

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN TEXTUAL CON LA PLATAFORMA GENIALLY EN EDUCACIÓN

MEDIA



Lisdey Karime Angarita Chaparro

Universidad de Pamplona

Facultad de educación

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana

Noviembre 2022

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA
COMPRENSIÓN TEXTUAL CON LA PLATAFORMA GENIALLY EN EDUCACIÓN
MEDIA**

Lisdey Karime Angarita Chaparro
C.c. 1007715095

Trabajo de grado para optar por el título de licenciada en humanidades y lengua castellana
Asesora: Jisset Astrid López Agudelo

Universidad de Pamplona

Facultad de educación

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana

San José de Cúcuta, Noviembre 2022

Dedicatoria

A Dios

Por permitirme estar hoy aquí, y ayudarme en cada paso que doy cada día, gracias por enviarme personas tan maravillosas que me ayudaron en el proceso como mi familia, darme las cualidades necesarias para afrontar cada reto en mi vida, por siempre ser esa guía en mi camino.

A mi madre

A ella principalmente quiero darle las gracias, porque siempre me ha apoyado toda mi vida, y me motiva a conseguir mis sueños describirla en palabras es poco para todo lo que se merece por ser una persona tan extraordinaria, llena de fortaleza y ser tan trabajadora. Tú ayuda fue tan valiosa que mereces todas las cosas buenas de la vida.

A mi abuela

Tú hermoso recuerdo vivirá siempre en mi mente, aunque ya no te encuentres entre nosotros eres muy importante para mí porque desde mi infancia estuviste presente y tus palabras eran tan bellas que alegraban mi corazón, gracias por quererme tanto y ser esa razón que me impulsa a seguir adelante.

Agradecimientos

A mi padre

Por estar pendiente incondicionalmente, en facilitarme las herramientas necesarias en mi proceso profesional.

A mis hermanos

Por ser un ejemplo a seguir dos grandes profesionales que me apoyaron de forma incondicional en mi proceso formativo, y sus consejos que me sirvieron para mejorar en todos los ámbitos de mi carrera.

A mi docente formadora externa Fabily

Gracias, por ser ese apoyo incondicional durante este tiempo de práctica y orientarme en mi futuro como docente, siempre la recordaré por su amabilidad y gran vocación.

Resumen

La investigación, se basa en el uso de la gamificación basada en tendencias actuales como los videojuegos y series que han marcado el mundo. Para trasladarlas al ámbito académico, mediante la plataforma genially con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora con narrativas sorprendentes, a partir de retos que deberán superar en cada nivel, cambiando el grado de dificultad, asimismo con diversas insignias que los motivaran al ver el proceso lector como algo divertido y dinámico.

Abstract

The research is based on the use of gamification based on current trends such as video games and series that have marked the world. To transfer them to the academic field, through the genially platform in order to strengthen reading comprehension with surprising narratives, based on challenges that they must overcome at each level, changing the degree of difficulty, also with various badges that will motivate them when they see the process. reader as something fun and dynamic.

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	5
Introducción.....	8
Capítulo I.....	11
I. Problema.....	11
1.1 Título.....	11
La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión textual en estudiantes de educación media en la plataforma genially.....	11
1.2 Planteamiento del problema.....	11
1.3 Formulación del problema.....	12
1.4 objetivos.....	12
1.4 objetivo general.....	12
1.4.1 objetivos específicos.....	13
1.5 Justificación de la investigación.....	14
1.6 Limitaciones.....	16
Capítulo II.....	16
2. Marco de referencia.....	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.1.1 Internacional:.....	16
2.1.2 Nacionales:.....	18
2.1.3 Regionales:.....	20
2.2 Marco conceptual.....	22
2.2.1 Bases teóricas.....	22
2.3 Marco contextual.....	24
2.4 Marco legal.....	26
2.4.1 Leyes.....	26
Capítulo III.....	28

Diseño metodológico	28
3.1 Método y metodología	28
3.2 Universo y muestra.....	29
3.2.1 Población.....	29
3.2.2 Muestra.....	30
3.3 Fuentes y procedimientos para recolección de información.	30
3.3.3 Recursos necesarios.....	31
3.3.1 Diagnóstico.....	31
3.3.2 Proceso de construcción.....	32
3.3.4. Cronograma de actividades	34
Capítulo IV: Procesamiento de datos, triangulación y discusión	37
4.1 Descripción y análisis de la entrevistas.....	37
4.2 Resultados y hallazgos	38
4.3 Triangulación y presentación de categorías	40
y subcategorías	40
Conclusiones.....	47
Bibliografía	49

Introducción

El estudio abarca el uso de la gamificación, definida como la aplicación de metodologías basadas en los juegos al trasladar las características principales de estos como la narrativa, en donde se desea atrapar la atención del estudiante creando curiosidad, de igual modo distintos niveles de dificultad que se irán premiando con insignias para fortalecer su motivación, estas actividades se hacen mediante el uso de herramientas digitales, debido a que se utilizó la plataforma genially para incorporar las tendencias actuales sobre videojuegos basados en series y otros que han marcado la historia del mundo virtual.

La característica más importante, se deriva del eje de comprensión textual porque mediante la aplicación del diagnóstico y el análisis a través de los distintos instrumentos, este presenta dificultad tanto a nivel inferencial como crítico.

La problemática, tiene diferentes causas según el ámbito donde se desenvuelve el educando por ejemplo en la parte académica, se demuestra apatía por la lectura, debido a que, esta se percibe desde una visión tradicional con clases magistrales donde se pierde el interés al no estar involucrado en el proceso y se distraen con facilidad. Del mismo modo, en la sociedad sobre todo en los jóvenes el hábito lector es percibido con desinterés, ya que el uso de los videojuegos abarca su vida cotidiana. Por esto, se cambia el modelo de enseñanza para responder a los intereses y necesidades propias de los estudiantes que pasan la mayor parte del tiempo enfocados en el uso de la tecnología sobre todo en contenidos interactivos.

Al mismo tiempo, el interés o utilidad radica en comprender como el uso de las mecánicas asociadas a los juegos, inciden de manera positiva en los educandos de grado décimo,

al trabajar distintos factores como el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para deducir hipótesis y su capacidad de argumentación para sustentar sus respuestas o invalidar las opciones incorrectas, esto se asocia a distintos tipos de textos, a base de lecturas acordes a sus gustos, con temáticas transcendentales despertando su pensamiento crítico. Asimismo, en la parte académica se desea proyectar la investigación al dejar un producto final, basado en las actividades recopiladas en todas las secuencias, por medio de una revista digital interactiva para que siga siendo aplicada en la institución educativa.

De ahí que, en el entorno profesional este trabajo se dirigió a identificar las circunstancias asociadas al contexto inmediato de los implicados, desde una mirada amplia a las dificultades que se presentan en los espacios escolares, comunitarios y personales para poder solventar cada componente desde la planeación didáctica, y lograr mejorar de forma significativa el rendimiento académico de los educandos.

En el diseño metodológico se utilizó la investigación cualitativa a partir del método acción participativa. Con varias fases de acuerdo al proceso de la práctica pedagógica, la primera la cual corresponde a la observación y aplicación del diagnóstico, la segunda los documentos requeridos a partir de los diarios de campo, igualmente la realización del análisis de la prueba mediante una matriz dofa para conocer debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas clasificando los aspectos tanto negativos, como positivos. De ahí que, se deriva un plan de mejoramiento que desea fortalecer las competencias que se derivan del eje de comprensión textual y como se llegan a trabajar los demás.

Así pues, se llevó a cabo 7 secuencias didácticas en base a los distintos tipos de textos y sus características principales se trabajó varios ejercicios como: el juego del calamar, Mario Bross, Sherlock Holmes, Héroe cómico, escape room musical y juego de tronos.

Por último, la terminación de la propuesta mediante el análisis de una entrevista realizada a una muestra de estudiantes del grado (101,102 y 103), con el propósito de obtener resultados y hallazgos para realizar una comparación con el nivel inicial y su respectiva finalización. Con distintos ítems sobre método de enseñanza, desempeño docente, actividades gamificadas, competencias desarrolladas y proyección de la misma.

De acuerdo a los objetivos estipulados, para fortalecer la comprensión lectora a partir de la gamificación basada en los videojuegos mediante la plataforma genially, se buscaba reconocer cuales eran las principales causas de apatía hacía la lectura y como se afecta la interpretación, esto se identificó a partir de los instrumentos seleccionados, siguiendo los resultados obtenidos sobre todo en las dinámicas de la clase y de acuerdo a las características propias de los grupos analizados. Se plantearon varias clases, que generaran una serie de actitudes positivas frente al aprendizaje y el último punto, que consistía en evaluar la propuesta a partir del impacto que tuvo en los educandos, se llevó a cabo mediante una autoevaluación de las competencias adquiridas en cada uno.

En el capítulo I, se describe la problemática de la investigación y como se plantea con una pregunta. Asimismo, los objetivos que se desarrollaron a partir del proceso, del mismo modo, las razones que se estipulan en la justificación y las delimitaciones teóricas y espaciales.

Capitulo II, corresponde al marco de referencia, en donde se deriva los proyectos que se relacionan tanto a nivel internacional, nacional y local. Además, el marco conceptual el cual se divide en: bases teóricas, marco contextual y legal.

Capitulo III, En el diseño metodológico a partir de la teoría cualitativa y del método acción participativa, este se explica mediante una serie de pasos e instrumentos necesarios. Por

consiguiente, el universo y muestra donde se hace una breve explicación de la población elegida y los grados seleccionados con los cuales se aplicó el proyecto.

Capítulo IV, procesamiento de datos, triangulación y discusión de la entrevista.

Capítulo I

I. Problema

1.1 Título

La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión textual en estudiantes de educación media en la plataforma genially

1.2 Planteamiento del problema

La comprensión lectora es esencial para captar la información correspondiente a un texto, con el propósito de interpretar su intención y sentido global con el cual decodificamos de forma objetiva la tesis que el autor quiere expresar, es primordial tener una postura crítica frente al mismo. En la mayoría de casos los educandos tienen apatía por la lectura, se les hace tedioso leer un libro o un texto largo, prefieren medios audiovisuales para representar la información. Asimismo, es importante que primero se fomente el gusto hacia la misma para que sea un momento agradable y no sea visto como una obligación académica. Por lo cual, es importante cambiar la metodología tradicional de las clases al implementar una propuesta que responda a las características particulares de los educandos, sabiendo que existen diversas problemáticas que influyen en el proceso.

Las propuestas educativas en torno a la lectura deben ser ambiciosas y beligerantes, deben perseguir que leer se encuentre al alcance de todos, aun sabiendo que no todos disfrutan

de las mismas condiciones sociales y personales, y que diversificar las estrategias de enseñanza y los apoyos será la norma, y no la excepción. (Solé, 2012, p. 50).

En el caso de grado décimo se hace necesario fortalecer la lectura, porque están próximos a enfrentarse a las pruebas icfes y muchas veces no se consigue un buen resultado debido a que, no alcanzan el nivel inferencial ni crítico. En la institución educativa Carlos Ramírez París, localizada en el barrio Antonia Santos se aplicó un diagnóstico en 7 grados correspondientes a (801, 802,804) y (101, 102, 103,104). Ya que se desea saber las competencias adquiridas en los distintos ejes de la lengua castellana. Es importante recalcar que en la aplicación del mismo, se encontraron tanto fortalezas como debilidades.

En el análisis del diagnóstico el eje que presenta falencias es la comprensión textual, porque no reconocen la tesis principal de un texto en este caso el tema de la “edad media en España”, del mismo modo, al momento de resumir las ideas principales solo logran identificar una o a veces ninguna, en lo que se refiere a identificar el significado de ciertas palabras no poseen el suficiente léxico.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo es posible fortalecer la comprensión textual en los estudiantes de grado décimo a través de la gamificación basada en los videojuegos?

1.4 objetivos

1.4 objetivo general

Fortalecer la comprensión lectora a través de la gamificación basada en videojuegos mediante la plataforma genially

1.4.1 objetivos específicos

Reconocer las principales causas de apatía hacia la lectura y cómo estas afectan la interpretación textual.

Plantear actividades gamificadas en torno a los videojuegos con plantillas interactivas.

Evaluar como el uso de plataformas interactivas, incide en la motivación hacia la lectura.

1.5 Justificación de la investigación

La lectura es un pilar clave en el proceso educativo de cada estudiante, debido a que, desarrolla una serie de destrezas necesarias para desenvolverse con éxito académicamente, asimismo su postura frente al texto debe hacerse de forma crítica siendo un ciudadano consciente de que puede transformar el mundo a través de sus acciones, pero esto no se consigue sin la interpretación textual. La investigación se enfoca a activar los procesos cognitivos de los educandos con el propósito de que sean personas críticas y cuando se sumerjan en un texto puedan identificar las ideologías presentes. Por lo cual, Cassany (2006) plantea que “Para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere, construir un significado, etc.” (p. 1).

Es primordial reconocer las características de la generación actual ya que se vive en una era digital donde los educandos, no leen en sus tiempos libres al preferir navegar en las redes sociales, encontrando gran variedad de contenido principalmente audiovisual, crear esa dualidad es muy necesario porque la sociedad actual demanda formas diferentes de leer.

Hay que advertir que comprender, como aprender, no es una cuestión de «todo o nada», sino de grados: comprendemos en función del texto, de su estructura, contenido, claridad y coherencia; y comprendemos en función de nuestros conocimientos, motivos, objetivos y creencias. (Solé, 2012, p. 53)

Se busca incorporar diversos tipos de textos como infografías, textos descriptivos argumentativos, expositivos, ensayos, narrativos y líricos mediante videojuegos interactivos con el propósito de que los educandos, cambien su perspectiva y se interesen por comprender el

significado global del texto en la consecución de un objetivo, en este caso la narrativa en la cual se basa el juego a través de varios niveles, recibiendo distintos incentivos con el logro de cada uno.

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competencias. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles. (Torres & Romero, 2018, p. 62)

Como lo postula los autores, la gamificación trae excelentes resultados en el ámbito educativo mediante varios niveles y una narrativa sorprendente, los educandos activan su motivación desean superar los retos propuestos, y siente que cada desafío superado es un logro, puede repetir nuevamente el juego cuantas veces lo deseen, aquí el error no es visto como algo negativo sino como otra oportunidad para esforzarse hasta conseguir su meta.

El presente trabajo es esencial en las nuevas generaciones estamos ante una era globalizada, sobre todo en el ámbito de la tecnología, ya es tiempo que la educación adopte nuevas propuestas, todavía en el salón de clase la lectura es vista como algo tedioso prefieren jugar algún videojuego durante horas con el objetivo de librarse de esa tarea tan pesada, que les ha sido propuesta es hora de traer esa herramienta a las manos de los docentes, para crear recursos llamativos que despierten su curiosidad y activen zonas del cerebro encargadas de enlazar la emoción con el aprendizaje.

1.6 Limitaciones

Teórica: Isabel Solé con su teoría sobre competencia lectora y aprendizaje, ya que estos dos componentes no pueden ir separados. Asimismo, Se toma como referente la teoría de Daniel Cassany sobre la literatura contemporánea, en donde los educandos deben interpretar un texto de acuerdo a varias concepciones como: la lingüística, psicolingüística y la sociocultural. Esto, con el fin de que desarrollen su pensamiento crítico ante una sociedad. Del mismo modo se articula los procesos de lectura a la gamificación teniendo en cuenta a Torres & Romero en su visión sobre aprender jugando, los beneficios de implementar las mecánicas del juego en el salón de clase.

Espacial: La investigación está dirigida a los educandos del grado 10-2 compuesto por 36 estudiantes en la Institución Educativa Carlos Ramírez París.

Temporal: La propuesta tiene un cronograma establecido en 4 semanas mediante, clases dinámicas donde se proporcionarán las herramientas necesarias.

Capítulo II

2. Marco de referencia

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacional:

Onofre (2020): El análisis elaborado en una institución de Guayaquil, Ecuador con el fin de crear unidades curriculares de lengua y literatura en el grado 10 entendiendo que está basada en (lectura, lengua, escritura, comunicación, etc.) mediante la gamificación y el uso

de las tics. La metodología fue cualitativa, se basó principalmente en rúbricas y entrevistas para el análisis de la información. Como conclusión, la implementación de plataformas como wix y genially como metodologías activas fue una gran innovación, enfatizando sobre todo el rol docente al hacer uso del aprendizaje significativo al utilizar herramientas webs al alcance de la mano, en una sociedad digital. Esto sirve de referente porque utiliza la misma plataforma de esta investigación genially para crear actividades como análisis de cuentos, igualmente lo que se pretende alcanzar que mediante varios tipos de textos, que los educandos despierten su interés por leer y crear procesos de pensamiento crítico.

Vélez & Bedón (2019). La investigación fue efectuada en Guayaquil, Ecuador con estudiantes de grado 10 su objetivo principal radica, en analizar la incidencia que tienen las tics para el desarrollo de habilidades en la lectura crítica en el diseño de un aula virtual. La metodología que usaron, fue mixta al utilizar las principales características de la cualitativa y cuantitativa se fundamentó en la investigación de campo con cuestionarios, encuestas y observación. En los resultados, se pudo deducir que los docentes no están capacitados para utilizar las tics y recurren a otros métodos de enseñanza tradicionales y que el uso de estas herramientas posibilita la motivación de los estudiantes. Esto aporta para el estudio que las estrategias abordadas con recursos tecnológicos, son de gran ayuda en la generación actual mediante plataformas disponibles en internet para despertar la curiosidad.

Guacho & de la Cruz (2020). El antecedente se estipuló en Guayaquil, Ecuador con estudiantes de 10. Con el objetivo de crear una guía didáctica, con estrategias enfocadas hacia la comprensión lectora. Los pasos que se formularon en la metodología fueron cualitativos y cuantitativos principalmente al hacer encuestas y entrevistas para analizar la información por medio de datos estadísticos. Como conclusión, se planteó la idea de que existe desmotivación por

parte de los educandos, además no se trabajan textos interesantes que capten la atención, igualmente, no hay un hábito lector lo que produce un bajo rendimiento en las distintas pruebas. Este trabajo sirve como guía ya que ayuda a entender los factores asociados, a la desmotivación por ejemplo el hecho de que no se aborden didácticas que aumenten la participación de los estudiantes.

2.1.2 Nacionales:

Mora, D. (2018). El estudio se llevó a cabo en un colegio de Bogotá con estudiantes de grado décimo, el objetivo era desarrollar una propuesta educativa enfocada en los procesos de lectura crítica. La metodología se fundamenta en la realización de seis talleres con diferentes tipos de textos expositivos, narrativos y argumentativos. En las conclusiones la autora, pudo evidenciar que el uso de talleres tanto en docentes como estudiantes, reforzó los niveles de lectura crítica, al tener un rol más activo como educadores evidenciando que el uso de textos variados despierta procesos de pensamiento crítico. Esta investigación sirve de referente para evidenciar que el uso de estrategias dinámicas, potencia el disfrute de la lectura sobre todo la utilización de distintos tipos de textos.

Castro (2020). Se realizó en un colegio de Boyacá en el grado décimo con el fin de describir la influencia de la gamificación, en el proceso de lectura crítica con base en los distintos niveles con la herramienta kahoot. La investigación se realizó con la metodología cualitativa con el enfoque investigación acción, que permite analizar un problema y como se utiliza una ruta para cambiar esta situación utilizando la gamificación en la lectura crítica. Se eligió una población objeto, que fueron los estudiantes de grado décimo en donde, se unieron las tics con el proceso de aprendizaje.

En las conclusiones la autora dedujo que su propuesta fue novedosa y acorde al contexto que se estaba viviendo de la pandemia del covid-19, en donde los educandos estaban en casa y las clases se estaban volviendo monótonas y aburridas, en el primer diagnóstico se evidenció un nivel bajo de lectura inferencial después de la implementación de la propuesta se reforzaron falencias en la deducción de la información, los educandos estaban motivados a responder porque querían ganar los tres primeros puestos, además se presentaron gran variedad de textos continuos como cuentos y discontinuos como historietas, caricaturas e infografías.

La investigación de Castro se toma en cuenta para el proyecto, porque mediante las dinámicas del juego se despierta el interés de los estudiantes por la lectura, asimismo es importante utilizar una gran variedad de textos por ejemplo cómics o historietas, donde se presente la información de forma dinámica, también se va a tener en cuenta el uso de insignias, como estrategia para premiar y valorar el esfuerzo de los educandos.

Reyes & Martínez (2022). Se llevó a cabo en un colegio de Bogotá con educandos de grado décimo, con el objetivo de estudiar como el uso de las tics mediante dispositivos móviles incide en la apropiación de la competencia lectora al utilizar una herramienta web llamada exlearning. La metodología estaba basada en una indagación cualitativa a partir de la descripción de los hechos con la población objeto que participó en la propuesta, los estudiantes de educación media con el estudio descriptivo para analizar todos los factores que intervienen en la problemática y dar una posible solución con una plataforma virtual. El trabajo de Reyes & Martínez llegó a la conclusión de que hubo un cambio de perspectiva, a pesar de que esto se dio durante la pandemia, los estudiantes se volvieron más autónomos y participativos en la elaboración de las distintas actividades. Esto es un referente para la investigación, ya que las distintas plataformas que están a la mano son una herramienta esencial, para propiciar una serie

de habilidades necesarias como el análisis de las distintas tipologías textuales, para alcanzar los distintos niveles de lectura como el inferencial y el crítico asimismo, el aprendizaje basado en competencias sirve principalmente para potenciar los procesos cognoscitivos un claro ejemplo, es el pensamiento crítico.

2.1.3 Regionales:

Pino & Ramos (2021). La investigación, realizada en Ocaña Norte de Santander en grado décimo tuvo como finalidad utilizar objetos virtuales, como classroom y formulario de Google para la comprensión lectora. Este estudio basó su metodología en investigación acción-participativa, con la orientación cualitativa para analizar la incidencia que tienen las plataformas virtuales en el desarrollo de la lectura crítica. En los resultados, llegaron a la conclusión que hubo un cambio significativo en todos los niveles (literal, inferencial y crítico como intertextual y valorativo. Del mismo modo, capacitaron a los docentes en el uso de plataformas interactivas como recursos didácticos para mejorar la apatía por la lectura. Este trabajo es un importante referente porque el uso de medios digitales motiva a los educandos, por lo cual es una excelente estrategia en el caso de este proyecto se busca crear plantillas basadas en tendencias actuales ya sean de series o videojuegos famosos en Genially que es una plataforma interactiva donde existen diversas plantillas para planear clases más dinámicas. En ese sentido, también existen juegos descargables en power point con formatos creativos en la cual a través de preguntas se busca conseguir un objetivo.

Capacho (2018). El estudio tiene la finalidad de reforzar la comprensión lectora en la Institución Educativa en grado décimo en Pamplonita, Norte de Santander. Al plantear varias secuencias didácticas basadas en herramientas tecnológicas, mediante la teoría de las seis lecturas por Miguel de Zubiria. Se fundamenta en la teoría cualitativa, con el enfoque

investigación acción en el uso de varias técnicas como la observación e instrumentos como el diario de campo. La autora dedujo en su análisis, que se pudo mejorar los niveles de lectura debido, a que presentaban falencias en los mismos y se logró alcanzar en algunos educandos el nivel categorial propuesto por Zubiria, se llevaron a cabo varias actividades en pixtón, en plataformas virtuales y elaboración de mapa mentales en Mindomo. Por lo cual, la indagación es un antecedente muy importante porque, se implementó la tecnología realizando clases más interesantes para los estudiantes, a partir de páginas webs con recursos interactivos con el mismo fin de la investigación despertar la motivación al realizar clases entretenidas.

López (2018). Con el objetivo de fortalecer la comprensión textual mediante las micro habilidades que estipula Daniel Cassany en los educandos de grado 10 de un colegio ubicado en Pamplona, Norte de Santander realizaron actividades didácticas que respondieran a la teoría seleccionada con pasos en la consecución de involucrar de manera activa a los estudiantes con el fin de propiciar procesos cognitivos y metacognitivos.

La metodología respondió a un enfoque cualitativo que respondiera de buena forma a las prácticas educativas a partir de varias etapas investigativas como: observación, ejecución de la propuesta y resultados con varios instrumentos como el diario de campo, la entrevista, dofa y plan de mejoramiento. Como conclusión de la investigación, la autora dedujo que es importante implementar actividades que vayan acorde a las particulares del contexto tanto personal como académico para propiciar habilidades.

La investigación se relaciona con el proyecto, porque se fundamenta en potenciar las destrezas que se deben tener para comprender los diferentes textos, al brindar las herramientas necesarias y espacios enriquecedores.

2.2 Marco conceptual

2.2.1 Bases teóricas

La comprensión lectora es vital para el aprendizaje, el papel del lector ha cambiado a lo largo de los años, ya no es lo mismo que en épocas anteriores desde el invento de la tecnología ahora los educandos están en la era de la información donde se accede a una lectura rápida, los textos extensos ya no es algo que llame la atención, lo que se busca es contenido llamativo, en las redes sociales muchas veces dejando atrás obras literarias, según los porcentajes actuales son pocos los jóvenes que leen un libro al año. Ahí que, el papel que asume el docente es vital para generar nuevas metodologías acordes a las generaciones actuales como lo estipula la autora:

En la época de la sobreinformación, saber leer con criterio, de forma inteligente y reflexiva es tal vez un bien máspreciado que nunca. Formar lectores equivale a formar ciudadanos que puedan elegir la lectura para una variedad de propósitos, que sepan qué leer y cómo hacerlo, que puedan utilizarla para transformar la información en conocimiento. (Solé, 2012, p. 50)

Asimismo, como la lectura ha cambiado se hace necesario romper con los paradigmas tradicionales, que conciben el proceso lector como algo mecánico y sin sentido, lo que conlleva problemas de interpretación textual al provocar malos resultados en las pruebas “ICFES”. En ese sentido, la autora postula el reto que los profesores tienen en la actualidad, y por lo cual se hace necesario tener una propuesta variada de estrategias pedagógicas, al tener en cuenta las particularidades e interés para propiciar cambios metacognitivos con el fin de cambiar la visión y acceder a estrategias motivadoras.

En ese sentido, es vital plantear la gamificación como herramienta clave para trasladar las mecánicas del juego al salón de clase, con el objetivo principal de crear procesos mentales, en donde las áreas del cerebro encargadas de la diversión creen motivación por aprender por lo cual, mediante una narrativa acorde a la de los videojuegos, se sientan más familiarizados con la lectura. Del mismo modo, que cada nivel suponga un reto y que el error no sea visto como algo inadecuado, sino darle la oportunidad de intentar varias veces hasta que consiga la respuesta correcta, mediante bonos o puntos sienta que su esfuerzo están siendo valorado. Como lo expresan los autores:

La incorporación de elementos de los juegos en los escenarios del aula es una forma de brindar a los estudiantes oportunidades para actuar de forma autónoma, mostrar sus mejores habilidades, aprender en relación con los demás y desarrollar las competencias del trabajo en equipo. A través de este nuevo enfoque, los estudiantes pueden ver sus trabajos escolares como una aventura emocionante, lo que les permite estar más enfocados y entusiasmados con la capacitación que están emprendiendo, y los hace más ansiosos de aplicar el conocimiento que adquieren en sus trabajos en el mundo real. (Torres & Romero, 2018, p. 62)

Igualmente, se debe tener en cuenta las competencias que intervienen en el proceso de comprensión lectora en nuestra mente mediante distintas definiciones, por tal motivo se hace un paralelo entre varias concepciones de la lectura algunos viéndola como un acto cerrado y que solo las palabras le dan significado algo tradicionalista, y otra definición la define según el significado que el lector le da.

El significado del texto ni se aloja en las palabras ni es único, estable u objetivo. Al contrario, se ubica en la mente del lector. Se elabora a partir del conocimiento previo que

éste aporta y, precisamente por este motivo, varía según los individuos y las circunstancias. No existe previamente ni es un objeto o un paquete cerrado, que deba recuperarse de entre las líneas... Lectores diferentes entienden un texto de manera diversa —o parcialmente diversa— porque aportan datos previos variados, puesto que su experiencia del mundo y los conocimientos acumulados en su memoria también varían. Una misma persona puede obtener significados diferentes de un mismo texto, si lo lee en diferentes circunstancias, en las que cambie su conocimiento previo. (Cassany, 2006, p. 6)

En definitiva, se expresa el evidente cambio que se ha dado en las nuevas formas de lectura y enseñanza. Debemos responder a las características propias de los educandos, dejando atrás modelos tradicionales donde el docente dirige una clase solo de forma teórica con textos demasiado extensos, provocando aburrimiento y apatía por la lectura haciendo difícil generar un proceso de comprensión. La teoría reunida sirve de referente, para plantear una propuesta innovadora a partir de las dinámicas del juego, en este caso de los videojuegos que han sido de mayor fama a nivel mundial.

2.3 Marco contextual

La institución Carlos Ramírez Paris ubicada Cl. 18 #51-115 51- a en el Barrio Antonia Santos de la ciudad de Cúcuta de carácter oficial. Presta el servicio educativo en la jornada de la mañana en las modalidades, de básica y media vocacional del mismo modo, en la tarde se imparte la educación primaria. La infraestructura cuenta con dos niveles cancha de fútbol, coliseo y sala de profesores. Es importante resaltar, que cada salón de clase cuenta con un televisor.

El contexto social donde está inmerso el colegio presenta las siguientes características, sus habitantes cuentan con un estrato socioeconómico que oscila entre 1 y 2. Los educandos diariamente reciben el PAE (programa de alimentación escolar), ya que muchos padres no cuentan con los recursos suficientes para proporcionar una adecuada alimentación a sus hijos. Del mismo modo, es importante resaltar el alto grado de deserción debido a que muchos niños o jóvenes dejan de estudiar para salir a trabajar y llevar el sustento a sus casas. Por lo cual, un gran porcentaje vive en situación de pobreza extrema.

Se evidencia, un alto índice de repitencia escolar, esto se debe a que en su mayoría los padres no cuentan con la formación educativa para apoyar los procesos de sus hijos o algunos tienen que trabajar la mayoría del tiempo, sobre todo en la venta informal. De ahí que, no se tenga un adecuado acompañamiento por parte de la familia para orientar de forma personal y académica al estudiantado. Cabe destacar los aspectos positivos y negativos, en torno a los distintos contextos donde se encuentran la población estudiantil

Aspectos positivos: Cuentan en las aulas con material tecnológico en este caso televisor, para apoyar los procesos pedagógicos del mismo modo, tienen sala de computadores para transversalizar las clases con el uso de herramientas tecnológicas.

Aspectos negativos: No se cuenta con una biblioteca, y los diversos factores del contexto entorpecen la continuidad de los estudiantes en el sistema educativo, no existe una adecuada capacitación docente. De igual modo, los educandos cuentan con situaciones difíciles en su hogares como la violencia intrafamiliar. Por lo cual, se hace necesario contar con una red de apoyo.

2.4 Marco legal

2.4.1 Leyes

La propuesta se sustenta en la ley Colombiana, en lo que se refiere al derecho a la educación y las competencias básicas que todos los estudiantes deben alcanzar para su adecuado desarrollo (físico, personal y social).

Constitución política de Colombia

En el artículo 67 se toma como referencia como el derecho que tiene toda persona a la educación que sea de calidad, como un servicio público para el acceso al conocimiento.

Ley general de Educación 115 de 1994

Se estipula el área de humanidades y lengua castellana como obligatoria. En lo que se refiere a la educación media, esta es vista como la preparación para el trabajo y la educación superior. Con el objetivo, de cumplir varios propósitos como la media técnica, y los distintos programas que se ofertan para tal fin. El estudiante debe adquirir durante el proceso varias habilidades tanto cognitivas, emocionales y de convivencia que le permitan desenvolverse en el mundo actual. Se estipula en varios artículos de la ley que van desde el 24 al 33.

Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional promueve una serie de documentos orientadores con el fin de que los docentes tengan una guía básica para su praxis pedagógica, estos se sustentan en:

Lineamientos curriculares de la lengua castellana:

Realizados por varios expertos de la educación con la dirección del ministro Jaime Niño Diez, para cumplir el artículo 78 de la ley general con el fin de formar una nueva sociedad, basada en competencias fundamentales que propicien la equidad, en donde se articule el trabajo

en conjunto ¿sobre qué enseñar? Y ¿Qué se debe aprender? También se busca que las instituciones sean autónomas en su quehacer pedagógico, con la implementación de su proyecto educativo institucional para fomentar espacios de investigación, innovación, creatividad y respeto al formar los mejores ciudadanos. Asimismo, se debe tener en cuenta los ejes de la lengua castellana (producción, comprensión textual, literatura, medios y ética de la comunicación).

Derechos básicos de aprendizaje:

Se articulan con los lineamientos curriculares, asimismo con el proyecto educativo institucional de cada colegio, atendiendo a sus características propias del contexto estos son un referente sobre los conocimientos y evidencias de aprendizaje cada año por lo cual, se enlazan con los planes de asignatura y aula de cada docente. De acuerdo a las metodologías y estrategias que cada uno maneja en su clase, para dar espacio a una educación de calidad.

Capítulo III

Diseño metodológico

3.1 Método y metodología

Enfoque

La propuesta se basa en una metodología cualitativa, ya que busca analizar datos de una problemática en un contexto educativo y los diversos factores que intervienen, mediante la utilización de varios instrumentos para la recolección de datos, esto con el fin de plantear hipótesis a lo largo de la investigación donde hay varios agentes implicados. En el caso del investigador, este hace una interpretación minuciosa, para describir las características que giran en torno a los participantes del estudio.

La investigación cualitativa se puede definir como la conjunción de ciertas técnicas de recolección, modelos analíticos normalmente inductivos y teorías que privilegian el significado de los actores, el investigador se involucra personalmente en el proceso de acopio, por ende, es parte del instrumento de recolección. Su objetivo no es definir la distribución de variables, sino establecer las relaciones y los significados de su objeto de estudio. (Sánchez, s.f , p. 1)

En consecuencia, este proyecto se aplicó con los estudiantes del grado décimo, en donde mediante varias etapas se aplicaron diversos instrumentos con el objetivo de comprender, como las metodologías inciden en el desarrollo de la competencia lectora. Asimismo, se analiza los hábitos lectores partiendo de su contexto social, de sus características particulares y como se

asocia el juego con la motivación siendo una herramienta pertinente para los procesos educativos de los educandos en el siglo XXI.

Método Investigación acción participativa

El estudio se fundamenta en la investigación acción participativa, ya que el investigador parte de un problema y luego mediante información recolectada de los distintos actores involucrados, se hace una serie de pasos destinados a mejorar la problemática para transformar la práctica educativa. Aquí, se parte de una realidad donde el participante está inmerso en un campo social particular y a partir de su reflexión constante desea intervenir, para cambiar los procesos que se llevan a cabo y que provocan la problemática de investigación.

De igual manera, se deben tener en cuenta unas fases esenciales que sirven como guía, para orientar el proceso de indagación y que se ajusten a una estructura viable para encontrar una alternativa de solución a la problemática planteada. “Fase I, descubrir la temática, Fase II, representada por la construcción del Plan de Acción por seguir en la investigación, Fase III consiste en la Ejecución del Plan de Acción, Fase IV, cierre de la Investigación”. (Colmenares, 2012, p. 6).

3.2 Universo y muestra

3.2.1 Población

Se tuvo como referente a los estudiantes, de grado octavo y décimo de la institución educativa Carlos Ramírez París, conformados por 7 cursos en su totalidad. Con el fin de comparar los procesos referidos a los ejes de la lengua castellana, con la aplicación del diagnóstico para identificar la muestra donde sería aplicado el proyecto.

La población pertenece a la comuna 13 de Cúcuta, a partir de las 12 semanas en la institución se pudo evidenciar ciertas particularidades propias del contexto, ya que muchos de los educandos no cuentan con los recursos necesarios para ir a la escuela, asimismo existe un alto grado de repitencia escolar esto se debe a que la pandemia dejó muchas dificultades académicas.

3.2.2 Muestra

Está conformada por los educandos de grado décimo (101, 102,103), cada grupo oscila entre 40 y 43 en un total de 125. Se eligió basada en los resultados del diagnóstico ya que se evidenció dificultades en la comprensión lectora, de igual manera, poseen ciertas características desde distintos ámbitos en lo social, son jóvenes entre los 15-17 años están inmersos en un contexto donde se deben retirar del colegio para conseguir un trabajo. Además, en lo académico el covid-19 dejó bastantes problemáticas ya que muchos no contaban con internet, y no se prestó el servicio educativo de forma pertinente.

3.3 Fuentes y procedimientos para recolección de información.

Son los instrumentos utilizados, mediante una serie de pasos necesarios para analizar varios componentes como: el pedagógico, didáctico, contextual y actitudinal mediante varios instrumentos con un fin. “permiten obtener datos particulares de la situación estudiada, permitiendo de esta manera una descripción exhaustiva y detallada de la realidad concreta que se investiga”. (Córdoba, 2017, p. 13) Por tal motivo, a partir de las distintas fases llevadas a cabo se utilizaron distintos formatos acordes con las necesidades de cada situación para la recolección y el posterior análisis de estos, para así identificar varias características que propiciaran el comienzo de la indagación, la mejora continua, la interpretación de los hechos y sus resultados.

3.3.3 Recursos necesarios

Diario de campo

El Formato estipulado para el diario de campo, se llevó a cabo según el modelo de la universidad de Pamplona. El cual consistía en redactar cada día una serie de particularidades como lo expresa el siguiente autor “El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas”. (Martínez, 2007, p. 77) Asimismo, durante el proceso de práctica se tomó en cuenta los siguientes ítems para su elaboración: Particularidades del curso, metodología de trabajo, secuencia de la clase, relación con los estudiantes, situaciones particulares, ejecución de las planeaciones, desarrollo de cada momento, evaluación y retroalimentación.

3.3.1 Diagnóstico

La prueba diagnóstica permitió evidenciar las competencias alcanzadas en los distintos ejes de la lengua castellana, con el fin de trabajar el componente donde se demostró más dificultad. Esta tiene un carácter muy importante, al inicio y final de un año con el propósito que plantea el autor:

La evaluación diagnóstica permite que el docente tenga un enfoque de lo que debe realizar en base a los contenidos y competencias propias de cada estudiante, esto además fomenta que se realicen los cambios y adaptaciones para dar una enseñanza basada en métodos y técnicas que ayuden a lograr un proceso enseñanza-aprendizaje de calidad. (Vera, 2020, p. 5)

El análisis de la prueba aplicada, fue una guía para enfocar la propuesta en comprensión textual, debido a que, la mayoría de los estudiantes no llegaron al nivel inferencial de lectura. Por lo cual, ayudó a formular actividades para mejorar la interpretación textual, asimismo propiciar en primer lugar un gusto por la misma.

3.3.2 Proceso de construcción

Se realizó teniendo en cuenta una estructura de 20 preguntas, cada eje consta de 4 preguntas por producción, comprensión textual, literatura, ética de la comunicación y medios de comunicación. Estas fueron realizadas por la docente en formación, con la finalidad de medir las competencias alcanzadas en los dos grados de la práctica octavo y décimo.

Dofa

El estudio se basó en identificar las circunstancias externas e internas, en relación con procesos de enseñanza de los estudiantes y los componentes de la institución educativa en general, de igual modo, características propias del contexto. Por lo cual, “El análisis FODA es una herramienta que realiza una evaluación de las interacciones de los factores principales que se espera influyan en el cumplimiento de los objetivos de una Institución Educativa”. (Gamarra, 2005, p. 5). En consecuencia, se tiene en cuenta aspectos positivos: como fortalezas y oportunidades que son relevantes, para resaltar los ámbitos que favorecen los procesos educativos y como estos proporcionan espacios importantes, para ayudar a la visión y misión propuestas. De ahí que, también se haga hincapié en las debilidades y amenazas como mecanismos negativos que influyen en el desarrollo educativo.

Plan de mejoramiento

A partir de la descripción, de los principales problemas con respecto al eje seleccionado y como se enlazan con los demás, De ahí que, se construye una sucesión de acciones orientadas a fortalecer las habilidades ligadas a los estándares de competencias. Es importante resaltar, la importancia que esta estructura tiene el definirla de la siguiente manera:

Se habla de un conjunto de acciones integradas, de una orientación, de un esfuerzo institucional, cuyo fin es alcanzar niveles adecuados de aprendizaje en los niños y los jóvenes, de tal forma que las instituciones logren preparar muchachos seguros y competentes. (Ministerio de educación, 2005, s.p)

En consecuencia, este formato es formuló mediante unos requerimientos. En primer lugar, el eje, luego los problemas relacionados con estos, asimismo los contenidos que se requieren a partir de acciones de aprendizaje y esos logros que se esperan con la aplicación del mismo mediante unos criterios evaluadores.

Entrevista semiestructurada

El método se utilizó, para recolectar la perspectiva que los estudiantes de grado 10 tuvieron frente a la implementación de las actividades gamificadas, se utilizaron varias preguntas acerca de los puntos que más le llamaron la atención, del mismo modo como pudieron experimentar el proceso y si aportó algo en sus competencias lectoras. Igualmente como lo postula el autor sobre las entrevistas semiestructuradas.

Tiene menor rigidez que las entrevistas estructuradas, ya que cuentan con preguntas fijas, pero en este caso los entrevistados pueden contestar libremente sin necesidad de elegir una respuesta específica como sucede en las entrevistas estructuradas. Incluso los investigadores pueden interactuar y adaptarse a los entrevistados y a sus respuestas, en

definitiva, son entrevistas más dinámicas, flexibles y abiertas, y por tanto permiten una mayor interpretación de los datos que con las entrevistas estructuradas. (Lopezosa, 2020,p. 89)

A partir, de las experiencias recolectadas por los educandos se puede deducir que su concepto de la propuesta fue positivo, aunque ellos postulan que todavía tienen algunas falencias en los procesos de comprensión, esto se debe a que durante la pandemia no tuvieron una experiencia significativa y por ende el proceso lector es para ellos aburrido y monótono.

3.3.4. Cronograma de actividades

Tabla 1

Semana	Mes	Día	Actividad			
			1. Inducción	2. Entrega de cartas y asignación de grados.	3. Inicio de práctica docente-observación institucional.	4. Orientación de clases
1	Septiembre	01-05	x			
1	Septiembre	02-05		x	x	
8	Octubre	19-06				Actividad 1: texto descriptivo sobre pintura de Goya en España.
8	Octubre	20-09				Actividad 2: Texto expositivo

					sobre el matrimonio
8	Octubre	20-09			Actividad 3: Texto argumentativo sobre ¿más cárcel más justicia?
9	Octubre	27-09			Actividad 4: Infografía
10	Noviembre	03-10			Actividad 5: Ensayo sobre la privacidad en internet
11	Noviembre	09/09			Actividad 6: La poesía: al oído del lector de José Asunción Silva
11	Noviembre	10/09			Actividad 7: La novela fragmento de la María Jorge Isaac
11	Noviembre	10/09			Entrevista final
12	Noviembre	18/09			Finalización

Nota: Fecha de inicio: 1 de septiembre

Fecha de terminación: 18 de Noviembre

3.4 Etapas de la investigación

3.4.1 Fase I: Observación participante y diagnóstico

La etapa se dio en la primera semana en los grados octavo y décimo de la institución educativa Carlos Ramírez París, con el fin de conocer las características de cada grupo escolar, asimismo, como cada docente utilizaba una metodología distinta para orientar las clases. Posteriormente, se realizó la prueba diagnóstica para indagar el nivel de desarrollo de los distintos ejes, su posterior análisis sirvió como referente para estipular el proyecto de investigación. [Ver anexo](#)

3.4.2 Fase II: Documentos requeridos

Todo el proceso se estipuló en los diarios de campos, con el propósito de constatar cada día todas las particularidades que se iban asociando a la práctica como a la aplicación del proyecto, asimismo desde distintos factores asociados a la parte pedagógica, emocional y dinámica de la clase.

3.4.3 Fase III: Análisis de la prueba y plan de acción

Mediante los resultados obtenidos a partir del diagnóstico, posteriormente, se hizo un análisis de la misma para evidenciar los procesos alcanzados en los distintos ejes, por lo cual se estipuló, los aspectos positivos y negativos con la matriz DOFA que influyen en la parte académica. Ver anexo

A partir de los datos encontrados, se implementó un plan de mejoramiento orientado al grado 10 durante 5 semanas ya que, se evidenció falta de inferencia textual y crítica, a través de la gamificación se abordó la problemática mediante varias secuencias orientadas a los tipos de textos.

[Ver anexo](#)

3.4.4 Fase IV: Aplicación del proyecto. Secuencias

Con base a la estructura del plan de mejoramiento, se diseñaron siete secuencias didácticas basadas en la gamificación y teniendo en cuenta la dinámicas de los videojuegos como estrategia para fortalecer la comprensión textual, además estas actividades iban ligadas al paradigma constructivista que toma en cuenta los preesaberes, la implicación del estudiante en la participación de los ejercicios propuestos y como estos responden a sus intereses. Además, se tuvieron en cuenta para la elaboración y la aplicación unos propósitos necesarios, para definir los pasos a seguir y los procedimientos tanto conceptuales, procedimentales y actitudinales.

[Ver anexo](#)

3.3.4 Fin del proceso de práctica

Con el objetivo de saber cuál fue el impacto de la propuesta, se hicieron cinco preguntas a los estudiantes participantes para indagar cuál es su percepción frente a los juegos de lectura, los aspectos que más les llamaron la atención y si de alguna manera esto mejoró su comprensión de los textos asimismo, una proyección futura del proyecto. Se hizo en dos modalidades tanto de forma escrita como oral, se recolectó varios resultados trascendentales, tanto en el plano académico como el rol docente desempeñado. [Ver anexo](#)

Capítulo IV: Procesamiento de datos, triangulación y discusión

4.1 Descripción y análisis de la entrevistas

Para darle cierre al proyecto pedagógico y obtener apreciaciones particulares de los implicados se llevó a cabo una entrevista semiestructura, con cinco preguntas abiertas donde se diera una libre expresión a los participantes de forma oral y escrita. De ahí que, se pudieran

analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación de esta propuesta. Las preguntas iban orientadas a varios ítems sobre el desarrollo de las clases, también se pudieron obtener otras apreciaciones como la orientación de las clases, del mismo modo si hubo una transcendencia o si se generó cambios en la parte motivacional de los educandos al comprender mejor lo que leían. (ver anexo) modelo de las preguntas.

4.2 Resultados y hallazgos

Estos se recopilaron mediante las opiniones expresadas por los estudiantes, de la institución educativa en los grados de 101, 102 y 103. Esto es un importante referente para evidenciar el impacto que tuvo el proyecto y en qué grado fortaleció los procesos de comprensión lectora.

Se hace un estudio comparativo, entre los instrumentos seleccionados al principio de la aplicación del proyecto con la entrevista final. Con base, al diagnóstico aplicado al comienzo de la práctica para identificar el nivel de desarrollo de los ejes de la lengua castellana, en el cual se pudo analizar que la comprensión lectora presentaba varias dificultades, a partir de los niveles de lectura inferencial y crítico donde los educandos no podían deducir las ideas principales del texto, haciendo un paralelo con la entrevista realizada, se deducen los siguientes aspectos:

- Si hubo un punto de vista diferente, ya que se apropiaron de su rol activo frente a las clases, e identificaron en que aspectos estaban fallando para corregirlos.
- Establecieron el tema principal y como este se sustenta mediante argumentos en un ensayo.
- A partir de la lectura, reconocieron el sentido global de un texto y como cada párrafo va articulado.

- Comprendieron, la función comunicativa de los distintos tipos de textos (descriptivos, expositivos, argumentativos, literarios y narrativos).

A partir, de los hallazgos que se identificaron referentes a las (debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) en concordancia con el estudio de la prueba diagnóstica, y otros componentes tanto internos como externos de la institución educativa que influyen tanto de manera positiva como negativa en el desarrollo de la escolaridad, se hizo hincapié en esas dificultades particulares del área atendiendo a esas competencias necesarias, para cada proceso según el deseo de lo que se quiere alcanzar en la educación media, por lo cual, al comparar la etapa final del proyecto se puede deducir que varios aspectos positivos como:

- Los educandos percibieron con interés y motivación la propuesta.
- El uso de herramientas digitales, fue de gran apoyo para concentrarse en clase y despertar su curiosidad.
- Con la aplicación de cada juego, aumentó la participación.
- Reforzaron su capacidad argumentativa.

Según los objetivos trazados en el plan de mejoramiento, mediante una serie de pasos necesarios para generar cambios importantes, se identificaron los principales problemas en torno al eje de comprensión textual y como este se articula con los demás, por lo cual se redactan unas competencias que se pretenden alcanzar orientadas en las actividades gamificadas, de modo que, mediante los diferentes tipos de textos y sus características propias a través de las secuencias y su enlace con la evaluación formativa, la entrevista permitió evidenciar que este instrumento si respondió a una planeación estratégica pertinente al generar cambios como:

- Captar el significado de un texto en un contexto específico.

- Asociar cada pregunta según la intención específica del lenguaje.
- Apropiarse de los textos al descartar opciones inválidas de respuesta.
- Cambiar la visión de que la lectura es un proceso aburrido y sin sentido.

Tabla 1: Matriz de Categorías y subcategorías.

4.3 Triangulación y presentación de categorías y subcategorías	
Categorías	Subcategorías
Método de enseñanza	Participativo Divertido Interactivo Didáctico Interesante
Rol docente y estrategias de clase	Desempeño Comunicación Discurso Dominio del tema Recursos
Impacto de actividades gamificadas	Motivación Innovador Entretenido Concentración Análisis
Competencias adquiridas	Interpretación

	Inferencia Pensamiento crítico Argumentación Participación
proyección a futuro de la propuesta	Incidencia Proyección Visión Aspiraciones Expectativas

A partir del análisis realizado, se estipulan unas categorías y subcategorías como respuestas a los resultados obtenidos en la implementación del proyecto, estas son un referente muy importante para dar una visión clara de impacto transcendental que se obtuvo, y como mediante las preguntas que los educandos respondieron se engloban los aspectos más importantes, con tal fin se desea resaltar estos componentes:

Figura N°1: Categoría 1 método de enseñanza



Nota. Elaboración propia.

La categoría recibe el nombre de método de enseñanza, porque su objetivo era indagar el punto de vista que tuvieron los estudiantes, respecto a las clases usando la gamificación en la plataforma genially, con narrativas basadas en los videojuegos, mediante varios niveles de dificultad e insignias en cada pregunta. De ahí que, se derivan unas subcategorías, en la participación se pudo deducir que aumenta en gran medida, asimismo, hubo una unión entre el proceso de aprendizaje con la diversión lo cual produjo que los educandos se implicaran de forma significativa en el proceso, de igual modo la interactividad fue parte de la didáctica utilizada, para lograr habilidades cognitivas como la concentración y el interés.

Figura N°2 Categoría 2: Rol docente y estrategias de clase



Nota. Elaboración propia.

Se estipula de acuerdo al desempeño del docente en formación, durante el proceso del proyecto, esto con el fin de indagar la percepción que los educandos tuvieron de la orientación impartida en las clases. Por lo cual, dentro de las principales ideas que plasmaron o expresaron fue que las explicaciones iban de la mano con un buen discurso, porque entendieron las retroalimentaciones dadas en cada actividad. De ahí que, evidenciaron dominio de la temática y que cada momento iba de la mano con estrategias pedagógicas acordes a sus intereses y necesidades, porque salieron de la monotonía de las clases magistrales. Como resultados, la comunicación se dio de forma asertiva, porque hubo un diálogo donde se realizan preguntas para conocer su postura frente a los textos.

Figura N°3 Categoría 3: Impacto de actividades gamificadas



Nota. Elaboración propia.

El impacto alcanzado a partir del trabajo realizado, fue de gran trascendencia según las conclusiones dadas por los participantes. De manera que, se clasifican unas subcategorías, por ejemplo las actividades en la plataforma genially ayudaron a la motivación de manera significativa porque cada juego, les llamó mucho la atención por su diseño visual. Fueron dinámicas innovadoras, que los educandos no habían visto con anterioridad y esto fue un factor clave para mejorar la concentración y ser percibido de manera entretenida, el análisis se dio mediante los tipos de textos según las ideas que el autor quiere expresar, se dieron cuenta que

comprendían mejor, llegando a deducir la información implícita, por esto, las argumentaciones sirvieron para promover el pensamiento crítico.

Figura N°4 Categoría 4: Competencias adquiridas



Nota. Elaboración propia.

Las competencias adquiridas son los logros que se dieron, a partir de las respuestas dadas por los informantes estos se percataron que su actitud cambió ante la lectura, porque interpretaron cada texto según sus características propias, por consiguiente, el nivel inferencial se fortaleció al deducir información explícita e implícita, e identificaron la ideología del autor a

través de su pensamiento crítico con argumentos sólidos, para justificar cada respuesta dada de forma participativa.

Figura N°5 Categoría 5: Proyección a futuro de la propuesta



Nota. Elaboración propia.

Se redactó la pregunta con el propósito, de si les gustaría que se siguiera implementado este proyecto en el colegio, y cuál fue su criterio o autoevaluación frente a las competencias que mejoraron, así se pudo hacer un sondeo general de la incidencia del proyecto, los informantes dedujeron que su comprensión lectora a nivel inferencial y crítico si tuvo cambios evidenciaron

que las técnicas que ellos utilizaban, para darle sentido a un texto no eran las correctas ya que leían de manera superficial por pereza o desánimo hacia la materia, por lo cual quieren que se cambie la metodología implementada en clase, respondiendo a estas inquietudes se realiza una revista digital para seguir aplicando la propuesta pedagógica.

Conclusiones

Al finalizar este estudio, se puede deducir su gran impacto en las prácticas educativas porque los estudiantes percibieron que fue de gran ayuda para comprender de mejor forma lo que leían, del mismo modo desarrollaron, habilidades y destrezas como identificar la idea principal de un texto, justificar con argumentos las respuestas correctas, tener un pensamiento crítico de la ideología que el autor quiere expresar y también identificar que cada texto cumple una función comunicativa específica, estos resultados se dieron gracias a que las actividades respondieron a sus intereses particulares, incluso indicaron que ningún docente había implementado algo innovador en sus clases, que estaban cansados de lo mismo con métodos tradicionales.

Al hacer, un paralelo desde el principio de la propuesta y el final de la misma, esta aumentó de manera significativa la participación de los educandos, porque deseaban superar cada reto propuesto y ganar las insignias de cada nivel. Asimismo, las calificaciones al principio del periodo estaban muy bajas eran muy pocos quienes pasaban las pruebas que se hacían cada lunes en la asignatura de lectura crítica incluso algunos educandos manifestaron que realizaban estas evaluaciones al azar porque les daba pereza leer, y que a partir de las actividades empezaron a desarrollar de manera consciente el proceso. De ahí que, en la aplicación de la bimestral donde se abordaron temas de comprensión lectora la mayoría sacaron cinco.

En los ejercicios propuestos les llamó mucho la atención las plantillas de cada juego, la narrativa despertó curiosidad al sentirse motivados y el error no era visto como algo inadecuado,

sino podían seguir intentando, igualmente al finalizar cada pregunta se realizaba una retroalimentación, así pudieron comprender y corregir sus respuestas al tener en cuenta las claves que se daban para analizar cada lectura planteada. Así pues, la experiencia fue significativa porque los jóvenes en la actualidad prefieren estar conectados la mayoría del tiempo, a los dispositivos electrónicos sobre todo a contenidos interactivos como videojuegos, esto dio respuesta a las particularidades de cada uno, y las herramientas digitales son la clave del futuro educativo.

Los docentes necesitan manejar las tics, con plataformas accesibles y dinámicas, en este caso genially en su mayoría con plantillas gratuitas y llamativas, fue un recurso excelente. De modo que, cada secuencia se realizó con tendencias actuales por ejemplo el juego del calamar una serie que todos las personas comentan en las redes, Mario Bross una tendencia a nivel mundial, juego de tronos una historia sobre reinos, Sherlock Holmes un detective en busca de los tesoros nacionales, héroes cómicos salvando la galaxia y escape room musical para recuperar los instrumentos perdidos estos ejercicios van de acuerdo con la idea, de la educación constructivista donde el educando debe darle un sentido especial a cada aprendizaje y que este debe perdurar en el tiempo.

La propuesta respondió de manera positiva a los objetivos estipulados, y logró fortalecer esos procesos de comprensión textual a nivel inferencial y crítico aunque se siguen presentando dificultades, la aplicación de esta a largo plazo puede reforzar aún más las competencias del área. Por tal motivo, como producto final se elaboró una revista digital gamificada con todas las actividades realizadas para los grados venideros, se deja a la institución con el propósito de que se proyecte a futuro.

En definitiva, la educación está en constante cambio y debe ir a la par con la revolución tecnológica que se está viviendo actualmente, los millenials ya no responde a metodologías tradicionales, sus características son únicas desde temprana edad utilizan las herramientas digitales con destrezas y desean clases que los sorprendan e interesen cada día.

Bibliografía

Asamblea Constituyente de Colombia (1991). *constitución política de Colombia*.

<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

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

<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf>

Castro, L. (2020). Gamificación y lectura crítica: un espacio para la lectura integrando la diversión. Boyacá,

Colombia.https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6601/1/Gamificacion_y_Lectura_Critica_Un_Espacio_Para_la_Lectura_Integrando_la_Diversion.pdf.

Capacho, C (2018). Fortalecimiento de la competencia lectora, a través de unidades didácticas, en los estudiantes del grado décimo de la institución educativa nuestra señora del pilar del municipio de pamplonita. Pamplonita, Norte de Santander.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:41eac35f-d1d0-3ef1-80b2-d4c8d0bd5547>.

Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Revista Latinoamericana de Educación*, Vol. 3,.

<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Córdoba, H. (2017). *Investigación cualitativa*. Bogotá: Fondo editorial Areandino. Obtenido de

<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3556/Investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

congreso de la república de Colombia (1994). Ley 115 general de educación.

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Educación, M. d. (2005). Planes de mejoramiento institucional Analizar, definir, organizar,. *Al*

tablero. Obtenido de [https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-](https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-87254.html#:~:text=Un%20Plan%20de%20Mejoramiento%20es,y%20sistem%C3%A1tica%20desde%20las%20instituciones)

[87254.html#:~:text=Un%20Plan%20de%20Mejoramiento%20es,y%20sistem%C3%A1tica%20desde%20las%20instituciones](https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-87254.html#:~:text=Un%20Plan%20de%20Mejoramiento%20es,y%20sistem%C3%A1tica%20desde%20las%20instituciones).

Falkembach, G. A. M. (2005). Concepção e desenvolvimento de material educativo digital.

RENOTE, 3(1). Recuperado de: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13742/7970>. Junio 2016

Francisco J. Gallego, R y Faraón Ll. (2014). España, Gamificar una propuesta docente

Diseñando experiencias positiva de aprendizaje.

Fredy Orley Vera Arcentales (2020): “La importancia del proceso de enseñanza- aprendizaje y la

evaluación diagnóstica”, *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, ISSN:

1989-4155 (agosto 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.html> o-07-01-19.pdf

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:5f3651c8-cbee-3038-a1c6-8b1acfb1f3be>.

Gamarra, F. (2005). análisis foda y estrategias para instituciones educativas. Obtenido de

<https://pdfslide.net/documents/anailisis-foda-y-estrategias-para-instituciones-educativas.html>

Guacho, J & De la cruz, L. (2020). Influencia del hábito de la lectura en la comprensión lectora de adolescentes. Guayaquil, Ecuador.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:d43ca0e0-ccfc-3510-855e-43c6b0028b17>.

Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. Grupo de Investigación Digidoc | Departamento de Comunicación. Barcelona.

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44605/Lopezosa_Methodos_08.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López Alfaro, L. A. (2017). Desarrollo de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la

comprensión lectora partiendo del enfoque: Las micro habilidades de la comprensión según Daniel Cassany en los estudiantes de noveno y décimo grado de la Institución

Educativa de Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona [Trabajo de Grado

Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio Hulago Universidad de Pamplona.

<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/1812>

Ministerio de Educacion Nacional (1998). Lineamientos curriculares del lenguaje.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Martínez, L. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un tema de

investigación. Obtenido de [https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-](https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf)

[La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf](https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf)

Ministerio de Educacion Nacional (1998). Lineamientos curriculares del lenguaje.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Mora, D. (2018). Propuesta de gestión educativa para fortalecer el nivel de lectura crítica en

grado décimo en el colegio nacional Nicolás Esguerra. Colombia, Bogotá.

[https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2df0c5b7-456f-3bfc-9fdc-](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2df0c5b7-456f-3bfc-9fdc-8738d2c468a1)

[8738d2c468a1](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2df0c5b7-456f-3bfc-9fdc-8738d2c468a1)

Onofre, C. (2020). Propuesta unidad curricular para lengua y literatura décimo año egb aplicando

gamificación y metodológicas activas con el uso de las tic. Guayaquil. Ecuador.

[https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:d43ca0e0-ccfc-3510-855e-](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:d43ca0e0-ccfc-3510-855e-43c6b0028b17)

[43c6b0028b17](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:d43ca0e0-ccfc-3510-855e-43c6b0028b17)

Reyes, N & Martínez, D.(2022). Cundinamarca, Bogotá. Incidencia En La Comprensión Lectora

De Los Estudiantes De Grado Décimo De La Institución Educativa Nuevo Horizonte,

Girardot, Mediante Estrategias De Implementación Y Uso De La Herramienta

eXeLearning.[https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:14ed3b91-](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:14ed3b91-ffad-3eec-a061-e3c9b58394c7)

[ffad-3eec-a061-e3c9b58394c7](https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:14ed3b91-ffad-3eec-a061-e3c9b58394c7)

- Salazar, S. y Ponce, D. (1999). Hábitos de lectura. Recuperado el 03 de Junio de 2011, de http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=283517&orden=0
- Sánchez, M. (s.f). La metodología en la investigación cualitativa. 4. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/7413/1/REXTN-MS01-08-Sanchez.pdf>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *revista iberoamericana de educación*, 50. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie59a02.pdf>
- Torres, Á., & Romero, L. (2018). Educar para los nuevos Medios. *Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*, 221. https://www.researchgate.net/profile/Angel-Torres-Toukoumidis/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula/links/5aec6a51aca2727bc0048030/Aprender-jugando-La-gamificacion-en-el-aula.pdf
- Torres, A., Romero L, Pérez-Rodríguez, M.A., Björk, S. (2016). Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Ocnos*, 15(2), 37-49. doi: http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.2.1124.
- Vera, F. (2020). La importancia del proceso de enseñanza- aprendizaje y la evaluación. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.pdf>
- Velez, J & Bedón, W. Las tecnologías de la información y comunicación y la incidencia en la lectura crítica. aula virtual. Guayaquil, Ecuador. <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:ecd61c58-f4a4-370b-b3d3-e9eb5b0b8d6b>.

Anexos

Instrumentos de la práctica

[Anexo 1.1: Diagnóstico](#)

[Anexo 1.2: Diarios de campo](#)

[Anexo 1.3: Análisis DOFA](#)

[Anexo 1.4: Plan de mejoramiento](#)

[Anexo 1.5: Secuencias didácticas](#)

Anexo 2: Carpeta propuesta pedagógica

Anexo 2.1: Actividad 1

<https://view.genial.ly/6361b6e0385d2500189eb50c/interactive-content-el-juego-del-calamar>

Anexo 2.2: Actividad 2 Mario Bross

https://docs.google.com/presentation/d/15CEE6UgnOyxc7skTt2KvJGefXogL3nL_/edit?usp=sharing&ouid=101017007035181228193&rtpof=true&sd=true

Anexo 2.3: Actividad 3 Sherlock Holmes

<https://view.genial.ly/6350cb5799e82c00146f84d4/interactive-content-quiz-detective>

Anexo 2.4: Actividad 4

Guardianes de la galaxia

<https://view.genial.ly/6350afcdb78ca50018e1c8b5/interactive-content-quiz-galaxia>

Anexo 2.5: Actividad 5

Musical <https://view.genial.ly/6361b717409dbf0019633b32/interactive-content-lectura-critica>

Anexo 2.6 Actividad 6 juego de tronos

<https://view.genial.ly/63505f3feca6390018d28f7c/interactive-content-quiz-juego-de-tronos>

Anexo 2.7: Actividad 7 galaxia

<https://view.genial.ly/634a09d3097f330018b7e758/interactive-content-quiz-lectura-critica>

Anexo 2.7 [Propuesta pedagógica.](#)

Anexo 2.8 Producto final

Revista gamificada <https://www.flipsnack.com/cristianprofile23/revista-gamificada.html>

Artículo de investigación [Artículo sobre el proyecto-2.docx](#)

Anexo 3: Carpeta ejecución de la propuesta pedagógica

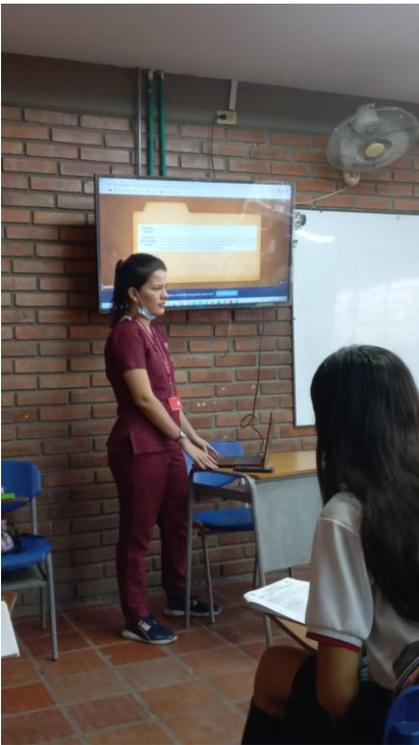
Anexo 3.1: Fotos de evidencias



Juego del calamar



Actividad Mario Bross



Sherlock Holmes



Juego de tronos



Héroes cósmicos



Juego musical



Juego galaxia

Y así sucesivamente se describen los anexos y sus respectivos nombres específicos

ANEXO 4: Carpeta evaluación de la propuesta pedagógica

ANEXO 4.1: [Entrevista](#)

ANEXO 5: Carpeta actividades intrainstitucionales y de acompañamiento pedagógico



Entrega de banderas 10 y 11



Celebración día del estudiante



Semana cultural