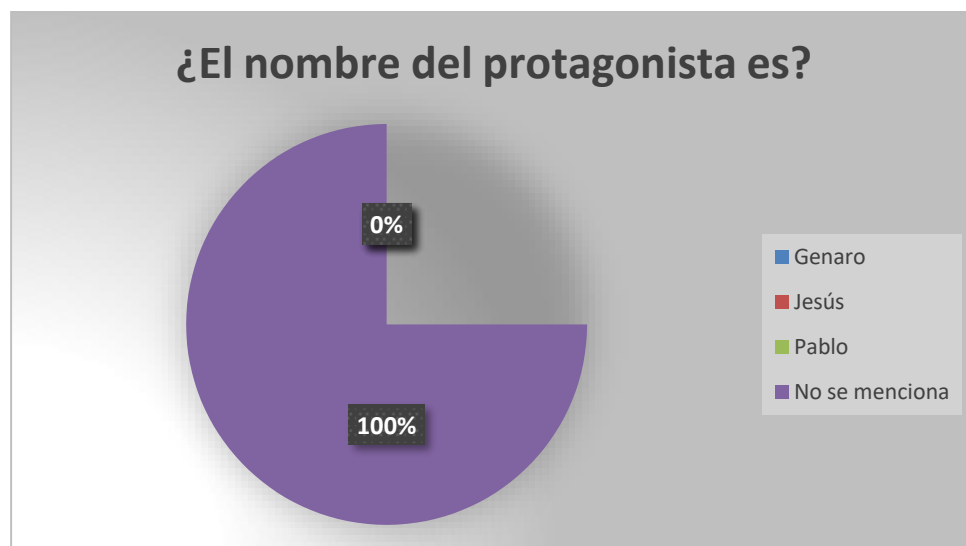


Figura 44

Los resultados obtenidos por el grado 11 A son satisfactorios, pues las estudiantes mostraron un gran manejo del tema. La lectura se les asigna con anticipación y se evidencia que



el grupo cumple con la tarea asignada.

Por lo anterior, se logra visualizar una mejoría en la comprensión lectora. Ninguna estudiante presenta dudas y todas contestan con seguridad las preguntas planteadas en el Quizizz.

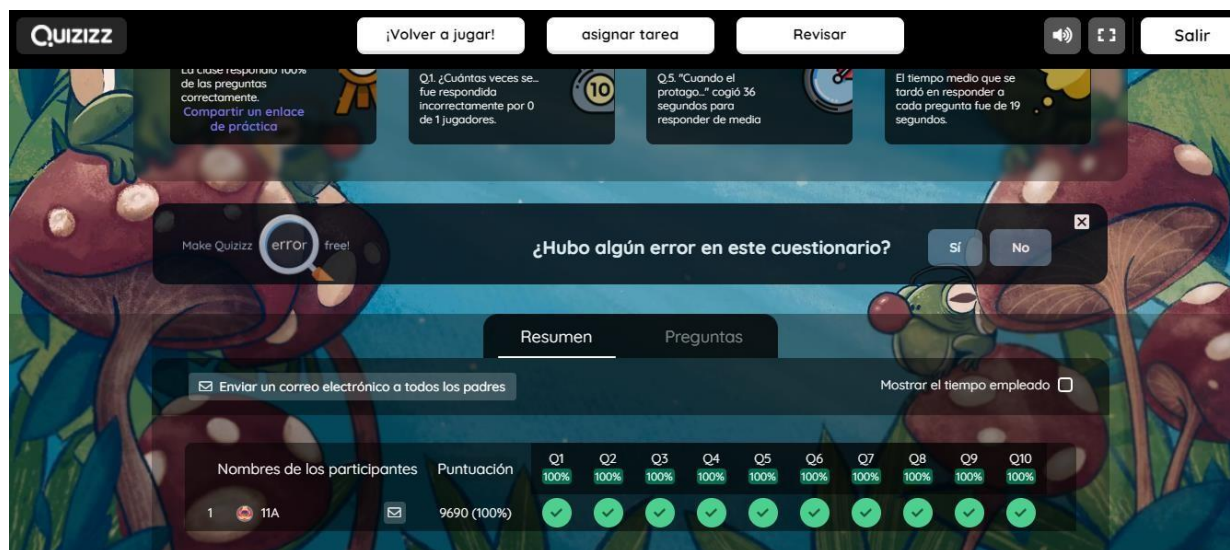


Imagen 3

Cuestionario «Las medias de los flamencos» 11C

Link del cuestionario: <https://quizizz.com/admin/quiz/6271c35c82e7c4001dece2be>

1. ¿Quiénes organizaron el baile?

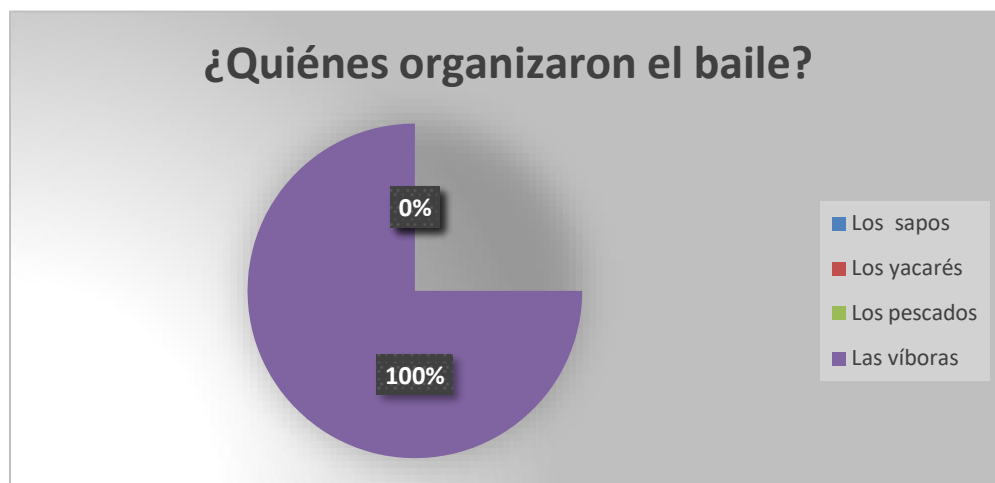


Figura 45

2. ¿Dónde se realizó el baile?

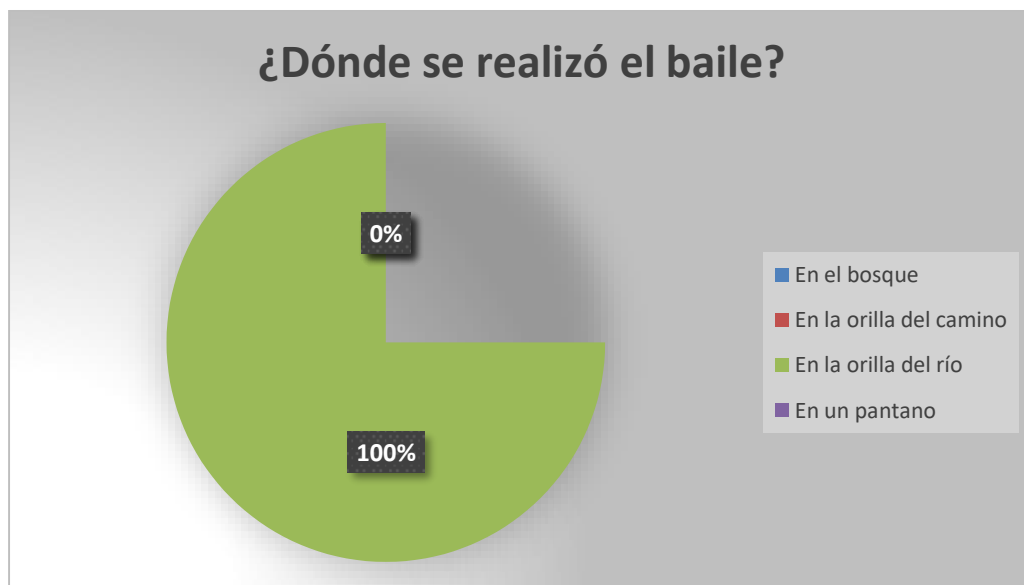


Figura 46

3. ¿Quiénes eran las más espléndidas de todas?



Figura 47

4. ¿Quién solucionó el problema de los flamencos?

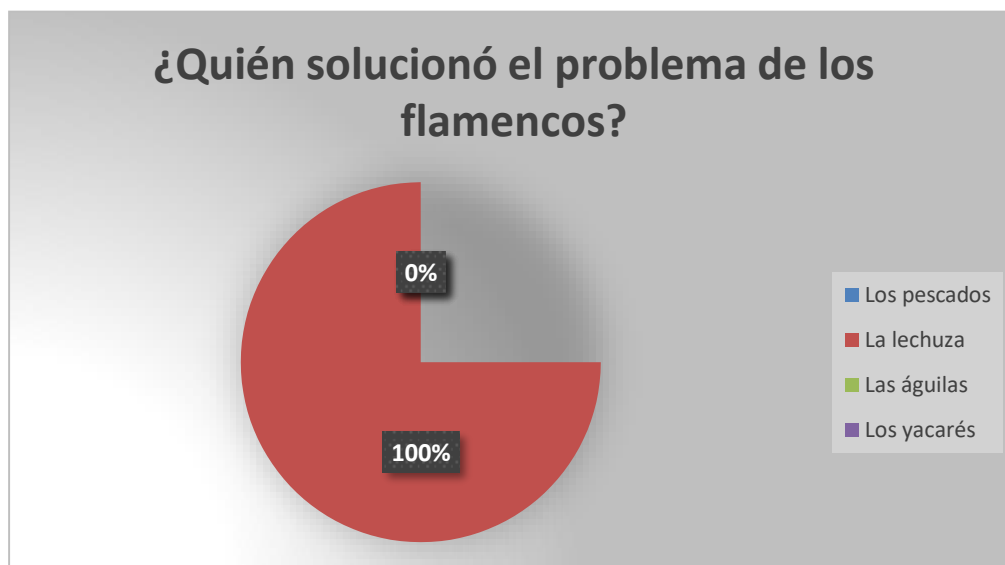


Figura 48

5. ¿Por qué los flamencos salieron en búsqueda de las medias?

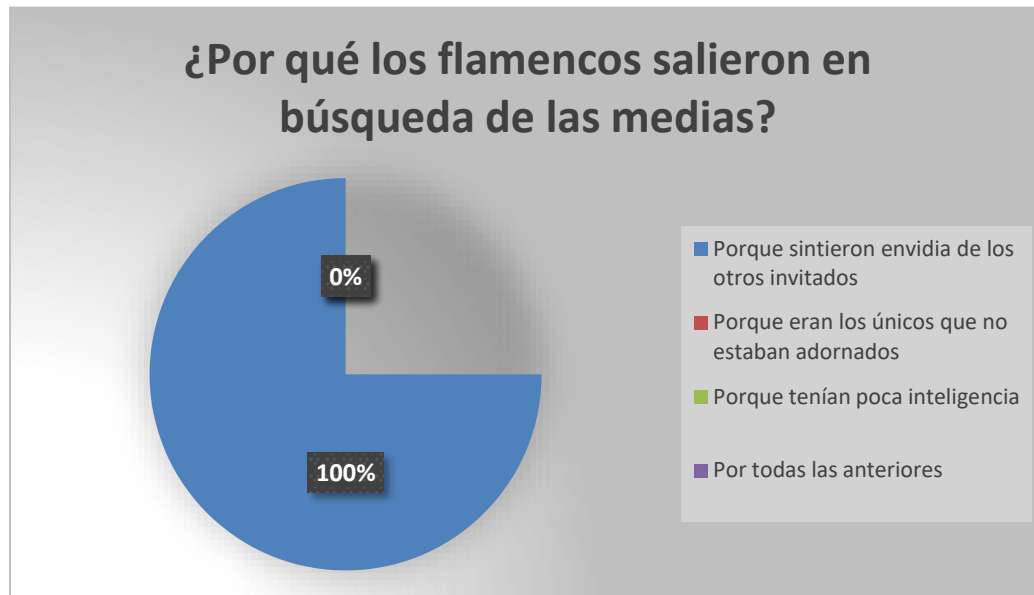


Figura 49

6. ¿De qué eran las medias que usaban los flamencos?

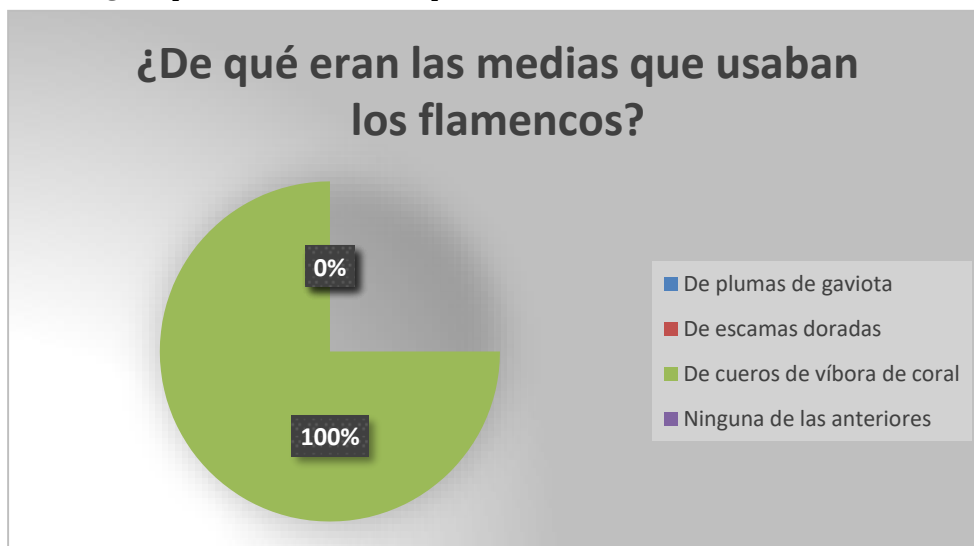


Figura 50

7. ¿Cuál fue el consejo que le dio la lechuza a los flamencos?

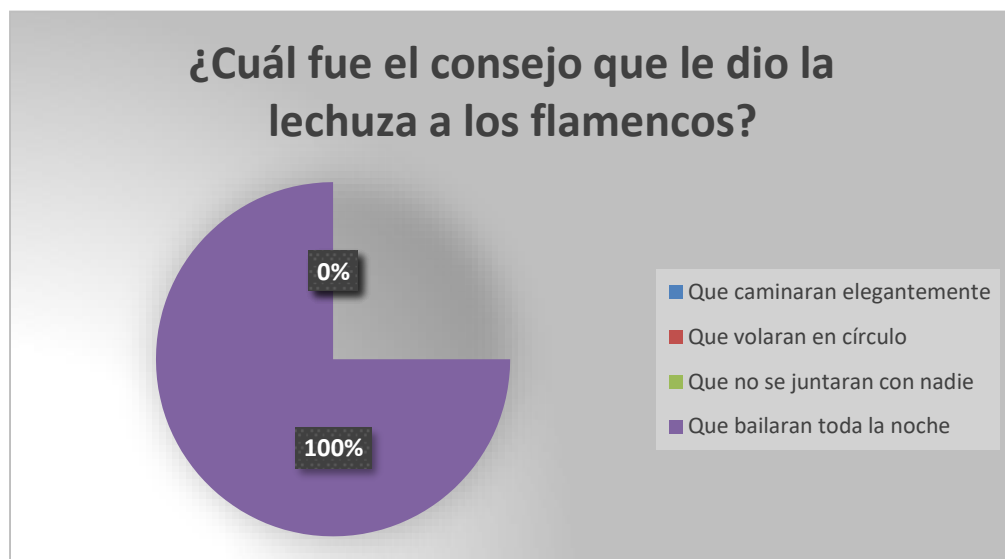


Figura 51

8. ¿Qué hicieron las víboras a los flamencos?

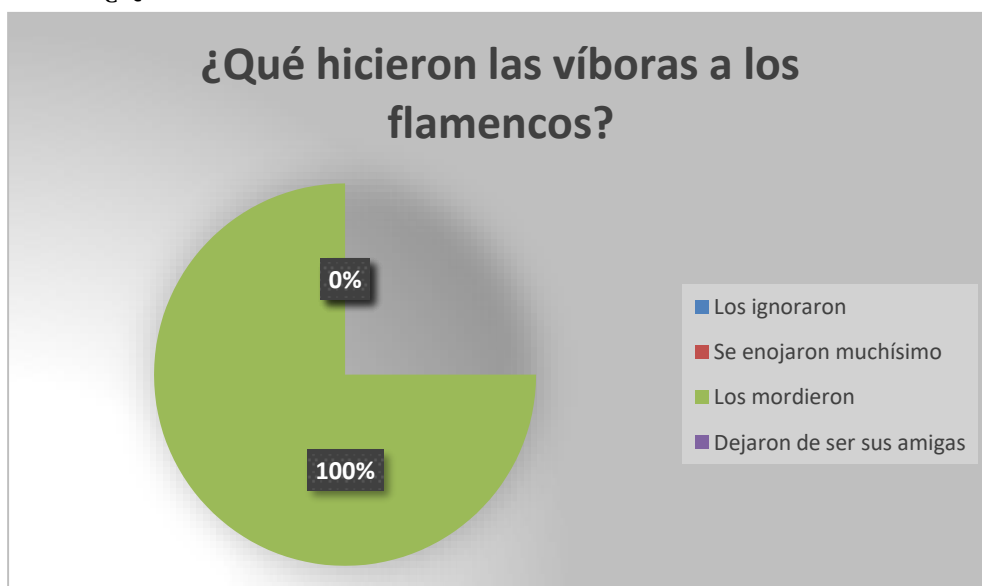


Figura 52

9. ¿Cuál era la intención de las víboras?

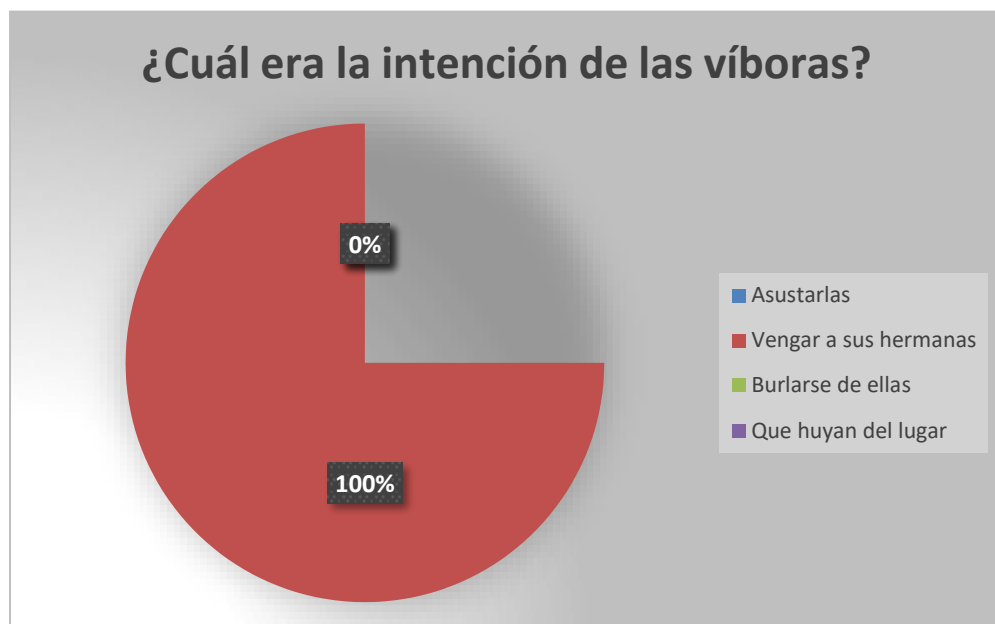


Figura 53

10. ¿Que sintieron los flamencos en sus patas a causa del veneno de las víboras?

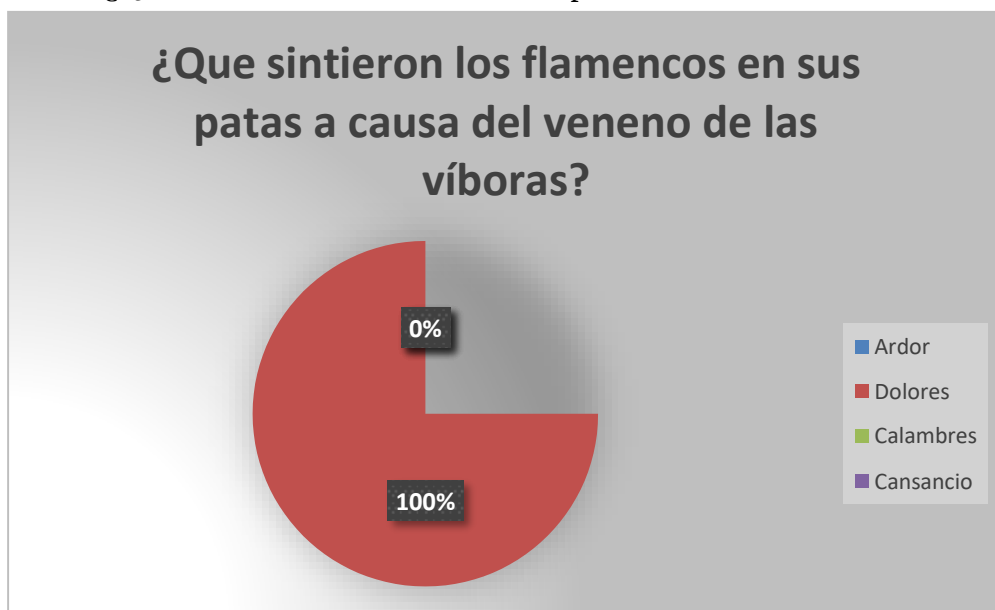


Figura 54

En este cuestionario, las estudiantes del grado 11 C mostraron una mejoría total a nivel



comprendido. Las estudiantes no presentaron ninguna duda al momento de realizar el cuestionario sobre el cuento leído, para ello, se les asignó la respectiva lectura con anterioridad.

El grado once C presenta entonces un avance significativo en su proceso comprensivo-textual, por lo que se hace necesario resaltar su mejoría en este proceso, ya que en su camino se lograron evidenciar ciertas dificultades de inferencia.



Imagen 4

Cuestionario «Las medias de los flamencos» 11 B

Link del cuestionario: <https://quizizz.com/admin/quiz/6271c35c82e7c4001dece2be>

1. ¿Quiénes organizaron el baile?

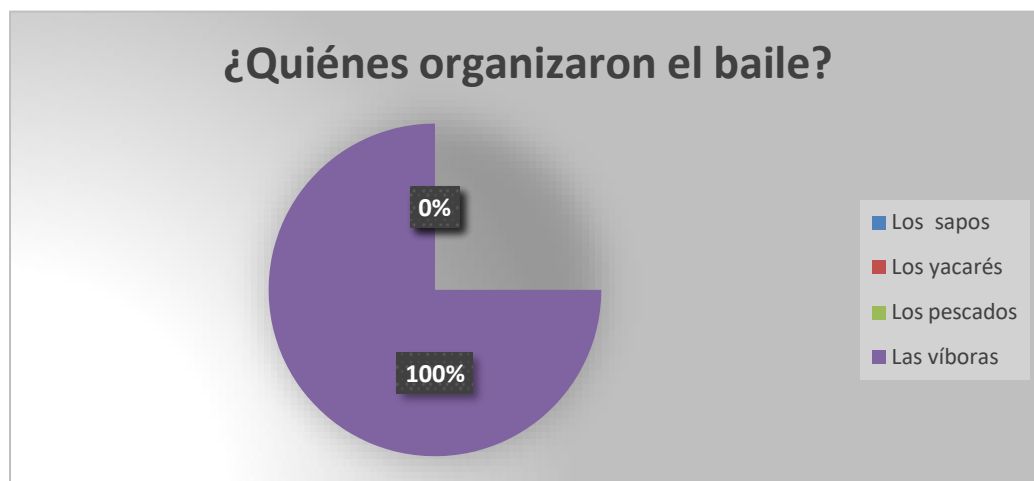


Figura 55

2. ¿Dónde se realizó el baile?

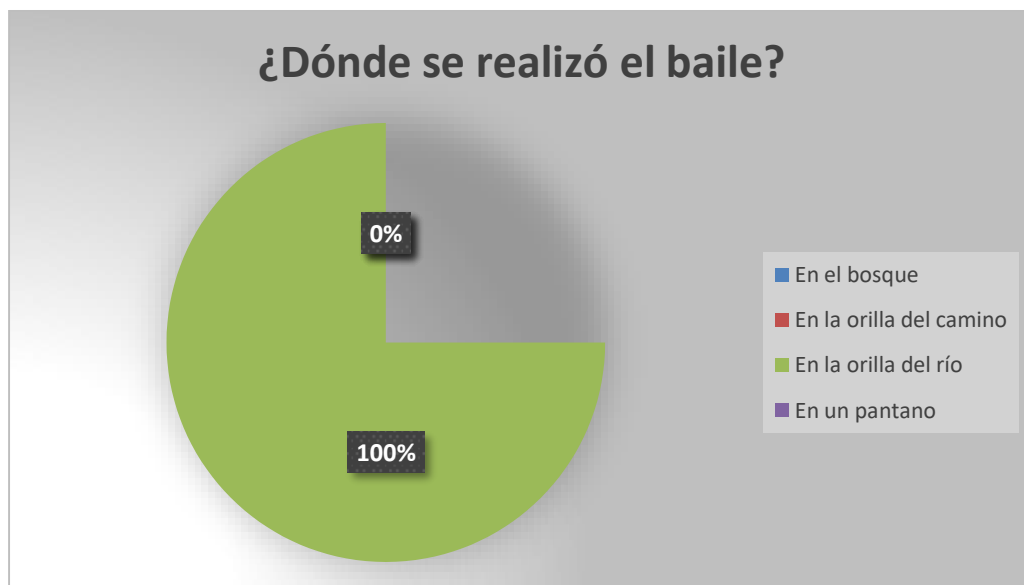


Figura 56

3. ¿Quiénes eran las más espléndidas de todas?

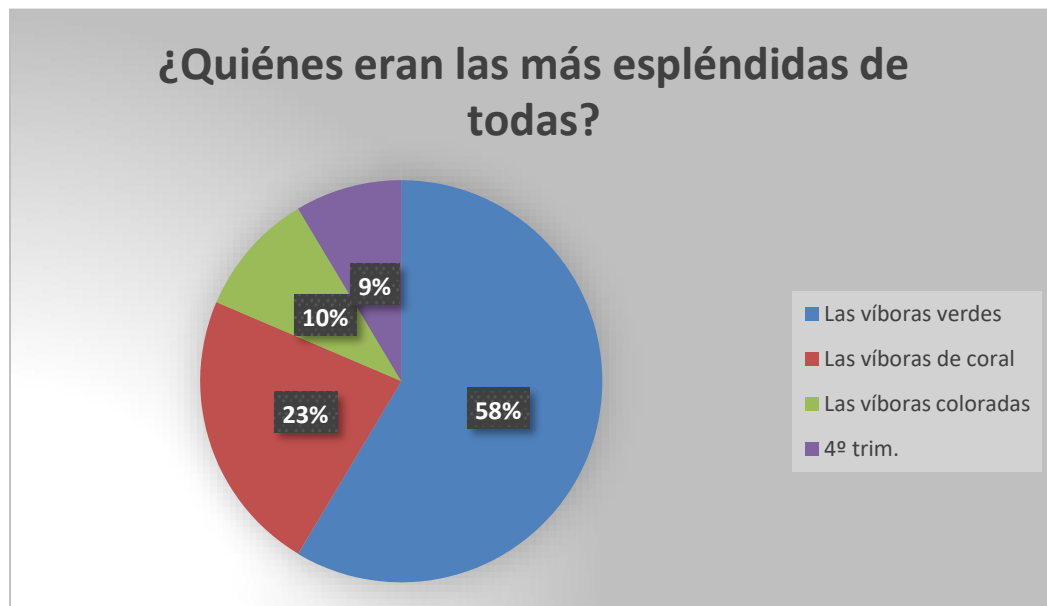


Figura 57

4. ¿Quién solucionó el problema de los flamencos?

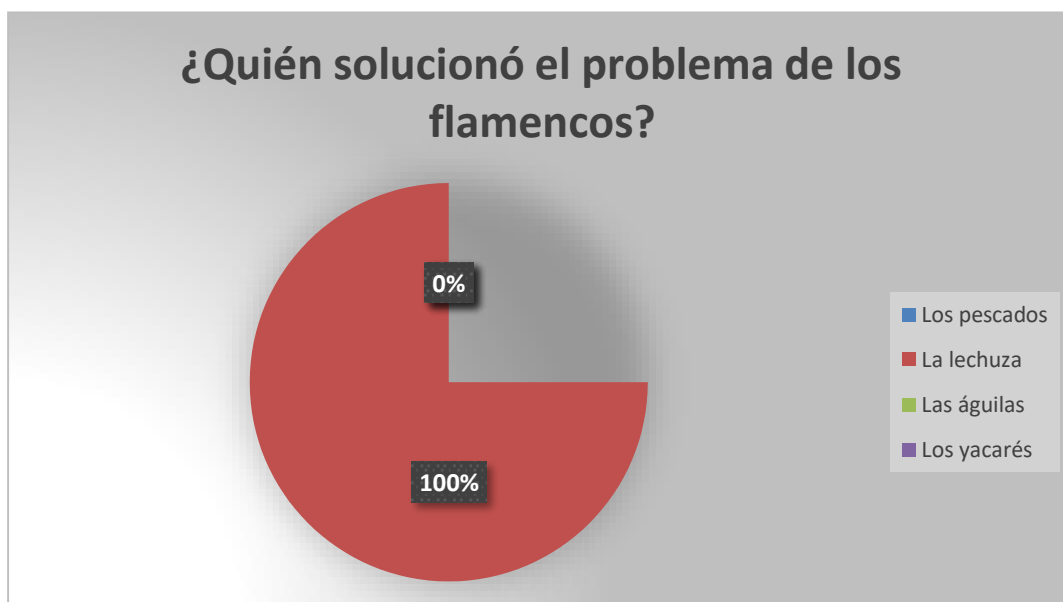


Figura 58



5. ¿Por qué los flamencos salieron en búsqueda de las medias?

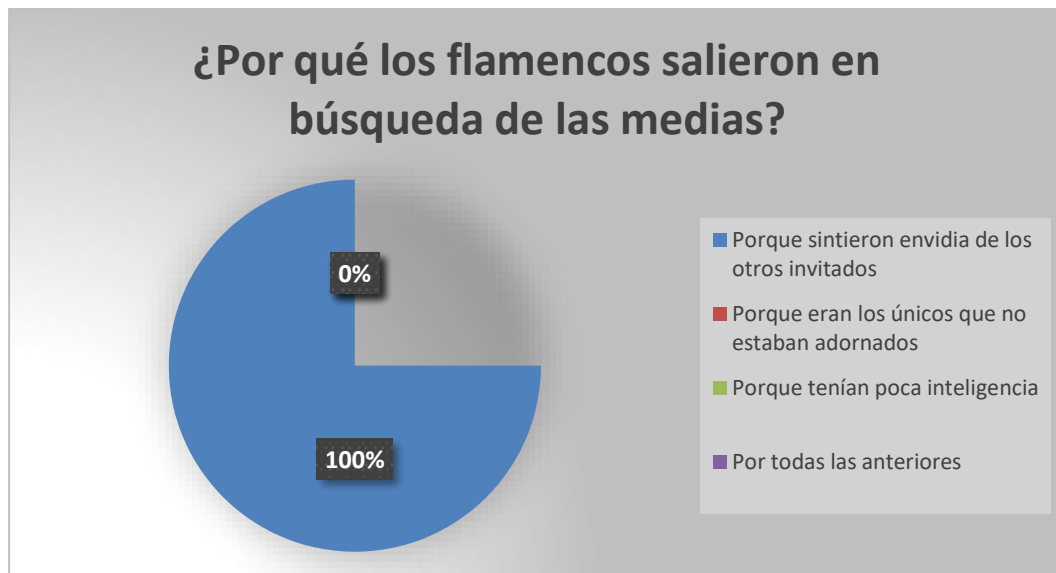


Figura 59

6. ¿De qué eran las medias que usaban los flamencos?

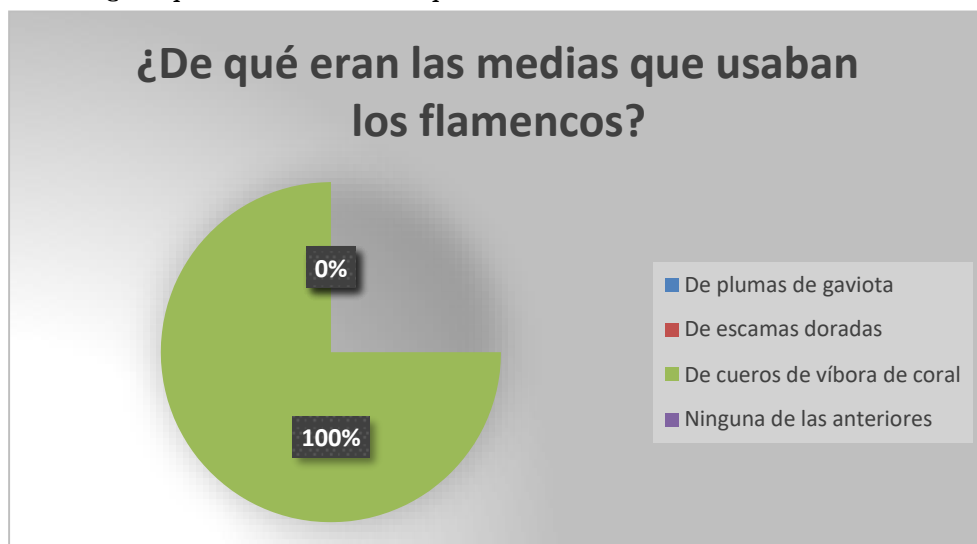


Figura 60

7. ¿Cuál fue el consejo que le dio la lechuza a los flamencos?

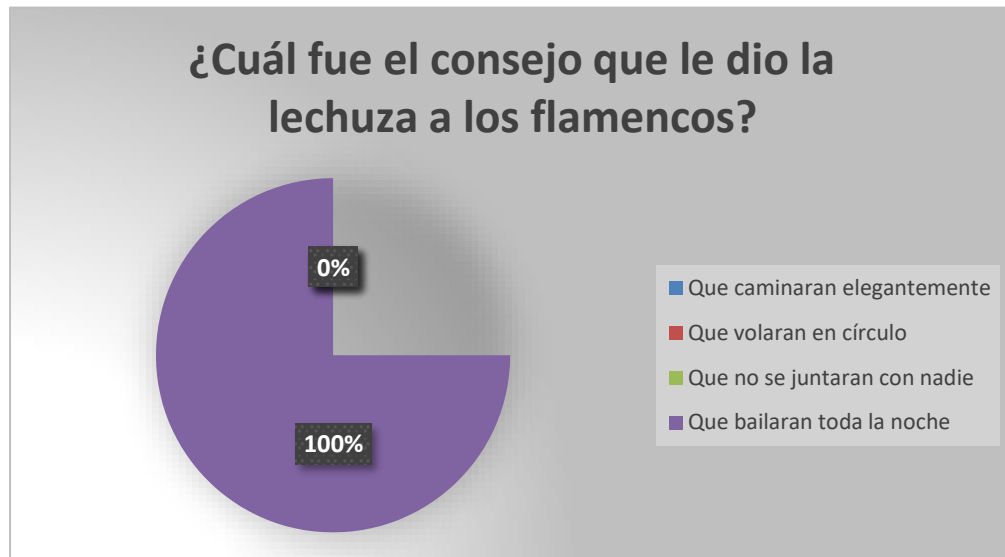


Figura 61

8. ¿Qué hicieron las víboras a los flamencos?



Figura 62

9. ¿Cuál era la intención de las víboras?

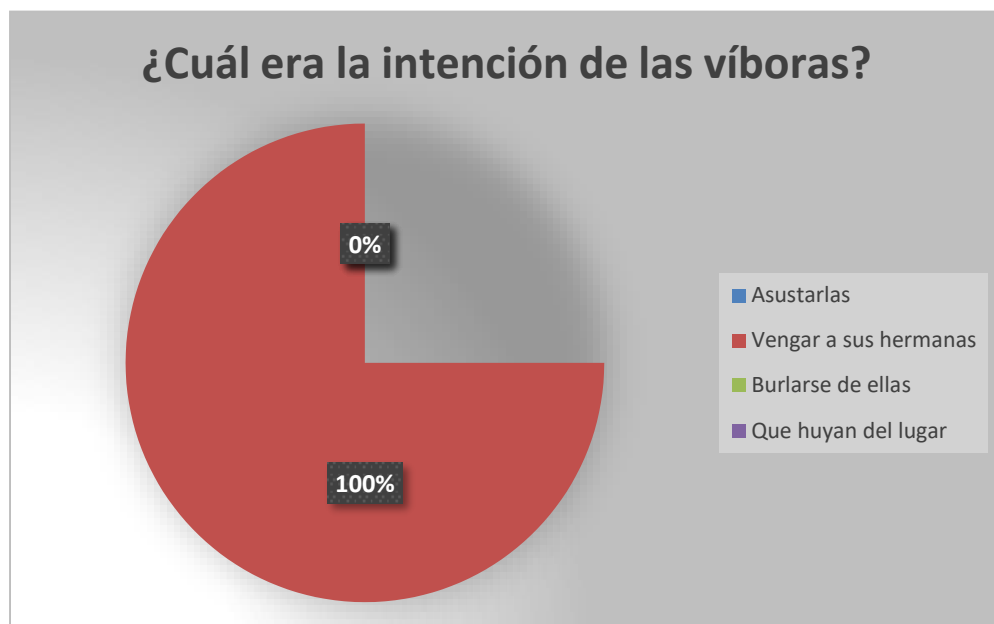


Figura 63

10. ¿Que sintieron los flamencos en sus patas a causa del veneno de las víboras?

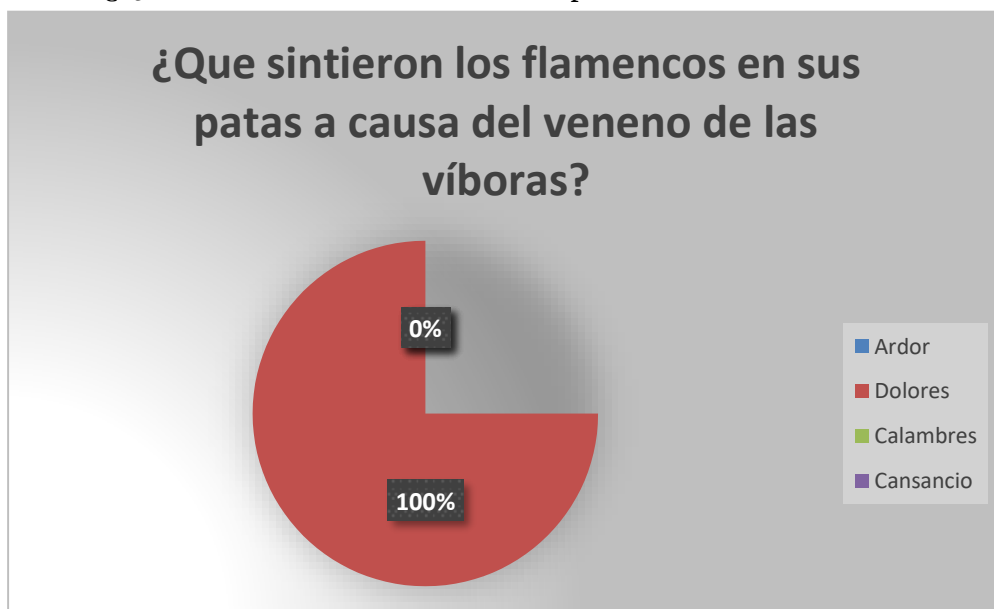


Figura 64

En este cuestionario, las estudiantes del grado 11 B lograron mantener sus excelentes



resultados, dejando evidenciar que su progreso comprensivo se elevó al entrar en contacto con la herramienta de gamificación planteada.

En todo su proceso, el grado once B destacó por tener un nivel de producción textual bastante elevado, sacando el mejor provecho de la herramienta gamificada aplicada (Quizizz).

Como resultado final, se puede evidenciar la mejoría de este curso en comprensión textual.

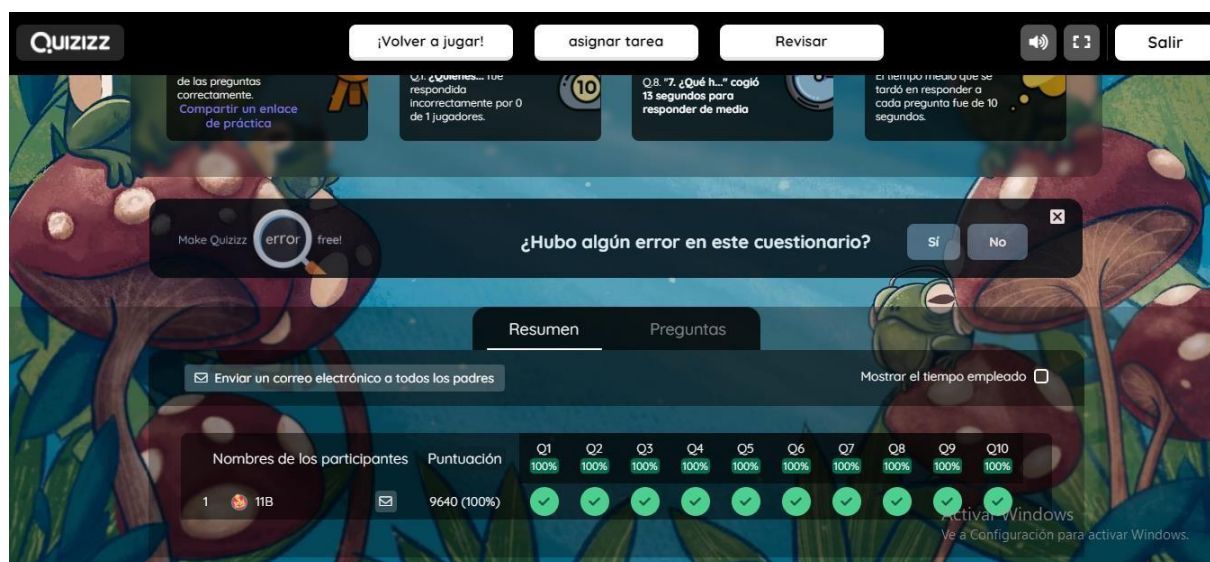


Imagen 5

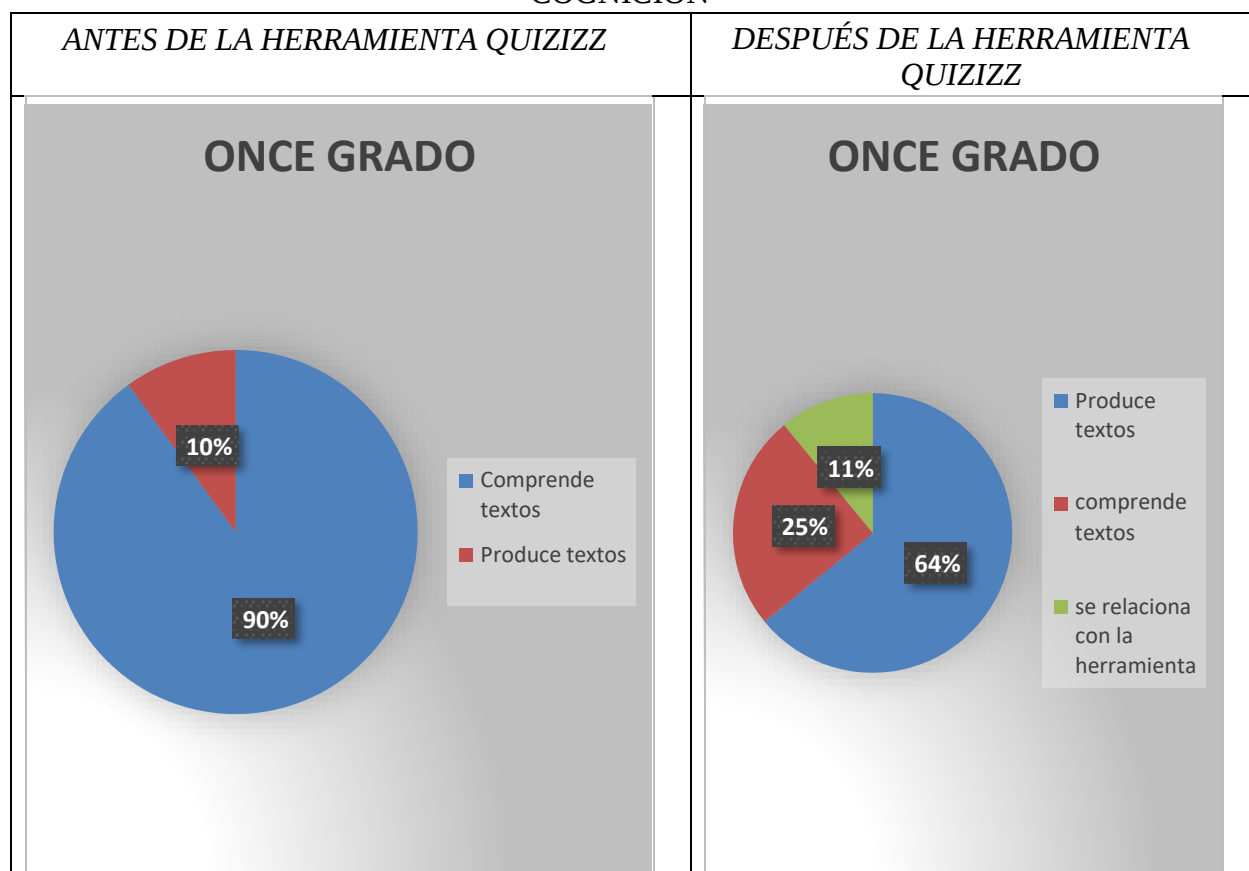
DESEMPEÑO POR CURSOS

11 A	11 B	11 C
El grado 11 A demostró una mejoría satisfactoria en comprensión lectora al momento de vincular Quizizz en su educación como una estrategia de innovación gamificada.	El grado once B fue el grado con mayor mejoría en el proceso de comprensión textual. Se puede reconocer esta mejoría al mayor acompañamiento que tuvo el curso (Algunas clases	El grado once C tuvo una mejoría bastante satisfactoria en relación a la comprensión textual. Se puede asegurar, teniendo en cuenta los resultados obtenidos a



La producción textual del grado once A también obtuvo un progreso significativo al momento de desarrollar los talleres de producción textual.	con los demás cursos se vieron perjudicadas por tiempos del colegio). La producción textual del grado once B también obtuvo un progreso significativo al momento de desarrollar los talleres de producción textual.	través de Quizizz, que el grado once C tuvo una mejora notable al momento de comprender e interpretar las lecturas propuestas en clase. La producción textual del grado once C también obtuvo un progreso significativo al momento de desarrollar los talleres de producción textual.
---	--	--

COMPARACIÓN DEL GRADO ONCE ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO FOMENTADOR DE LOS PROCESOS DE COGNICIÓN





Al iniciar el proceso de práctica pedagógica profesional II, se pudo evidenciar como las estudiantes del grado once presentaban ciertas falencias al momento de comprender y producir textos que, si bien no eran todas, siempre se mostraba notoria la dificultad.	Al finalizar el proceso de práctica pedagógica profesional II, se pudo evidenciar como las estudiantes del grado once presentaron una mejoría al momento de comprender textos y producir escritos, pues, adentradas con la herramienta no visualizan el trabajo como tareas comunes o evaluaciones normales, lo visualizan de forma dinámica y divertida en donde se relacionan con contenido de su época (música, memes, espacios sanos de aprendizaje).
--	--

De esta manera, se recomienda al gremio docente que implemente y se vinculen de forma estrecha con las nuevas estrategias de gamificación, debido al amplio desarrollo de conocimientos reconocedores que estas brindan, posibilitando unas mejoras significativas en la educación y brindando la posibilidad de transversalizar la misma de forma pedagógica, lúdica y amena. Finalmente, se espera que este proyecto sirva de guía para futuras investigaciones.



CONCLUSIONES

Como conclusión final de este proyecto, se puede aseverar que la herramienta Quizizz como fomentador de los procesos de concentración en las estudiantes del grado once de la escuela Normal Superior María Auxiliadora, es sin duda alguna funcional en todos sus sentidos. Se puede apreciar entonces la misma como el nuevo abordaje de la educación lúdica, divertida y práctica, como la nueva forma de enseñar y aprender, y como la nueva estrategia de innovación educativa que sin duda alguna las antiguas metodologías necesitan incorporar.

Al considerar los objetivos propuestos al iniciar la investigación llevada a cabo, se logra validar que la eficacia de la literatura aplicada mediante la herramienta de gamificación Quizizz es indiscutiblemente satisfactoria y responde objetivamente a los avances educativos que se espera tener o generar en la educación.

Justo es decir entonces, que los cumplimientos de los objetivos propuesto en esta investigación logran determinar que el proceso llevado a cabo no es solo educativo, sino formativo, pues al escrutar las variantes posibilidades de una evolución no solo bajo la vista pedagógica, se une la visión formativa desde la perspectiva del docente que implementa estas nuevas metodologías en pro del conocimiento sano y significativo.



BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado Romero, M. H., & Liliana, C. R. S. (2021). Estrategias Didácticas Mediadas por la Gamificación en Genially Para el Mejoramiento de la Habilidad Descriptiva.
- Ardila Carreño, L. C., Aya Rincón, J. E., & Urbina Ortega, L. M. (2021). Implementación de una plataforma interactiva para fortalecer la comprensión lectora en Inglés en los estudiantes de 11 grado del colegio Misael Pastrana Borrero ubicado en Cúcuta (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
- Burbano Narvaez Adriana Esperanza & Cespedes Sierra Diana Carolina (2020). Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora. Universidad de Santander, UDES. San Juan de Pasto, Antonio Nariño.
- Calvo, D. P. (2018). Lectura y comprensión lectora mediante las tecnologías de la información y comunicación en educación básica. Cultura Educación y Sociedad. Institución educativa Francisco de Paula Santander, sede José Maria Córdoba (Colombia).
- Cerrillo, P. C. et al. (2016). Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos = Aprenentatges plurilingües i literaris. Nous enfocaments didàctics. Alacant: Publicacionsde la Universitat d'Alacant.
- Concepto de creatividad: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/creatividad-todos-genios>
- Concepto de cuento: <https://uacmcuentouno.wordpress.com/un-poco-de-teoria/definiciones->



[de-cuento-segun-teoricos/](#)

Concepto de imaginación: <https://conceptodefinicion.de/imaginacion/>

Concepto de literatura juvenil: <https://tiposdearte.com/literatura/tipos/escrita/texto/juvenil>

Concepto de memoria:

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4298/4/TEMA%204.LA%20MEMORIA.pdf>.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*.

E.A., Quintero- Sanabria, Y.C., Prado-Cárdenas. (2017). El cuento como estrategia didáctica para fortalecer las competencias de lectura y escritura en los estudiantes de los grados sexto y séptimo de un colegio del municipio de Cúcuta. *Eco Matemático*.

Eguia, J. L., Contreras Espinosa, R. S., Contreras Espinosa, R. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació*.

HYLAND, K. (2002). *Writing in the Academy. Reputation, education and knowledge*. London: Institute of Education.

Hernández, R., Fernández C. & Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill



López Cassá, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Porfesorado*, vol.19, núm. 3, 153-167.

Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España:

http://www.redalyc.org/pdf/274/Resumenes/Resumen_27411927009_1.pdf

Macías, M. C. M. (2010). Los beneficios de la literatura infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.

MEN. «Circular N° 21». Bogotá, Colombia. https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-393894.html?_noredirect=1

MEN. Ley 115. Bogotá, Colombia. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

MEN. (2020). Estándares Básicos de Competencia del Lenguaje. Colombia, Bogotá.

MEN. (1998). Serie Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana. Colombia, Bogotá.

MEN. (2002). Estándares Básicos de Competencia del Lenguaje. Colombia, Bogotá.

Nets-s 2007: estándares nacionales (eeuu) de tecnologías de información y comunicación (tic) para estudiantes: la próxima generación

Orozco, M. B., Galeano, A. A., & Franco, Y. F. (2010). Los conceptos de literatura infantil y juvenil, su periodización y canon como problemas de la literatura colombiana (Concepts of children and youth literatures, their periodization and canon issues in Colombian literature). *Estudios de literatura Jacolombiana*.

Parra Roza, O. A. (2007). Lo trascendente en la literatura infantil. Una visión crítica de la narrativa de Jairo Aníbal Niño.



- Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*.
- Serna Vega, Andrea (2021). Literatura Expandida, una propuesta didáctica para la creación de narraciones digitales). Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Teulé-Melero, J. (2015). *Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de Educación Primaria*.

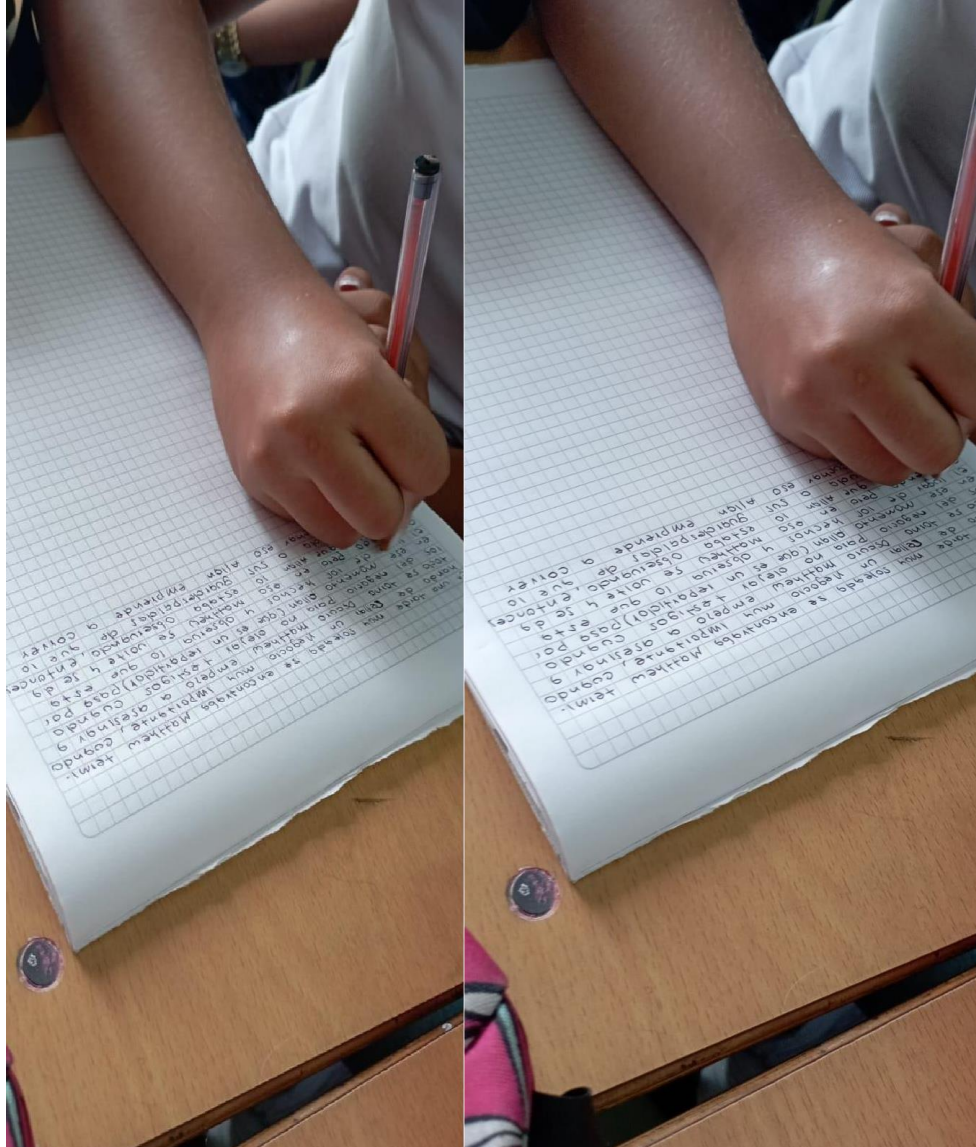


2. Día del idioma



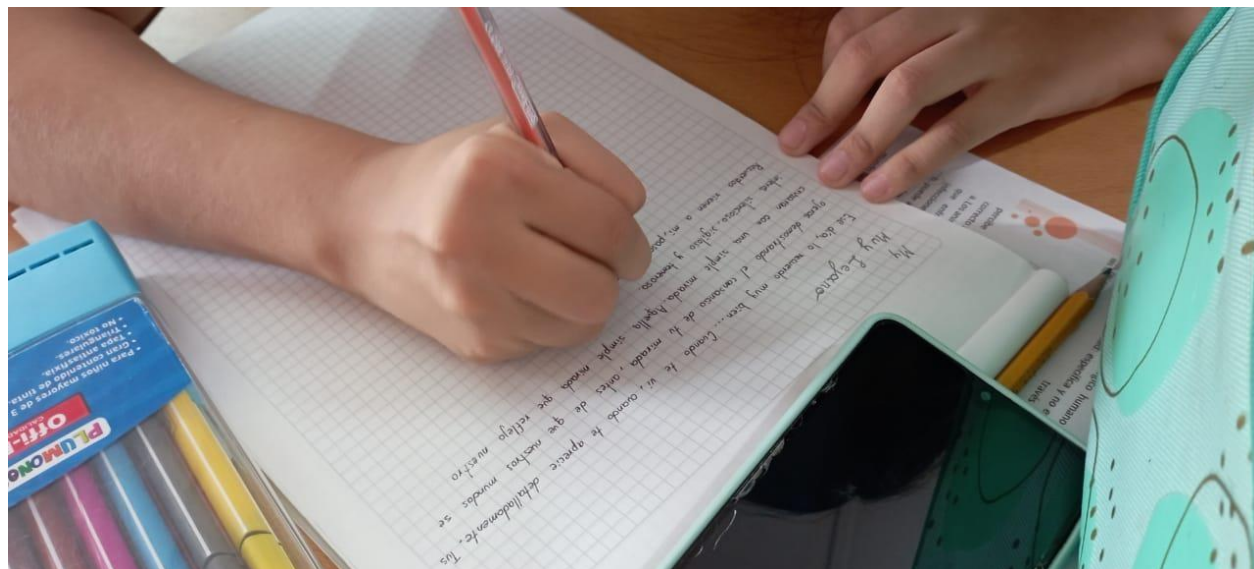


3. Talleres de creación textual





4. Talleres de creación textual





8. Aplicación de la herramienta gamificadora Quizizz.





9. Acompañamiento pedagógico institucional



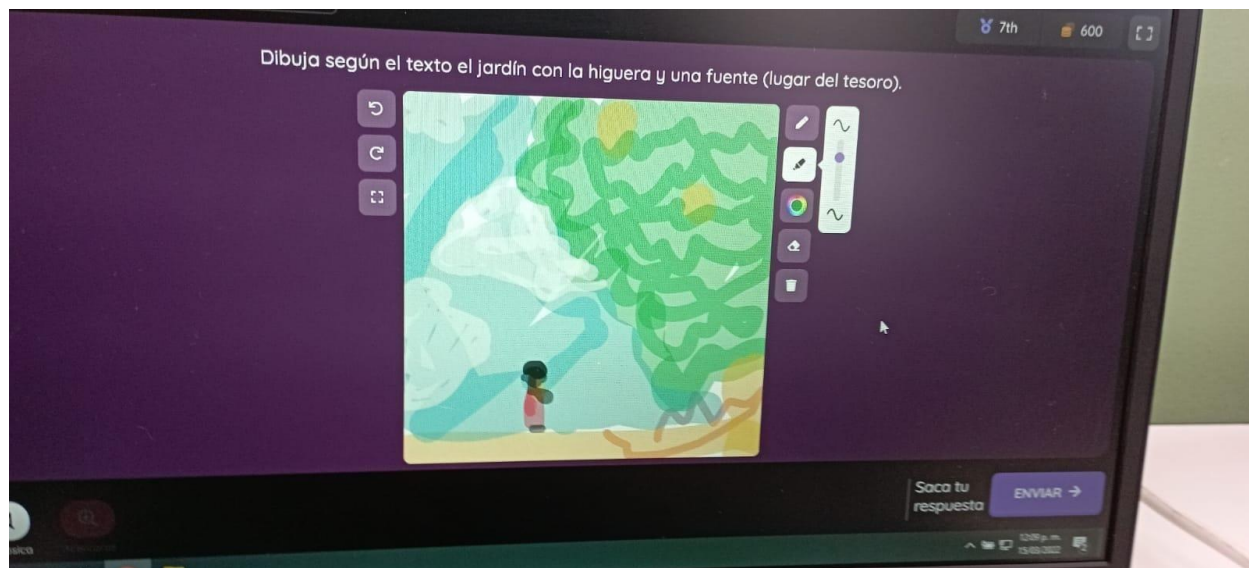


10. Aplicación de la herramienta gamificadora Quizizz.



11. Resolución del diagnóstico y aplicación de la herramienta gamificadora Quizizz.





14. Visualización groso modo del producto digital:

