

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN, HABITOS DE LECTURA Y LA
COMPRESIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO**

SANDRA MILENA NOMESQUE VARGAS



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CV UDES
BUCARAMANGA
2021**

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN, HABITOS DE LECTURA Y LA
COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO**

SANDRA MILENA NOMESQUE VARGAS

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación**

**Director
SERGIO ANDRÉS ZABALA VARGAS
Magister E- Learning**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
BUCARAMANGA
2021**



UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES
MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA
EDUCACIÓN
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO



ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-2-2020-0607-ASF1

FECHA	26-October-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Nomesque Vargas Sandra Milena
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Zabala Vargas Sergio Andres
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Otero Rodríguez Lucy

TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO:

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN, HABITOS DE LECTURA Y LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se presenta un análisis claro, acorde a la necesidad encontrada , las conclusiones dan respuesta a los objetivos planteados.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	La propuesta muestra innovación, creatividad y da solución clara a la situación problema planteada.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	La propuesta presentada muestra de forma organizada todos los elementos que se necesitan para sustentarla de forma clara y precisa, se tuvo en cuenta los tiempos para la presentación. La diapositivas fueron claras y útiles para defender la propuesta.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	La estudiante mostró seguridad en el tema, se explicaron las ideas importantes de la propuesta, se dio respuesta de forma clara y segura ante las preguntas planteadas, mostró dominio del tema.

Calificación Director : 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)

Calificación Evaluador: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)

Calificación Definitiva: 4.5 (Número) CUATRO PUNTO CINCO (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Propuesta clara, dinámica y con trascendencia, motivante ante las necesidades de las IE.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Sandra Nomesque

(Firma)

Sandra Milena Nomesque Vargas

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

[Firma]

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

Lucy Otero Rodriguez

(Firma)

JURADO MODERADOR DE SALA DE SUSTENTACIÓN:

[Firma]
Mysiris Betan Espinosa
POS Ph.D En Educación, Ciencias
Sociales e Interculturalidad (USTA)
Ph.D En Ciencia de la Educación (UPRV)
MG. En Pedagogía (US)

(Firma)

Dedicatoria

A mi Madre, Dorelly por ser mi motivación
por darme su apoyo y ayuda incondicional,
gracias por apórtame grandes enseñanzas
para mi vida.

A Mi Padre que me enseñó a tener metas
claras en la vida y esforzarme hasta
llegar al éxito, aunque ya no cuente
con tú presencia, espero que te sientas
muy orgulloso de mis triunfos.

Agradecimientos

Agradezco a Dios el dador de la vida, por permitirme cumplir con mis triunfos, por acompañarme en cada paso de mi vida.

A la Universidad de Santander por mi formación de posgrados, por bríndame los conocimientos necesarios para implementarlos en mi campo laboral, mejorando los procesos de enseñanza en mi institución.

A los estudiantes y padres de familia de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera, por hacer parte de este proyecto de investigación.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1	PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	13
1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1.1	Descripción de la situación problema	13
1.1.2	Pregunta problema	21
1.2	ALCANCE	21
1.3	JUSTIFICACIÓN	21
1.4	OBJETIVOS	23
1.4.1	Objetivo General	23
1.4.2	Objetivos Específicos	23
2	BASES TEÓRICAS	24
2.1	ESTADO DEL ARTE	24
2.2	Marco Referencial	26
2.2.1	MARCO TEÓRICO	26
2.2.2	MARCO CONCEPTUAL	33
3	DISEÑO METODOLÓGICO	35
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	35
3.1.1	Diseño de investigación – acción.	36
3.2	HIPOTESIS	36
3.3	VARIABLES O CATEGORÍA.	36
3.4	OPERACIONALIZACION DE VARIABLES O DESCRIPCION DE CATEGORIAS	37
3.5	POBLACION Y MUESTRA	38
3.6	PROCEDIMIENTO	39
3.7	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	40
3.7.1	Prueba Pretest	41
3.7.2	Prueba Postest	41
3.7.3	Instrumentos Canvas de Gamificacion	41
3.7.4	Instrumento Guía de Observación	42
3.7.5	Instrumento Grupos Focales	42

3.7.6	Instrumento IMMS	42
3.8	TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS	42
4	CONSIDERACIONES ÉTICAS	44
5	DIAGNÓSTICO INICIAL	46
5.1	ANÁLISIS DE LAS VARIABLES DE COMPRENSIÓN LECTORA	46
5.2	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA	51
6	ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	55
6.1	Propuesta pedagógica	55
6.1.1	Intervención digital “El árbol de los libros”	57
6.1.2	Intervención digital ¡Vaya apetito tiene el zorro!.....	61
6.1.3	Intervención no digital “Domino de adivinanzas”	64
6.1.4	Intervención no digital “Ruleta de creación literaria”	67
6.2	COMPONENTE TECNOLÓGICO	70
6.2.1	Intervención 1 digital.	70
6.2.2	Intervención 2.....	73
6.2.3	Postest	76
6.3	Implementación.....	77
6.3.1	Canales de comunicación	77
6.3.2	Entrega de material	78
6.3.3	Intervención digital # 1	79
6.3.4	Intervención digital # 2	83
6.3.5	Intervención no digital “juego domino de adivinanzas”	86
6.3.6	Intervención no digital “Ruleta de creación literaria”	87
7	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	90
7.1	ANÁLISIS DE LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA	90
7.2	ANÁLISIS VARIABLE MOTIVACIÓN.....	95
7.2.1	INSTRUMENTO IMMS Y GRUPO FOCAL	95
7.3	ANÁLISIS GRUPO FOCAL.....	99
7.4	ANÁLISIS HÁBITOS DE LECTURA	101
8	CONCLUSIONES	105
9	LIMITACIONES.....	108

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES/ TRABAJOS FUTUROS.....	109
--	------------

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 Panorama del rendimiento en lectura, matemáticas y ciencias.-----	14
Figura 2 Tendencia de rendimiento en lectura, matemáticas y ciencias. -----	14
Figura 3 Índice sintético de calidad de la IE -----	16
Figura 4 Resultado de grado tercero en el área de lenguaje pruebas SABER 2018 -----	16
Figura 5 Resultado de pruebas SABER área de lenguaje de grado quinto año 2018 -----	17
Figura 6 Árbol de Problemas -----	20
Figura 7 Características de la investigación cualitativa -----	35
Figura 8 Resultados Prueba Pretest -----	49
Figura 9 Comparación resultados Pretest de la comprensión literal e inferencial--	50
Figura 10 Nivel de escolaridad de los Padres de Familia. -----	51
Figura 11 Actividades que realizan en familia en los tiempos libres. -----	52
Figura 12 Espacio dedicado a actividades de lectura, diferentes a las establecidas por la Docente. -----	52
Figura 13 Acceso a internet en el hogar. -----	53
Figura 14 Utilización de las plataformas educativas. -----	54
Figura 15 Cuento Interactivo El árbol de los libros. -----	70
Figura 16 Pantalla de Interfaz test de comprensión lectora. -----	71
Figura 17 Pantalla de Interfaz Organización de Oraciones -----	71
Figura 18 Pantalla de interfaz ¡Cómo debo escribir!-----	72
Figura 19 Cuento Digital " Vaya apetito tiene el zorrillo! -----	73
Figura 20 Ingreso al reto de EDUCAPLAY-----	73
Figura 21 Interfaz de las actividades -----	74
Figura 22 Actividad relación de columnas-----	74
Figura 23 Actividad Sopa de Letras-----	75
Figura 24 Actividad Busca Parejas-----	75
Figura 25 Cuento Postest "Capitán Verdemàn" Superhéroe del Reciclaje-----	76
Figura 26 Pantalla de Interfaz Prueba Postest-----	76
Figura 27 Canal de Comunicación -----	77

Figura 28 Video de Apertura al Proyecto. -----	78
Figura 29 Entrega de Material en físico. -----	78
Figura 30 Estudiante realizando la lectura del cuento "El árbol de los Libros" ----	79
Figura 31 Ingreso a la Plataforma Wordall -----	79
Figura 32 Aplicación de la Comprensión Lectora.-----	80
Figura 33 Resultados de la Prueba de Comprensión lectora. -----	80
Figura 34 Aplicación de la actividad 2. Organización de Oraciones -----	81
Figura 35 Resultado por estudiantes, tiempo de ejecución-----	81
Figura 36 Estudiantes desarrollando actividad del laberinto. -----	82
Figura 37 Elaboración del Rompecabezas-----	82
Figura 38 Estudiantes realizando la lectura del cuento. -----	83
<i>Figura 39 Ingreso a la plataforma Educaplay -----</i>	<i>83</i>
Figura 40 Desarrollo de la actividad relación de columnas -----	84
Figura 41 Desarrollo de la sopa de letras -----	84
Figura 42 Desarrollo actividad buscando parejas. -----	85
Figura 43 Resultado actividad relación de columnas -----	85
Figura 44 Resultado sopa de letras -----	86
Figura 45 Resultado Juego de parejas-----	86
Figura 46 Actividad del " Domino de las Adivinanzas" -----	87
Figura 47 Aplicación del taller lectura inferencial-----	87
Figura 48 Juego de la Ruleta -----	88
Figura 49 Desarrollo guía de trabajo.-----	88
Figura 50 Creación de cuentos por los estudiantes.-----	89
Figura 51 Nivel de desempeño Postest----- ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 52 Comparación del indicador fluidez en la lectura prueba Pretest y Postest -----	94
Figura 53 Resultado lectura inferencial -----	95

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	37
Tabla 2 Escala de Valoración	46
Tabla 3 Resultados Pre test por indicadores	48
Tabla 4 Resultados Pretest por nivel de desempeño.....	49
Tabla 5 Instrumento Canvas 1	57
Tabla 6 Instrumento Canvas 2.....	61
Tabla 7 Instrumento Canvas 3	64
Tabla 8 Instrumento Canvas 4.....	67
Tabla 9 Resultado del Postest	91
Tabla 10 Tabulación de los resultados instrumento IMMS	96
Tabla 11 Análisis IMMS - Pearson.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 12 análisis de la guía de observación	102

LISTAS DE ANEXOS

ANEXO A. Cuadro de Análisis	114
ANEXO B Cronograma	120
ANEXO C Presupuesto.....	121
ANEXO D Instrumento de Observación	125
ANEXO E Instrumento Grupo Focal	129
ANEXO F Instrumento IMMS	131
ANEXO G Prueba Pretest.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO H Encuesta padres de Familia	133
ANEXO I Autorización del Uso de imagen	137

RESUMEN

TÍTULO: APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN, HABITOS DE LECTURA Y LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

AUTOR: Sandra Milena Nomesque Vargas

PALABRAS CLAVES: Aprendizaje basado en juegos, Comprensión Lectora, Motivación y hábitos de lectura.

El proyecto de investigación parte de una pregunta ¿Cómo la estrategia didáctica basada en juegos permitirá fortalecer la motivación y crear hábitos de lectura en estudiantes de grado segundo de básica primaria generando el desarrollo de la comprensión lectora? Se implementa en la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera de Guateque Boyacá de carácter público, donde se realizó la intervención con 14 estudiantes en edades promedio de 7 -8 años.

Es así que se establece el objetivo Implementar estrategias de aprendizaje basado en juegos que conlleven a los estudiantes a la motivación por la lectura creando hábitos de lectura que contribuyan a fortalecer los procesos de la comprensión lectora. Para lo cual se establece dentro del diseño de la metodología la investigación cualitativa articulada al enfoque investigación – acción. Se establecieron dos variables dependientes como fueron Comprensión lectora y Motivación y dos variables independiente Hábitos de lectura y Aprendizaje basado en juegos. Se establecieron los instrumentos para la recolección de la información como son la prueba Pretest – Postest, grupo focal, observación directa y el IMMS.

En la estructuración de la propuesta se tomó como referencia el Canvas de Gamificación, donde se planearon 4 intervenciones dos de manera digital y dos no digitales, las cuales se articularon a lineamiento emanados por el MEN, en cuanto a los DBA y la dimensiones que se determinaron para la variable de comprensión lectora como son lectura literal e inferencial. La implementación de actividades se pudo de realiza de manera presencial con los estudiantes, realizando encuentros individuales con los estudiantes.

Como conclusiones de la intervención se puedo determinar que el uso de la estrategia aprendizaje basado en juegos fue la más adecuada, ya que el juego se establece como la manera como el estudiante aprende y se motiva a adquirir conocimientos. La herramienta de los cuentos digitales despertó en los estudiantes la motivación e interés por la lectura mejorando así los indicadores de la comprensión lectora en le Postest.

Cuando a los estudiantes se les presentan actividades innovadoras se desarrolla en ello la categoría de confianza, haciendo el análisis de Person se evidencia que existe una correlación entre la categoría y la nota obtenida en la prueba Postest, concluyendo de esta manera que cuando se fortalece la confianza en los estudiantes logran mejorar sus resultados académicos.

ABSTRACT

TITLE: GAME-BASED LEARNING AS A DIDACTIC STRATEGY TO STRENGTHEN THE MOTIVATION, READING HABITS AND READING COMPREHENSION OF SECOND GRADE STUDENTS.

AUTHOR: Sandra Milena Nomesque Vargas

KEY WORDS: Game-based learning, reading comprehension, motivation and reading habits.

The research project is based on the question: ¿How will the didactic strategy based on games strengthen motivation and create reading habits in second grade elementary school students, generating the development of reading comprehension? It is implemented in the Enrique Olaya Herrera Technical Educational Institution located in Guateque (Boyacá); a public character school, where the intervention was carried out with 14 students in age average of 7 -8 years old.

So, the objective is set to improve learning strategies based on games that lead students to the motivation for reading, creating reading habits that contribute to strengthen the processes of reading comprehension.

For which it is established within the design of the methodology the qualitative research articulated to the research-action approach. Two dependent variables were established as Reading comprehension and motivation The instruments for the collection of information were established as Pretest - Posttest, focus group, direct observation and IMMS.

In the structuring of the proposal, the Gamification Canvas was taken as a reference, where four interventions were planned, two digital and two non-digital, which were articulated to the guidelines issued by the MEN, in terms of the DBA and the dimensions that were determined for the reading comprehension variable such as literal and inferential reading. The implementation of activities could be done in a presential way with the students, carrying out individual meetings with the students.

As conclusions of the intervention, it was determined that the use of the game-based learning strategy was the most appropriate, since the game is established as the way in which the student learns and is motivated to acquire knowledge. The tool of digital stories awakened in the students the motivation and interest in reading, thus improving the reading comprehension indicators in the Posttest.

When students are presented with innovative activities, the category of confidence is developed in them, making the analysis of Person it is evident that there is a correlation between the category and the grade obtained in the Posttest, thus concluding that when confidence is strengthened in the students, they manage to improve their academic results.

INTRODUCCIÓN

La educación se enfrenta a desafíos constantes y cambios que requieren intervenciones para mejorar la calidad educativa, ya que se evidencia que los niveles de desempeño no son los esperados y Colombia se encuentra por debajo de promedios internacionales como pruebas PISA que miden el desempeño del estudiante en áreas como lenguaje, matemáticas y ciencias, es decir un rendimiento menor que el medido por la OCDE. Lo cual está estrechamente relacionado con la falta de motivación y hábitos de lectura de los estudiantes que permitan tener una mejor comprensión de lo que lee.

La lectura se ha convertido en los estudiantes en una actividad mecánica, donde solo se reconocen las sílabas, las palabras, hacer lectura de oraciones o párrafos, convirtiéndose en un lector pasivo en este proceso. Pero la lectura va más allá, es un proceso donde el lector construye y reconstruye el significado del texto que lee, para lo cual tiene en cuenta su conocimiento y experiencia, llegando a un proceso interactivo como lo expresa Ríos (1999) “es un proceso complejo en el cual concurre, de manera interactiva, cuatro componentes: el escritor, el lector, el texto y el contexto en el cual ocurre todo el proceso”

El desarrollo del trabajo se articula a la línea de investigación “El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación básica primaria y secundaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia”. Tiene como propósito dar respuesta a la pregunta planteada ¿Cómo la estrategia didáctica basada en juegos permitirá fortalecer la motivación y crear hábitos de lectura en estudiantes de grado segundo de básica primaria generando el desarrollo de la comprensión lectora? El proyecto tiene su aplicación en estudiantes de grado segundo de primaria, en una institución de carácter público en el departamento de Boyacá.

El trabajo presenta se desarrolla en 10 capítulos; el primero es la presentación del trabajo en este capítulo se plantea el problema detectado en la institución, donde el resultados de las pruebas tanto internas como externas evidencia un bajo desempeño en los procesos de comprensión de lectura, los cuales están relacionados con todas las áreas del conocimiento, y así mismo se hace el análisis de los resultados de las prueba externas que evalúa el desempeño y la calidad educativa en Colombia, evidenciando que una problemática que está afectando a todo el contexto. Se plantean el objetivo general y los específicos que para el proyecto se ha determinado el siguiente “Implementar estrategias de aprendizaje basado en juegos que conlleven a los estudiantes a la motivación por la lectura creando hábitos de lectura que contribuyan a fortalecer los procesos de la comprensión lectora”.

En el segundo capítulo de establecen las bases teóricas que dan sustentos al trabajo de investigación, tomando como referencia a Isabel Solé en los procesos de lectura y los niveles que debe desarrollar el estudiante, a John Keller con el planteamiento del modelo de Motivación ARCS. Del Valle que hace un análisis de

la formación del hábito lector en los estudiantes y las implicaciones positivas que tiene al cumplir con el propósito, se toma como referencia el estado del arte que permite tener una visión amplia de las estrategias e intervenciones que se llevaron a cabo en relación al aprendizaje basado en juego y la comprensión lectora.

En el tercer capítulo se establece el diseño metodológico donde se articula la investigación a la cualitativa con un enfoque acción –participación el cual está relacionado con las investigaciones que se realizan en los entornos educativos y los impactos que se obtienen. Se determinan las variables las cuales se clasificaron en dos dependientes como los son la comprensión lectora y la motivación y dos independientes que son los hábitos de lectura y el aprendizaje basado en juegos o GBL. Se identificó la población en la que se desarrolló la investigación con un grupo de 14 estudiantes de grado segundo de primaria en edades de 7 – 8 años. Se determinaron los instrumentos a utilizar para la recolección de la información como son el IMMS, grupo focal, observación la realización del Pretest y Postest.

El cuarto capítulo se expresa las consideraciones que se tienen en cuenta en el desarrollo del proyecto de investigación ya que, al hacer la intervención con estudiantes menores de edad, se realiza la firma de consentimiento informado de los padres de familia para el uso de la imagen de los menores.

El quinto capítulo determina el diagnóstico inicial donde se aplicó la prueba Pretest partiendo de las dos dimensiones que se determinaron lectura literal e inferencial cada una con los indicadores que la sustenta lo que permitió conocer las dificultades que estaban presentando los estudiantes y como a partir de allí se estructuró la propuesta de intervención la cual se desarrolló en el sexto capítulo y se ejecutan las actividades planeadas es decir las intervenciones digitales y no digitales.

En el séptimo capítulo se encuentra el análisis de los resultados partiendo de las variables que se analizaron y el resultado de los instrumentos que se utilizaron para darle sustento a los resultados.

En el octavo capítulo se establecen las conclusiones del proyecto de investigación, aportando que la estrategia de aprendizaje en juegos fue la más acertada para fortalecer la motivación de los estudiantes y de esta desarrollaran las actividades propuestas que permitió que la comprensión lectora evidenciara avances significativos.

Para finalizar el capítulo 9 se establecieron las limitaciones en la ejecución del proyecto, una de las cuales es la emergencia sanitaria la que generó limitantes en la implementación. Y en capítulo 10 estableció el impacto en los estudiantes y padres de familia, las recomendaciones a futuros trabajos de investigación

1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Descripción de la situación problema

La lectura es parte fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la adquisición de conocimientos, en todas las áreas, “Se entiende por lectura la capacidad de entender un texto escrito” (Adam y Starr, 1982). Leer es, establecer un diálogo con el autor, comprender sus pensamientos, descubrir sus propósitos, hacerle preguntas y tratar de hallar las respuestas en el texto. Se ha evidenciado que este proceso de lectura no ha cumplido su finalidad debido a múltiples falencias que se presentan, se puede evidenciar una enseñanza tradicional donde la comprensión de la lectura fue entendida como la extracción del significado transmitido por el texto. Dando a entender que el rol del lector era encontrar el significado del texto. (Lerner,1984). Pero esta concepción debe cambiar, permitiendo fortalecer la lectura como una competencia en los estudiantes y llegar a lo que expresaba Solé (2011) “siempre que se lee, se piensa se afirmar criterios, permitiendo contrastar ideas, y de esta manera llegar a aprender”.

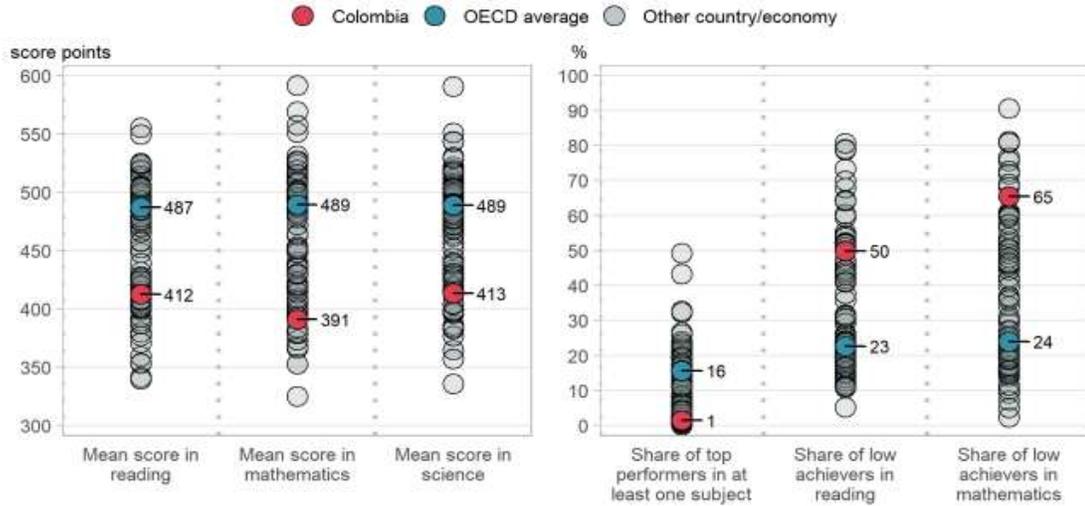
Para entender y conocer el contexto, los avances y desaciertos que ha tenido la educación en Colombia se toma como referencia las pruebas internacionales **PISA** “El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos” es un estudio trienal de los alumnos de 15 años de edad, el cual evalúa hasta qué punto han adquirido los conocimientos y competencias fundamentales para su participación plena en la sociedad. La evaluación se centra en el dominio de la lectura, las matemáticas y las ciencias y en un ámbito innovador (en 2018, este ámbito innovador fue la competencia global), así como en el bienestar de los estudiantes.

Para Colombia, se evidencio una baja comprensión lectora manejada por los estudiantes, convirtiéndose esta en un grave problema para la educación, por ser parte fundamental en todas las áreas del conocimiento. Los resultados en lectura indican que el 47% de los estudiantes se encuentra por debajo del nivel mínimo aceptable según los estándares de (PISA), es decir, estos niños y jóvenes reconocen las ideas principales de los textos, establecen algunas relaciones y hacen interpretaciones sencillas, pero tienen dificultades para comprender textos complejos e información implícita, para comparar, contrastar ideas, asumir una posición crítica y argumentada sobre las mismas.

En Colombia, cerca de 50% de los estudiantes alcanzaron por lo menos el Nivel 2 de competencia en lectura y ciencias, 35% alcanzaron por lo menos el mismo nivel de competencia en matemáticas, y casi 40% tuvieron un bajo nivel de logro en las tres materias. Cerca de 1% de los estudiantes de Colombia se ubicaron como los de mejor rendimiento en lectura, es decir, alcanzaron el Nivel 5 o 6 en la prueba PISA de lectura (media de la OCDE: 9%). En estos niveles, los estudiantes pueden comprender textos largos, manejar conceptos abstractos o contradictorios y establecer distinciones entre hechos y opiniones, con base en pistas implícitas

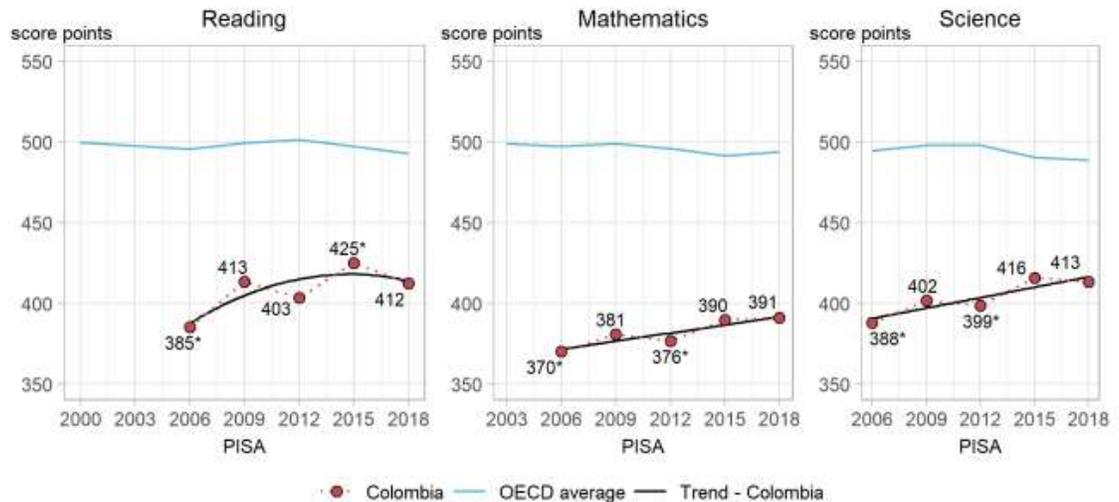
relacionadas con el contenido o la fuente de la información. En 20 sistemas educativos, incluidos los de 15 países de la OCDE, más de 10% de los estudiantes de 15 años tuvieron el mejor rendimiento.

Figura 1 Panorama del rendimiento en lectura, matemáticas y ciencias.



Fuente: Informe de resultados de las pruebas PISA documento OECD recuperado de https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.pdf

Figura 2 Tendencia de rendimiento en lectura, matemáticas y ciencias.



Fuente: Informe de resultados de las pruebas PISA documento OECD recuperado de https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.pdf

La población objeto de estudio perteneciente a una institución educativa de carácter público, en zona urbana, con el modelo de escuela graduada, perteneciente al grado segundo de primaria, donde los estudiantes tienen una sola docente que orienta los procesos de formación de los estudiantes, es un grupo homogéneo en edades. Para evidenciar el proceso de la institución educativa tomaremos como referencia el Índice Sintético de Calidad -ISCE- es un indicador numérico que se enmarca entre la escala de 1 a 10 el cual es entregado por cada nivel educativo (primaria, secundaria y media) a todos los Establecimientos Educativos -EE- del país desde el año 2015. Este índice es calculado por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación -ICFES- a partir de los resultados de las pruebas Saber y la eficiencia interna de los EE, y es divulgado por el Ministerio de Educación Nacional -MEN-. Los cuatro componentes que se evalúan en el ISCE, son:

- **Desempeño escolar (40%):** Muestra el estado de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo con los resultados de la última aplicación de las pruebas Saber de Lenguaje y Matemáticas.
- **Progreso (40%):** Refleja el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes en las últimas dos aplicaciones de las pruebas Saber de Lenguaje y Matemáticas de cada Establecimiento Educativo.
- **Eficiencia (10%):** Se trata de la tasa de aprobación escolar de la última cohorte. Los resultados se toman de SIMAT.
- **Ambiente escolar (10%):** Refleja la percepción de los estudiantes sobre el ambiente en el que aprenden y sobre el compromiso de sus docentes. Los resultados se toman de la última aplicación del cuestionario de contexto (Factores Asociados).

En la Figura 3 Índice sintético de calidad de la IE Figura 3 se evidencia el ISCE de la institución, teniendo en cuenta los promedios obtenidos año a año, para el año 2018 se registra un descenso en el resultado en el componente de desempeño en relación al año anterior, el cual está directamente relacionado con los resultados de las pruebas SABER 3º y 5º donde se evalúan las asignaturas de Matemáticas y Lenguaje en grado tercero y Matemáticas, Lenguaje, Ciencias y Competencia Ciudadanas, en grado quinto.

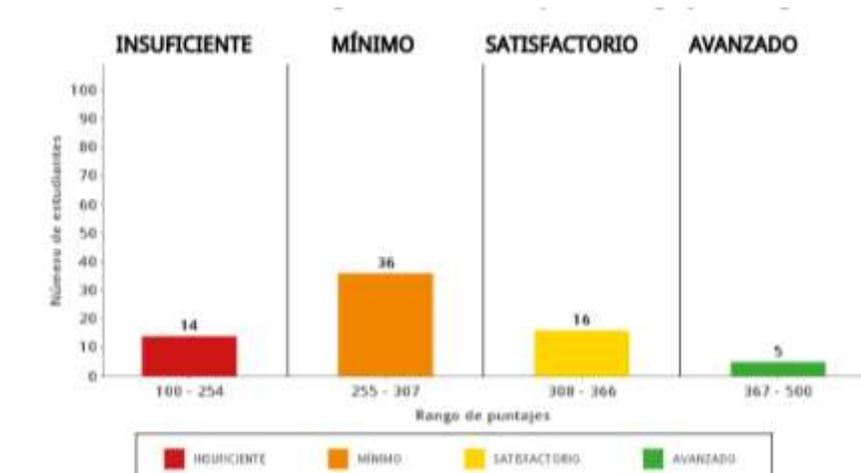
Figura 3 Índice sintético de calidad de la IE



Fuente: https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/siempre_diae/documentos/2018/115322000016.pdf

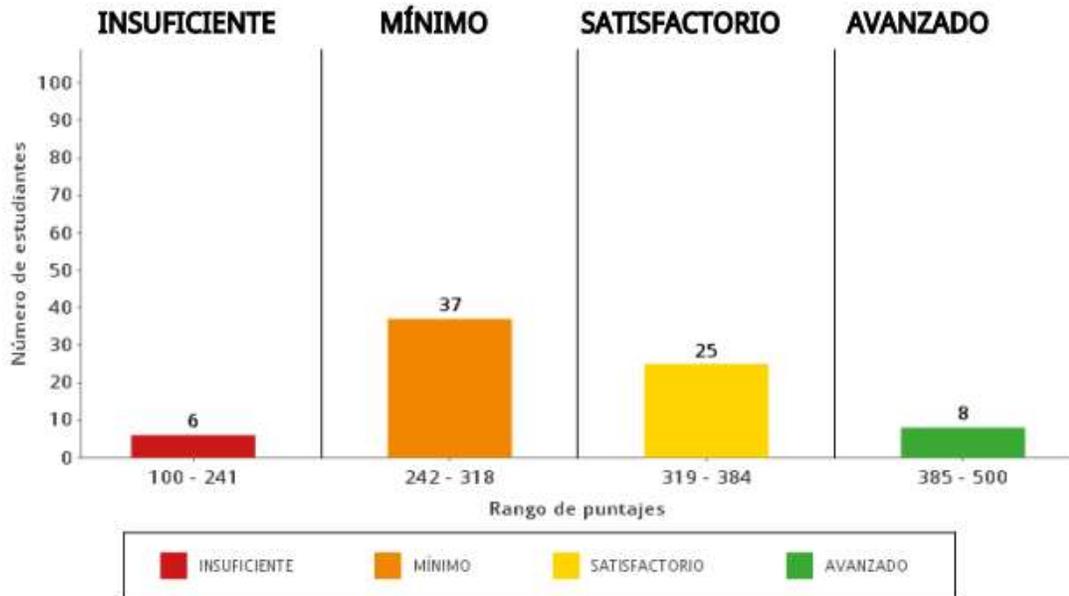
En Figura 4 se hace un análisis de los resultados obtenidos para el área de lenguaje, para ese año 71 estudiantes presentaron la prueba SABER para grado tercero, evidenciando que 50 estudiantes obtuvieron resultados por en un rango de insuficiente y mínimo, es decir que en el ciclo de primero a tercero de primaria dan como resultado que estos estudiantes no alcanzaron los niveles mínimos de lectura y escritura, lo que pone en desventaja en los procesos de aprendizaje, esto también ocurre en el grado quinto donde más de la mitad de estudiantes también se encuentran en los rangos anteriormente mencionados.

Figura 4 Resultado de grado tercero en el área de lenguaje pruebas SABER 2018



Fuente: recuperado de <https://www.icfes.gov.co/web/quest/resultados-historicos-saber-359>

Figura 5 Resultado de pruebas SABER área de lenguaje de grado quinto año 2018



Fuente: recuperado de <https://www.icfes.gov.co/web/quest/resultados-historicos-saber-359>

Las pruebas SABER se orientan con los Estándares Básicos de Competencias, constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento por excelencia para saber qué tan lejos o tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares. (MEN)

Y partiendo del análisis que se hace a las pruebas externas e internas, las cuales miden el desempeño de los estudiantes, se puede llegar al problema de la investigación, la falta de hábitos y motivación por la lectura desde los primeros grados de educación primaria, y es allí donde se fundamentan las bases para el desarrollo del lenguaje, ya que esta se convierte en una capacidad esencial del ser humano, la cual tiene un valor subjetivo y otro social. Dentro de los procesos curriculares se debe proyectar a desarrollar en los estudiantes la comprensión y producción. Estos dos procesos –comprensión y producción– suponen la presencia de actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación. Así entonces, una formación en lenguaje que presume el desarrollo de estos procesos mentales en interacción con el contexto socio-cultural, no sólo posibilita a las personas la inserción en cualquier contexto social, sino que interviene de manera crucial en los procesos de categorización del mundo, de organización de los pensamientos y acciones, y de construcción de la identidad individual y social. (MEN).

Y para poder fortalecer la motivación de los estudiantes de grado segundo por la lectura y de desarrollar los niveles de lectura como son el Literal y el Inferencial,

dentro de la investigación se toma como base el Aprendizaje Basado en Juegos - GBL. El GBL, en términos sencillos, se entiende como el uso de juegos (y su diseño) en ambientes y con intencionalidades educativas. Steiner et al. (2009) manifiestan en su artículo que la idea central del aprendizaje basado en juegos es utilizar al menos parte del tiempo que las personas dedican a los juegos de computadora para propósitos educativos. Por su parte, Kapp (2012) indica que el GBL facilita el aprendizaje por asentarse sobre el juego: el proceso se sigue más fácilmente mientras se asimilan los conceptos, ya que el juego crea un entorno virtual que recrea situaciones propias de la realidad (simuladores) y de esta forma los usuarios (alumnos) aprenden a desenvolverse en un contexto sin riesgo, pero con normas, interactividad y realimentación. Complementando lo anterior, Chen y Wang (2009) indican que el aprendizaje basado en juegos generalmente se considera como un medio eficaz para permitir que los alumnos construyan conocimiento jugando, mantengan una mayor motivación y apliquen el conocimiento adquirido para resolver problemas de la vida real. Por lo tanto, el aprendizaje basado en juegos se convierte en un método prometedor para proporcionar situaciones de aprendizaje altamente motivadoras a los estudiantes. A través de una combinación de juegos, resolución de problemas, aprendizaje situado y desafíos, el aprendizaje basado en juegos puede ayudar a los estudiantes a construir conocimiento desde la ambigüedad, la complejidad, la prueba y el error.

Una de los problemas más frecuentes en el entorno educativo se basa en la falta de competencias y comprensión lectora de los estudiantes, ya que un inadecuado desarrollo afecta los procesos de aprendizaje, se genera porque desde los niveles iniciales no se crean hábitos y motivación por la lectura que permitan que el estudiante primero aprenda a leer y luego lea para aprender. La comprensión lectora es un elemento fundamental para el éxito académico de los alumnos de primaria ya que impacta sus oportunidades educativas, de trabajo y de inserción social a lo largo de la vida. SOLÉ, I. (1992) expresa “Leer es un proceso dialéctico entre un texto y un lector, proceso en el que éste aporta su disposición emocional y afectiva, sus propósitos, su experiencia, su conocimiento del mundo y del tema; es esa aportación en interacción con las características y propiedades del texto – género, estructura, densidad informativa, coherencia, cohesión y que permite comprender y construir un significado sobre este texto a ese lector”. Pero para llegar a que el estudiante desarrolle este proceso es fundamental que desde sus primeros años y etapas iniciales escolares se creen hábitos, que generen una motivación e interés por leer, y es por ello que el contexto donde se involucra el niño deben contar con libros, revistas, textos que le pudieran ser de su agrado y de acuerdo a su edad, así como el crear momentos para fomentar el gusto por la lectura.

La lectura constituye uno de los ejes fundamentales del currículo, ya que es considerado “uno de los aprendizajes más importantes, indiscutidos e indiscutibles, que proporciona la escolarización” (Cassany, Luna y Sanz, 2008, p. 193). Se debe trabajar por desarrollar en un cien por ciento el proceso de lectura, siendo esta la herramienta que permite el fortalecimiento de las destrezas de orden superior, como

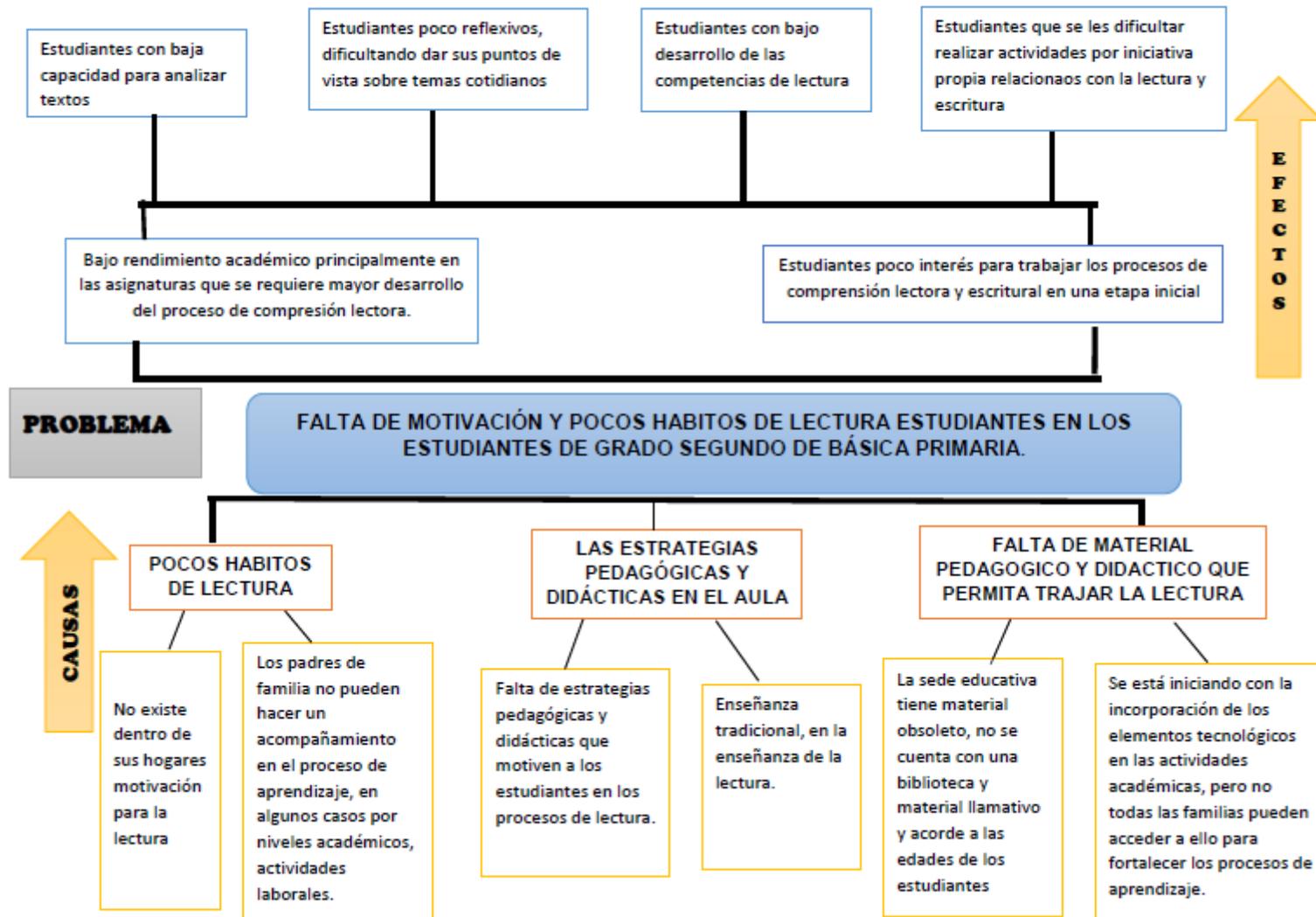
son inferir, relacionar, reflexionar y desarrollar el pensamiento crítico, los cuales permite que los estudiantes se formen de manera integral.

Uno de los factores que influye en los bajos niveles de lectura de los estudiantes es no generar un hábito de lectura desde sus hogares o desde las primeras etapas de la vida, se debe partir de definir que es un hábito tomando como referencia la Real Academia Española un hábito es “modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas”, estos se deben formar en todas las áreas pero especialmente en la parte académica como lo indica Salazar (2006) define el hábito de lectura como un comportamiento estructurado intencional que hace que la persona lea frecuentemente por motivación personal, lo cual le crea satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento. Por otra parte, Molina (2006), quien aborda que el hábito lector es la repetición constante de la lectura (afianzamiento en el aprendizaje) y también es la facilidad que se logra cuando esta se practica constantemente (disfrute de la lectura). Es por eso que se evidencia que los hábitos de lectura en los estudiantes están estrechamente relacionados con los resultados académicos, Martínez, Pupo, Mora y Torres (2010), afirman que cuando se fomenta el hábito de lectura, se está contribuyendo “a que los alumnos posean la fuerza lógica para educarse durante toda la vida, el interés de saber constantemente, el enriquecimiento de su intelecto, la ampliación de su vocabulario y la posibilidad de mejorar sus relaciones humanas y su actitud ante la vida”.

Como la finalidad es que los estudiantes adquieran los hábitos de lectura y motivación se implementa como estrategia el Aprendizaje Basado en Juegos GBL, donde el juego se ha constituido parte fundamental del ser humano y como lo expresaba D. Ackerman “Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro por aprender”, es así como el juego orientado desde el entorno educativa permite que los estudiantes adquieran de una manera espontánea, fácil y atractiva los conocimientos, en la actualidad nos enfrentamos a cambios en la práctica de juegos donde permitían a los niños y niñas estar en una continua interacción con sus pares, pasando a los juegos digitales que han tenido un mal uso y orientación para su uso, es por ellos que se debe realizar un acompañamiento para el uso adecuado de los mismo. La educación se ha visto enfrentado a los retos y cambios y uno de esos es la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Figura 6 Árbol de Problemas

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Fuente: Elaboración propia.

1.1.2 Pregunta problema

¿Cómo la estrategia didáctica basada en juegos permitirá fortalecer la motivación y crear hábitos de lectura en estudiantes de grado segundo de básica primaria generando el desarrollo de la comprensión lectora?

1.2 ALCANCE

La propuesta de investigación se desarrolla en una institución educativa pública con una población de 17 estudiantes de grado segundo en una edad promedio de 7 -8 años, donde se proyecta que los estudiantes creen hábitos de lectura y se motiven por hacer procesos de comprensión lectora lo cual deben influir de manera positiva en los avances académicos.

Para lo cual se planea la aplicación de 4 intervenciones, la planeación de las actividades se estructura para que los estudiantes puedan aplicarlas en su entorno familia, así mismo se pretende conocer la motivación en el desarrollo de las actividades, implementado la estrategia basada en juegos, tanto digital como no digital y como la utilización de las herramientas tecnológicas, permitiendo que los estudiantes adquieran de una manera innovadora nuevos conocimientos.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La lectura, concebida como una fase de creación que aporta, enriquece y recrea el texto, es un proceso que le permite al lector construir significados de forma activa, aplicar estrategias efectivas de lectura y reflexionar sobre su propio proceso lector (Guthrie & Taboada, 2005).

Es por tanto que los procesos de lectura y comprensión hacen parte de la formación de los estudiantes y esta inmersamente vinculadas a todas las áreas del conocimiento, así mismo permitirán que los estudiantes fortalezcan competencias para toda su vida permitiendo que sea un ser activo mentalmente e innovador, por otra parte al formar estudiantes con grandes capacidades lectoras permitirá tener una comunidad letrada de forma consciente y crítica; lectores con opinión, autónomos, que sean capaces de desenvolverse de acuerdo con las exigencias del mundo actual.

La lectura es la forma que tenemos para acceder a los conocimientos, a la participación activa en la sociedad dado que vivimos en un mundo letrado cada vez más complejo. Leer implica procesos distintos en diversos niveles, no se aprende a leer de una vez ni de la misma forma y, por ello, la competencia lectora se va aprendiendo y complejizando a lo largo de la vida. La competencia lectora sería entonces una capacidad ilimitada del ser humano, que se va actualizando a medida que la sociedad va cambiando. La competencia lectora cambia, como también lo hacen los textos, los soportes, el tipo de información, el tipo de lector, etc. Esta

supone “un aprendizaje amplio, multidimensional, que requiere la movilización de capacidades cognitivas, afectivas y de inserción social” (Solé, 2011).

Cuando desde los primeros años de vida de un niño y niña se orienta de manera adecuada el gusto por la lectura, se llega a generar los hábitos adecuados que permiten que los estudiantes se conviertan en lectores autorregulados, es decir, aquel que logra tomar conciencia de las variables que resultan importantes para su aprendizaje, que es capaz de conocer, seleccionar, aplicar y evaluar sus propias estrategias de lectura.

Con el desarrollo de la investigación permitirá fortalecer la motivación por la lectura y así mismo mejoran los procesos de comprensión, permitirá que los estudiantes aprendan a leer eficientemente y lo hagan con constancia, desarrollando su pensamiento. Por eso, la lectura se convierte en un aprendizaje trascendental para la escolarización y para el crecimiento intelectual de la persona. Todo esto es posible si se implementan estrategias basada en el aprendizaje en juegos. El juego potencia el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego y favorecer su propio aprendizaje.

Una de las estrategias que se implementa es la Gamificación y según como lo expresa Kapp (2012) en “La Gamificación se usan mecánicas, estética y pensamiento de juego para motivar una acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas” es decir, que cuando se habla del uso de la Gamificación en educación, se resuelve cómo enriquecer el acto de enseñar usando elementos y pensamiento de juego (Game Thinking, en inglés) para crear experiencias que den al estudiante la sensación de estar jugando, mientras éste aprende.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Implementar estrategias de aprendizaje basado en juegos que conlleven a los estudiantes a la motivación por la lectura creando hábitos de lectura que contribuyan a fortalecer los procesos de la comprensión lectora.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el grado de lectura y comprensión que tienen los estudiantes de grado segundo de básica primaria.
- Diseñar estrategias didácticas y pedagógicas direccionadas con el aprendizaje basado en juegos GBL que permita motivar a los estudiantes a generar los hábitos de lectura.
- Aplicar estrategias de aprendizajes basados en juegos y la gamificación para generar en los estudiantes la motivación por la lectura y afianzar los procesos de comprensión lectora.
- Validar las estrategias diseñadas para conocer los resultados en la población objeto de estudio relacionada con la motivación y comprensión lectora.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

La educación se enfrenta a continuos retos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes de los estudiantes, especialmente en el desarrollo de los niveles de lectura, para mejorar los procesos y resultados académicos.

Se toma como referencia la investigación de (Torres-Toukoumidis 2016) Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: analiza la vinculación sistemática de los videojuegos hacia el desarrollo de la lectura dentro del entorno mediático y digital a través de la revisión teórica. Para ello, fueron revisadas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales, relacionadas con la implicación de los videojuegos en la enseñanza de la lectura organizada según ámbito escolar, planteamiento teórico y diseño de la investigación. Los resultados demostraron la predominancia en la enseñanza secundaria, fundamentando su repercusión como agente educativo en los cambios de hábitos de la lectura, abriendo una ventana de conexión entre los lectores y motivando la interacción colaborativa. De igual modo, se vislumbró su impacto en la transformación de la lectura orientada a la búsqueda de información y a la adquisición de habilidades de comprensión. Tras esta argumentación, el artículo concluye a favor de la inclusión de los video juegos en el programa curricular educativo, al fortalecer el interés por la lectura adaptada al contexto digital y mediático.

Otra investigación que fundamenta la importancia del fortalecimiento de la lectura utilizando nuevas herramientas tecnológicas y especialmente la gamificación es la realizada por (Grethel Naranjo Rondón, Ernesto Gutiérrez Ramos 2018), titulada Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños, El objetivo de esta investigación consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados). Este trabajo muestra la posibilidad de lograr la integración lectura-gamificación en la práctica, así como la amplia gama de facilidades que ofrece para fomentar los hábitos lectores. La implementación de esta estrategia evidencia que mejora el interés de los niños no solo por realizar los juegos, sino que permite mejorar la motivación por la lectura el cual es el eje principal de la investigación.

Unas de las investigaciones que orientan el desarrollo de las habilidades lectoras es la orientado (Hoyos, A. & Gallego, T. 2017). con sus aportes en un artículo titulado Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria la finalidad es desarrollar las habilidades de comprensión lectora como puerta de entrada a la obtención de una lectura con sentido reflexivo y crítico, Los hallazgos más significativos parten de considerar la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre

información nueva y conocimientos previos, y evaluar y reflexionar frente a los portadores de texto. Esto permite orientar la manera como desarrollar en los estudiantes la comprensión lectora, eje principal de la investigación.

El proyecto de investigación Ambiente de aprendizaje con Gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica (Castro, J. 2016), hace una intervención con 19 estudiantes, donde aplica actividades de lectura en un ambiente gamificado, la aplicación de las pruebas de habilidad lingüística y metalingüística de tipo fonológico. Haciendo un análisis del impacto de los ambientes gamificados mejorando el proceso de lectura y desarrollando habilidades metalingüísticas.

Un aporte en la implementación de la gamificación dentro de las aulas de clase la realizan los docentes (Zepeda, Abascal & López 2016) con su investigación titulada: Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula donde se presenta unas estrategias en el proceso de enseñanza, para hacer cambios en lo tradición y motivando de manera innovadora a los estudiantes por medio de la gamificación. Se presenta una perspectiva en la evaluación y actividades basadas en el Aprendizaje Activo y la Gamificación, como una alternativa para generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula. El diseño de actividades con diferentes niveles de complejidad, las cuales, a través de una serie de pasos pueden integrar diversos enfoques de aprendizaje, para con ello, lograr involucrar a los estudiantes de una forma más activa, y hacerlos parte de la clase como el Aprendizaje Activo propone.

Es por tanto se implementará el aprendizaje basado en juegos o gamificación como una estrategia didáctica que implica utilizar la mecánica del juego en un contexto educativo, generando ventajas como elemento motivador, social e interactivo. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.

Existen múltiples evidencias en la literatura académica que demuestran la importancia del juego para fomentar procesos lectores. En (Ronimus et al., 2014) se realizó una investigación cuantitativa con 138 niños de primer y segundo grado, para observar la participación de estos en el proceso educativo. Se observó que, si bien la gamificación generó un efecto positivo en el proceso formativo, es importante revisar más a fondo las recompensas como estrategia de vinculación.

En el desarrollo de experiencias formativas con juegos para la lectura en primera infancia, se encuentra el proyecto compartido en (Pfof et al., 2019). Aquí se sustenta el desarrollo de la conciencia fonológica y el conocimiento de las letras; a partir de los juegos, para fomentar las habilidades iniciales de lectura de niños de edad preescolar.

Una evidencia adicional del aporte de los juegos en la enseñanza de la literatura se encuentra en el trabajo realizado por (Schmitt et al., 2018). El objetivo de este

estudio fue determinar si los juegos de alfabetización en un sitio web educativo podrían promover eficazmente la alfabetización temprana. Los niños del grupo de intervención superaron a los compañeros del grupo de control en ocho de estos resultados. El aprendizaje fue más pronunciado para la aliteración y la fonética. Otras referencias de investigaciones se citan en el cuadro de Análisis donde se tiene en cuenta la síntesis del problema, hipótesis o propuesta de solución, metodología o ruta de investigación. Finalmente, la revisión presentada en (S. A. Zabala-Vargas et al., 2020) y el trabajo presentado en (S. Zabala-Vargas et al., 2021); argumentan uso de gamificación en otras áreas de conocimiento diferente a la lectura.

La organización de la Naciones Unidas para la Educación la ciencia y la Cultura. UNESCO (2016) presenta el estudio TERCE donde hace el análisis de los resultados en logros de aprendizaje en 15 países de América latina, donde se encuentra Colombia, generan los Aportes para la enseñanza de la Lectura, es estudio hace un aporte del diagnóstico de los niveles de aprendizajes y genera aportes para la creación de políticas públicas. El TERCE también busca ser un instrumento que sirva a los principales actores del quehacer educativo: los docentes. Aportes para la Enseñanza de Lectura apunta a entregar elementos al docente para que forme a las personas de este siglo, donde el acceso a los textos, masificado por el uso de internet, ha generado lectores más críticos y con mayor aidez por la información. **Anexo A**

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 MARCO TEÓRICO

2.2.1.1 La Lectura

La lectura es parte fundamental de todo proceso de formación y aprendizaje se convierte en la base que determinan los avances que un estudiante puede tener o también las dificultades que se evidencian a lo largo de la academia. Ya que la lectura es una competencia que se va adquiriendo y permite reafirmar el pensamiento como lo expresa Solé (2011) afirma que “siempre que leemos, pensamos y así afinamos nuestros criterios, contrastamos nuestras ideas, las cuestionamos, aún aprendemos sin proponérselo” esto conllevara a ser personas competitivas en una sociedad en constante trasformación.

El trabajo de investigación tiene sustento teórico donde evidencia la importancia de fortalecer los procesos de lectura en los estudiantes desde las etapas iniciales, ya que es allí es donde se crean las bases para una mejor formación académica. La lectura se convierte en una vinculación con el aprendizaje autónomo de los estudiantes. (Isabel Solé 1987) expresa que “leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto. Proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guía su lectura”. Para llegar a crear estudiantes con habilidades lectoras se deben crear estrategias para tal fin, las estrategias según Solé (2002)

“se enseñan con el propósito de que el alumno comprenda el texto y de crear lectores autónomos, capaces de entender inteligentemente un texto, independientemente de su tema”.

La autora Solé aporta una serie de misiones que conlleva una estrategia de lectura.

- Comprensión de los propósitos implícitos y explícitos de la lectura.
- Activación de conocimientos previos que se ajusten a la temática a desarrollar.
- Enfoque de la atención en lo básico dejando de lado lo superficial o irrelevante para ese momento.
- Establecimiento de las relaciones entre el contenido por ejecutar y el contenido del texto por utilizar en la estrategia.
- Verificación permanente en relación al logro de la comprensión del texto.
- Elaboración y comprobación constante de inferencias e hipótesis diversas que contribuyan a solucionar problemas durante o después de la lectura.

Otro aspecto que se tiene en cuenta es el contexto social y académico podemos diferenciar marcos situacionales diferentes y cada uno de ellos brinda la oportunidad para leer, discutir, analizar y producir oralmente o por escrito textos de diversa índole. Leer es la operación correlativa a la de escribir. Si en ésta se construye con palabras un todo significativo, en la lectura, a partir de las palabras escritas, hemos de entrar en la comprensión de lo significado, de ahí que, como afirma (Cassany 2006), “leer y comprender es también una tarea social”. Esos marcos pueden proporcionarle al lector las bases para las actividades de composición escrita, las cuales se centran en la manera cómo el texto está estructurado y organizado.

La adquisición de la competencia lectora no se crea de la noche a la mañana, sino que es un proceso que va madurando y fortaleciendo, por eso es importante trabajar esta competencia desde los primeros años de un niño o niña y posteriormente haciendo un acampamiento continuo para afianzar esta capacidad y convertirse en un lector crítico, donde diariamente está en un continuo re-pensar de su aprendizaje, lo que conllevaría a formar lectores autorregulados, es decir, aquel que logra tomar conciencia de las variables que resultan importantes para su aprendizaje, que es capaz de conocer, seleccionar, aplicar y evaluar sus propias estrategias de lectura.

Es el “aprender a aprender”, el tomar conciencia del propio aprendizaje y ser capaz de decidir sobre cómo lograrlo, utilizando diversas estrategias teniendo su enfoque en la metacognición. El concepto de metacognición fue introducido (Flavell 1979) con el fin de constatar la comprensión y percepción de uno mismo y de los propios procesos cognitivos, y/o de los aspectos que se relacionan con ellos. “Las estrategias metacognitivas preparan a los alumnos para tener el control de las variables: tarea, persona, estrategia y ambiente” (Didactext, 2003, p.92).

Para Haro (2014) La lectura es un proceso cognoscitivo consistente en la interpretación de signos mediante la imaginación a una realidad que no se ve. A lo cual menciona es importante ejercitar, aun considerando que dicha capacidad de la

imaginación es nata del ser humano, más, sin embargo, se trata de una función cerebral y al no ser ejercitada antes de los catorce años, el niño no se habría acostumbrado a leer, por tanto, da lugar a perder el interés y la lectura se vuelve una actividad negativa, percibiéndose cansada y sin sentido, debido a la falta de práctica a relacionar las ideas que presenta una lectura con la vida cotidiana, por lo tanto, desde las primeras etapas de vida se fomenta la motivación por la lectura lo cual permitirá crear personas más autónomas, críticas, reflexivas e innovadoras en su desarrollo personal y profesional.

2.2.1.2 Motivación

La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido es, el motor de la conducta humana. La motivación es un proceso dinámico donde diferentes actores deben intervenir de manera positiva para alcanzar el propósito motivacional.

Para González y Touròn (1992) la motivación la define como “el proceso que explica el inicio, dirección intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, está en gran medida por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y de las tareas a las que se ven enfrentados”.

Montalvo y Torres (2004) definen que las metas y estrategias son elementos motivantes para que el estudiante lleve a cabo una tarea con mayor compromiso y alto grado de responsabilidad, lo cual genera auto eficiencia ante una tarea que demanda mayor reto.

Dentro del proyecto de investigación se tiene como referencia el modelo **ARCS** definido por J. Keller, tiene en cuenta elementos críticos como son análisis de los destinatarios, objetivos motivacionales, selección de estrategias y evaluación. Y se fundamenta en cuatro categorías las cuales son; atención, confianza, relevancia y confianza. Este modelo de aprendizaje tiene dos actores fundamentales los aprendices o estudiantes y el docente u orientador, al aplicar el modelo de motivación se llega a que el estudiante logre seguir una serie de etapas secuenciales que lo lleve con éxito a los objetivos del aprendizaje, los docentes deben diseñar e implementar actividades que fomenten el interés y la curiosidad del alumno, destacando la relevancia de lo aprendido logrando la confianza en lo que realiza el alumno.

Las categorías del modelo ARCS

La **Atención** la variable está relacionada con estimular y mantener la curiosidad e interés del estudiante para aprender. Para despertar el interés del estudiante se debe recurrir o utilizar estrategias como acciones, palabras, estímulos que se den de manera imprevista. En la curiosidad se debe estimular a través de la pregunta – problema, donde debe tener un nivel de dificultad y partir del interés, experiencias de los estudiantes, como lo expresa Shellnut (1996) el propósito de la pregunta – problema es generar sensación de misterio y poder llegar a la respuesta, pero de una manera progresiva. Para lograr la atención en los estudiantes, el docente debe

utilizar en sus actividades académicas diversas estrategias acordes a la edad de los estudiantes con los mantengan interesados en la actividad que se está desarrollando y logrando el interés.

La **Relevancia** permite que el estudiante se convenza que el proceso de formación es importante, que puede satisfacer sus necesidades e intereses personales. Para Mills (2004) “los alumnos deben percibir que lo que está aprendiendo en el aula le es útil y le servirá para alcanzar sus metas, académicas, personales, profesionales o en cualquier área de su vida”.

La **Confianza** la finalidad es encaminar al estudiante a que crea que tendrá éxito y que lo puede controlar. Dentro del aula se deben generar un ambiente donde el estudiante se sienta seguro motivándolo y dándoles a conocer que se espera de ellos. Dentro de esta categoría se tiene en cuenta las expectativas de éxito, haciendo referencia es esperar que todos los estudiantes logren los objetivos propuestos. El docente genera oportunidades al éxito, para que todos logren alcanzar la meta propuesta y de esta manera el estudiante podrá trabajar la confianza. Keller (2000) afirma que el estudiante debe ser consciente que para llegar al éxito depende de su esfuerzo y habilidades.

La **Satisfacción** conlleva a que el estudiante continúe motivado a seguir aprendiendo, es decir que aprenda para la vida. El estudiante fomenta sus pensamientos positivos cuando logra comprender lo visto en la actividad académica. Se genera una satisfacción intrínseca, relacionada a que el alumno puede comprender las temáticas vistas en la actividad planeada y posteriormente esos conocimientos los puede aplicar en su quehacer diario o en una situación que está viviendo. La satisfacción extrínseca se genera en la relación entre el docente – estudiante, donde se reconoce por parte del docente el esfuerzo que realiza el estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje.

2.2.1.3 Hábitos de lectura

Cuando se fortalece la motivación en los estudiantes por la lectura se genera en ellos un hábito y se llega a ser hacer parte de su vida cotidiana, cuando en el aula de clase se implementan “estrategias de lectura, significa enseñar para que los adolescentes, los jóvenes, los niños, puedan leer y puedan disfrutar de la lectura de textos siempre diferentes para cubrir las necesidades que la vida les vaya planteando” como lo expresa (Solé 2002). Es decir, no se debe crear en los estudiantes el estigma que la lectura únicamente hacer parte de su entorno académico, sino que va más allá, es la articulación con los nuevos aprendizajes. Y llegar a la formación del hábito de lectura como lo define Salazar (2006) “como un comportamiento estructurado intencional que hace que la persona lea frecuentemente por motivación personal, lo cual le crea, satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento. Por otra parte, se puede fundamentar que, al adquirir el hábito, “se llega a la repetición constante de la lectura, donde se afianza el aprendizaje y se llega al disfrute propios de la lectura” como lo planteaban Molina (2006)

Es allí cuando la competencia lectora está directamente relacionada con los resultados académicos, Martínez, Pupo, Mora y Torres (2010) afirman “Los alumnos que desarrollan el hábito de lectura, tienen la fuerza para educarse durante toda la vida, el interés de saber constantemente, el enriquecimiento de su intelecto, la ampliación de su vocabulario y la posibilidad de mejorar sus relaciones humanas y su actitud ante la vida”. Es por eso que la lectura se debe convertir en el base de todos los procesos de formación académica y personal, y se debe encaminar desde la primera etapa de vida de los niños y niñas, convirtiéndose en una actividad de disfrute, distracción, afición donde los estudiantes logren formar el hábito de lectura.

2.2.1.4 Niveles de la lectura

La comprensión de lectura, es la base fundamental en el proceso de formación académica, está directamente relacionada a los resultados que se obtienen. Según Isabel Solé existen niveles donde se desarrolla la lectura, un primer nivel es la **Descodificación**, donde el niño realiza la lectura de texto sin entender su contenido, el segundo nivel **lectura comprensiva**, donde el estudiante realiza la interpretación del texto, logra darle un significado y lo relaciona con sus conocimientos previos, y un tercer nivel es la **lectura desde diferentes textos** donde el estudiante tiene la capacidad de dar su percepción y logra desarrollar la capacidad de argumentar un texto relacionándolo con diferentes aportes.

El Ministerio de Educación Nacional MEN, ha definido los niveles de lectura como, **lectura literal**, “hace descodificación básica de la información. Recuperación de la información. Luego, se pasa a otras formas de interpretación que parte de los presaberes. El segundo nivel es la **lectura intertextual** “exige hacer hipótesis y reconocer las intenciones de los textos, se hace deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, la cultura y los presaberes”. El tercer nivel **lectura crítica intertextual** “exige tomar posición crítica y poner el texto en relación con otros”.

Para que los niños y niñas fortalezcan el proceso de lectura debe desarrollar cuatro habilidades claves, las cuales se publicaron en el (Panel Nacional de Lectura en Guatemala); la primera hace referencia a la **conciencia fonológica**, donde los niños deben manejar los fonemas en las sílabas y las palabras habladas, cuando se enseña desde la conciencia fonológica, se permite mejorar la lectura y fortaleciendo la capacidad de deletrear. La segunda es el **Deletreo**, hace referencia a la adquisición de la correspondencia letra – sonido y patrones y aplicar estos conocimientos a la lectura. La tercera habilidad lectora es la **fluidez**, está relacionada con la comprensión lectora, para lograr una fluidez en la lectura se puede plantear como estrategias una lectura oral guiada o lectura repetitiva guiada, lo que generara como resultados una mejor fluidez, aumentando su vocabulario y la comprensión. La cuarta habilidad es la **comprensión lectora**, donde se determina como un proceso cognoscitivo, donde se desarrolla el vocabulario para comprender lo que se lee, es el proceso activo donde existe una interacción entre el lector y el texto.

Para llevar a cabo dentro del aula de clase una adecuada estrategia que permita fortalecer los procesos de lectura en los niños y niñas y llevar a cabo los niveles de lectura, se toma como referencia un proceso didáctico que plantea Isabel Solé, ella sugiere que debe existir tres momentos un **antes, durante y un después**.

Antes de la lectura se debe “Propósito de la lectura, movilización de los saberes previos y formulación de predicciones”.

Durante la lectura “Modalidad o formas de lectura, identificar ideas claves, elaborar las relaciones que se encuentran en el texto y desarrollar el proceso de metacognición” se deben plantear actividades que permitan el reconocimiento de elementos significativos que se encuentran en el texto.

Después de la Lectura “Retomar el sentido y finalidad de la lectura para contrastarlo con lo leído” en este momento se deben ejecutar actividades que permitan que los estudiantes fortalezcan su capacidad de lectura crítica.

Otro referente que sustenta los procesos de comprensión lectora, esta emanado del MEN, donde plantea tres elementos que permiten el desarrollo de las competencias y habilidades lectoras, los cuales son: **interpretar**: “formarse una opinión, inferir significados por el contexto, sacar ideas centrales y reconocer el apoyo sobre el cual ofrece las ideas secundarias a la idea principal, deducir datos, relacionar datos y predecir una consecuencia”. **Retener conceptos fundamentales** “datos para responder preguntas, detalles aislados y detalles coordinados”. **Organizar** “consiste en formular hipótesis y predicciones, establecer consecuencias, seguir instrucciones”

2.2.1.5 Aprendizaje basado en juegos.

Pero para despertar la motivación, hábitos por la lectura y la comprensión lectora, se utiliza la estrategia didáctica el aprendizaje basado en juegos, podemos referirnos a lo expresado por Hogle (1996), los juegos tienen unas características básicas que habitualmente incluyen “un conjunto de fortalezas físicas o mentales, requiriendo de los participantes el seguimiento de un grupo de reglas en orden a la consecución de un objetivo. Los juegos pueden incluir un elemento de azar o fantasía. Un juego implica la competición con otros, con una computadora o con uno mismo”.

El juego en los niveles de básica primaria a perdido su relevancia como se tenía en los niveles de educación inicial, pero se ha perdido esta herramienta muy importante por centrarse en los procesos académicos, y se cree que la academia y el juego no van de la mano en los procesos de enseñanza. Según (UNICEF 2018) “los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados del aprendizaje”.

Otra forma de incorporar el aprendizaje basado en juegos dentro de las prácticas educativas es la gamificación, Kapp. K (2012) plantea el concepto de gamificación, es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a

las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Por otra parte (Werbach & Hunter, 2012) expresan que la gamificación es el uso de elementos y técnicas del diseño del juego en contexto no relacionados con los juegos, es decir se puede articular a diferentes ámbitos y actividades que las personas desarrollas, especialmente la educación, donde lo que se pretende es hacer una innovación en la forma tradicional de enseñar, donde se pueda volver a motivar al estudiante por aprender, generando en ellos el aprendizaje autónomo en su formación, puede ser comprendida como una forma de mejorar la experiencia de aprendizaje mediante la adición de elementos típicos de las mecánicas del juego.

Para (Kapp.K, 2012) y (Zichermann, G. & Cunningham. C., 2011), presenta una serie de elementos y características que debe tener la gamificación para ser articulada al ámbito de la educación. **La base del juego**; donde se tiene en cuenta la posibilidad de jugar, aprender, es importante plantear las normas de juego, la interactividad y el feedback. **Mecánica**; la incorporación de niveles, insignias, recompensas, generando motivación para superar los retos. **Estética**; uso de imágenes llamativas, motivadoras y gratificante visualmente. **Idea del juego**; establecer el objetivo del juego, establecer actividades relacionadas con el fortalecimiento de las habilidades a desarrollar en cada persona. **Motivación**; está relacionada directamente con la cantidad de retos que se le presente a los estudiantes, no pueden ser mucho que pueda generar frustración en los participantes si no alcanza el objetivo propuesto o por el contrario muy pocos o fáciles que lo que genere es la falta de interés por desarrollarlos. **Promover el aprendizaje**; la gamificación está directamente desarrollada con la parte psicológica y la educación, fomentando el aprendizaje a través del juego, implementando la asignación de puntos y la retroalimentación. **Resolución de problemas**; el estudiante pueda completar el objetivo de la actividad.

Al aplicar esta estrategia en el aula de clase, fomentará en los estudiantes la motivación constante por el aprendizaje, existirá una alimentación constante de los procesos, el estudiante adquiera aprendizajes más significativos y que conlleven a interiorizarlos y fortaleciendo habilidades no solo en la parte de lectura y comprensión sino en la parte social, autonomía para el aprendizaje.

2.2.2 MARCO CONCEPTUAL

Lectura.

La lectura se entendió durante varias décadas como la plantea Pipkin (1999) “una actividad cognoscitiva, que implica una relación constructiva en la que interactúan texto y lector. El lector construye una interpretación mental del texto –modelo de significado-- que es una de las representaciones posibles de éste” (p. 166). La lectura, entonces, es concebida desde esta visión como un proceso interactivo por la relación que se establece entre la información que proporciona el texto escrito y los conocimientos previos que posee el lector. Por esta razón, es que varios lectores al leer la misma información puedan tener interpretaciones diferentes (Cassany, 2006)

Motivación

El concepto de motivación se ha utilizado con diferentes sentidos. En general, motivo es el impulso que lleva a la persona a actuar de determinada manera, es decir que da origen a un comportamiento específico. Este impulso a la acción puede ser provocado por un estímulo externo, que proviene del ambiente, o generado internamente por procesos mentales del individuo. En este aspecto la motivación se relaciona con el sistema de cognición del individuo. Cognición o conocimiento representa lo que las personas saben respecto de si mismos y del ambiente que las rodea. El sistema cognitivo de cada persona incluye sus valores personales y está profundamente influido por su ambiente físico y social, su estructura fisiológica, los procesos fisiológicos, y sus necesidades y experiencias anteriores.

Tecnología educativa

Desde la innovación en el aula, la investigación apunta a la utilización en las prácticas educativas la tecnología educativa, definida por Collier (1969) la tecnología educacional, abarca la aplicación de sistemas, técnicas y materiales para mejorar los procesos de aprendizaje. Por otra parte, la Organización de Estados Americanos (OEA 1978) expresa que tecnología educativa se entiende como la aplicación de un proceso metódico, diseñado para enfrentar y resolver problemas en el sistema educativo con el objetivo de hacer optima su operación, la finalidad de la implementación de tecnología educativa apunta a que el estudiante tenga nuevas formas de aprender llamando su atención y motivándolo hacia la ruta del conocimiento, como lo argumenta Bravo C (1993) la Tecnología Educativa es la aplicación de manera creadora de las técnicas y procedimientos para mejorar el sistema educativo y para la prevención y solución de los problemas en la que juega un papel importante el enfoque sistémico, la eficacia en la gestión y dirección educativa, la selección adecuada de los medios de enseñanza y las investigaciones en el área pedagógica.

Aprendizaje basado en Juegos - Game-Based Learning

El aprendizaje basado en juegos (GBL o **Game Based Learning** en sus siglas inglesas) se produce cuando se utilizan estrategias, planteamientos o herramientas lúdicas con objeto de que el alumnado adquiera o mejore sus conocimientos, competencias y habilidades. Cualquier juego es potencialmente un utensilio cognitivo de este género, pero lo cierto es que dicha expresión suele utilizarse como sinónima del aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL o Digital Game Based Learning) referida, por tanto, al software lúdico usado con propósitos educativos o software educativo utilizado de un modo lúdico para facilitar y/o mejorar la adquisición de conceptos, competencias y actitudes por parte de los aprendices. A esta categoría pertenecerían los videojuegos, los juegos serios, las simulaciones y los micromundos.

La Gamificación

La gamificación es un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas, expresado por (Zichermann, G. & Cunningham. C., 2011). La gamificación la plantea (Amigo 2015) como la adaptación de ciertos elementos, técnicas y recursos del diseño de juego en contextos como los negocios, la educación, el marketing para aumentar los niveles de compromisos y participación de las personas en una actividad hasta el punto de lograr comportamientos deseados. Es por eso que la gamificación genera en los estudiantes una motivación por el desarrollo de actividades de formación académica como lo plantea (Caponetto, 2014). “la gamificación es una herramienta de aprendizaje aplicable en las diferentes áreas del conocimiento y para el desarrollo de comportamientos de los estudiantes”.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Dentro de la investigación, “Aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la motivación, hábitos de lectura y la comprensión lectora de estudiantes de grado segundo” se articula a la ruta Mixta, con prioridad a lo cualitativo, como lo expresa (H. Sampieri, C. Fernández y P Baptista 2008) los métodos mixtos “representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implementan la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos”. Otro autor que podemos tomar como referencia en el sustento de la investigación es (Chen 2006) la define como la integración de los métodos cualitativos y cuantitativos en un solo estudio con el fin de obtener una fotografía más compleja del fenómeno.

Al ser una ruta mixta se articula hacia la ruta cualitativa donde se, tiene en cuenta la comprensión del contexto y las vivencias de los sujetos que participan en el proceso de la investigación permiten comprender las subjetividades de los individuos en su contexto cotidiano o laboral” (Balderas, 2013). Es por eso que uno de los aspectos que se tiene en cuenta es el contexto donde se desarrolla la investigación, la observación constante de los resultados que se van obteniendo permiten que se analice los avances y verificar el cumplimiento de los objetivos planteados. También es importante tomar como referencia algunas características fundamentales que se desarrollan cuando dentro de un contexto educativo se aplica la investigación cualitativa y se toma como referencia lo expuesto por Taylor y Bodgan (1986).

Figura 7 Características de la investigación cualitativa

Características de la investigación cualitativa
1. Inductiva. No compresora teorías, genera teoría a partir de los datos
2. Integralidad. Estudia a los sujetos en un espacio y contexto.
3. Influencia del investigador en el estudio.
4. Pretende comprender las acciones de los sujetos.
5. El investigador debe generar apertura
6. Involucrar a los sujetos de la situación a investigar.
7. Humanista. Interesan las personas en su contexto.
8. Validez con base en lo expresado por los sujetos y no por su reproducibilidad.
9. Todos los contextos y sujetos son importantes para investigarse.
10. El investigador construye su método de investigación

Fuente: Cuadro tomando de Aportes de la investigación cualitativa a la investigación educación Ivonne Balderas Gutiérrez Centro Iberoamericano De Investigación, Formación Y Capacitación AC CIIFAC

3.1.1 Diseño de investigación – acción.

Se establece un diseño de Investigación – Acción, su finalidad es resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales. Sandí (2003) señala que la investigación- acción pretende, esencialmente propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa)

En tal sentido, la IA en educación, es un tipo de investigación aplicada que se realiza en ambientes cotidianos de clase que requiere de recolectar información de forma sistemática, con técnicas cualitativas o cuantitativas. Su propósito es mejorar la praxis de aula como una estrategia cognoscitiva y de acción que involucra a docentes y estudiantes para el logro de una meta común, en la acción, para la acción y sobre la acción. (Mckerman

Según Stringer (1999) las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción son: Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de una manera cíclica, una y otra vez, hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (Citado por Hernández, Fernández & Baptista, 2006)

La investigación acción se enfoca en general un cambio, permitiendo así la indagación y la intervención de manera simultánea. Es por eso que Stringer (1999) que este diseño de investigación es democrática, equitativa, liberadora y detonadora para mejorar las condiciones de vida de los participantes. El autor postula tres fases en el proceso de la investigación observar, pensar y actuar los cuales se desarrollan de manera cíclica la veces que sea necesario hasta obtener alcanzar los objetivos propuestos.

3.2 HIPOTESIS

La implementación de estrategias didáctica aprendizaje basada en juegos permitirá crear en los estudiantes de grado segundo hábitos de lectura que lo conlleven a tener una motivación constante en este proceso y así mismo mejorar las habilidades de comprensión lectora de acuerdo a la edad de la población objeto de estudio.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍA.

El proyecto de investigación tendrán en cuenta cuatro variables dependientes; la motivación, los hábitos de lectura, la comprensión lectora. Como variable independiente el aprendizaje basado en juegos.

3.4 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES O DESCRIPCION DE CATEGORIAS.

Tabla 1 Operacionalizacion de las variables

TIPO Y NOMBRE DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable dependiente: Comprensión Lectora	Comprensión Literal	Fluidez en la lectura.	PRUEBA PRETEST
		Reconocimiento, localización e identificación de elementos.	
		Reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros.	
	Comprensión Inferencial	Reconocimiento de ideas principales.	CANVAS DE GAMIFICACIÓN.
		Identificar o seleccionar información no dicha de manera explícita.	OBSERVACIÓN
		Establecer relaciones para llegar a conocer y comprender la información	
	Creación de Historias	Identificar la idea principal cuando no está expresada	PRUEBA POSTEST
		Uso de la imaginación y fortalecimiento de la creatividad.	
		Desarrollar habilidades lingüísticas, de comunicación y sociales.	
		Ampliar vocabulario y mejorar la expresión oral.	
Variable dependiente: La Motivación	Atención	Fomentar la lectoescritura.	IMNS GRUPO FOCAL
		Despertar la percepción	
		Despertar la investigación	
	Relevancia	Variabilidad.	
		Formación orientada al objetivo.	
		Conectar a los estudiantes	
	Identificar sus saberes previos.		
	Requisitos de Aprendizaje		

	Confianza	Oportunidades de éxito	
		Control Personal	
	Satisfacción	Consecuencias Naturales	
		Equidad	
Variable Dependiente Hábitos de lectura.	Autonomía	Involucran a los padres de familia en el proceso lector	GUÍA DE OBSERVACIÓN
		Despertar el interés	
		Estimular la curiosidad	
	Recursividad	Libros acorde a la edad de los estudiantes.	
		Lectura por iniciativa propia.	
Variable independiente Aprendizaje basado en Juegos.	Juegos Digitales y no digitales	Potenciar el trabajo Autónomo	GUÍA DE OBSERVACIÓN GRUPO FOCAL
		Promover pensamiento Estratégico	
		Capacidad de toma de decisiones.	

Fuente: elaboración Propia

3.5 POBLACION Y MUESTRA

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera, se encuentra ubicada en el municipio de Guateque del departamento de Boyacá. Guateque es un municipio colombiano, capital de la Provincia del Oriente en el suroeste del departamento de Boyacá, 125 kilómetros al sur de Tunja, capital departamental, y a 112 km al este de Bogotá.

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera, inició su funcionamiento como entidad departamental en el año de 1947 con el grado 5° de primaria. En el año 1953, el colegio funcionó con los dos últimos cursos de primaria y el primer año de bachillerato. De 1953 a 1956 la Institución estableció el ciclo básico de secundaria y así funcionó hasta 1960 en que se inició el curso 5° de Bachillerato. En 1961 se abrió el curso 6° de Bachillerato y se graduó la primera promoción de Bachilleres.

La institución cuenta con dos sedes urbanas pertenecientes a la sede de bachillerato y de primaria y 6 sedes rurales, Ofrece los niveles de: Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica y Técnica con énfasis en Electrónica, respaldada por el SENA Seccional Sogamoso, en el programa de automatización electrónica. En articulación ofrece: Técnico Profesional en

Instalación y Mantenimiento de Redes y Computadores con la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, UPTC

Las actividades económicas están relacionadas el sector agropecuario representa cerca de la mitad de las actividades económicas, especialmente los cultivos de maíz y tomate, también en la ganadería, y la industria pirotécnica y de lácteos.

Muestra

La institución educativa atiende a una población de estratos de 1 – 2 con una aproximación de 800 estudiantes desde el nivel de preescolar hasta grado undécimo.

El desarrollo de la propuesta de investigación se hará con 17 estudiantes de grado segundo cuyas edades están entre 7 y 8 años de edad, de la sede urbana de primaria, evidenciando que los estudiantes se encuentran en un proceso de fortalecimiento de la lectura y escritura, ya que vienen de la estrategia estudio en casa lo que con algunos estudiantes ha limitado los avances y aun se cuenta

3.6 PROCEDIMIENTO

Para el desarrollo del proyecto de investigación se plantea las siguientes fases:

Fase 1. DIAGNOSTICO

Etapa 1.1 Consulta de la literatura existente.

- Paso 1.1.1 Búsqueda y análisis del material bibliográfico.
- Paso 1.1.2 Clasificación de la literatura.
- Paso 1.1.4 Descripción del problema.
- Paso 1.1.5 Formulación y revisión de la hipótesis.

Etapa 1.2 Acercamiento a la población objeto de estudio

- Paso 1.2.1 Observación de la población identificando las dificultades presentadas en el proceso de lectura.
- Paso 1.2.2 Aplicación del Pre test de comprensión Lectora.
- Paso 1.2.3 Interpretación de resultados.

Fase 2. DISEÑO DE LAS ESTRATEGIAS

Etapa 2.1 Diseño de las estrategias didácticas basadas en juegos.

- Paso 2.1.1 Establecer los Objetivos
- Paso 2.1.2 Estructuración de las estrategias didácticas basadas en juegos no digitales.
- Paso 2.1.3 Estructuración de las estrategias didácticas utilizando las herramientas tecnológicas.

Paso 2.1.4 Elaboración de las unidades didácticas teniendo en cuenta el instrumento de Canvas de Gamificación.

Paso 2.1.5 Planificación del cronograma de la aplicación de las unidades didácticas.

Fase 3. IMPLEMENTACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Etapa 3.1 Ejecución de la propuesta de investigación

Paso 3.1.1 Aplicación de las propuestas pedagógica.

Paso 3.1.2 Entrega de material no digital a los estudiantes.

Paso 3.1.3 Orientación a los Padres de familia sobre el desarrollo del proyecto.

Paso 3.1.3 Establecer encuentro personalizados con los estudiantes para la aplicación de las unidades didácticas, teniendo en cuenta la autorización de los padres de familia.

Paso 3.1.4 Orientación y seguimiento a los estudiantes que desarrollan las actividades en la modalidad de estudio en casa.

Etapa 3.2 Instrumentos

Paso 3.2.1 Implementación de los instrumentos para evaluar las variables.

Paso 3.2.2 Procesamiento y análisis de los instrumentos.

Fase 4 EVALUACIÓN

Etapa 4.1 Procesamiento y análisis de resultados

Paso 4.1.1 Procesamiento y análisis de los resultados de la investigación.

Paso 4.1.2 Presentación de los resultados de la propuesta de investigación.

Etapa 4.2 Presentación del informe final

Paso 4.2.1 Revisión y correcciones del trabajo final.

Paso 4.2.2 Sustentación del proyecto de investigación.

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

En el desarrollo de la investigación cualitativa se tiene en cuenta el uso de los instrumentos que permiten la recolección de la información los cuales le darán el soporte necesario en la aplicación de la investigación, estos instrumentos de recolecciones estar relacionados con las variables que se han determinado y darán respuesta a la hipótesis planteada. En el enfoque cualitativo se obtienen datos de las experiencias de las personas, comunidades, de la población objeto de estudio, donde se tiene en cuenta las emociones, interacciones, prácticas y experiencias

que posteriormente son analizadas y pueden responder a las preguntas de la investigación. Dentro de la investigación cualitativa se tienen en cuenta diferentes fuentes de datos, como son entrevistas, observación directa, material audiovisual y se recolectan datos de diferentes tipos como lenguaje escrito, verbal, no verbal conductas observable e imágenes como lo expresa (Lichtman, 2013 y Morw, 201”) citados por Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018).

Según Hernández Sampieri (1998), después de realizar la selección del diseño de investigación, se realiza la recolección de datos teniendo en cuenta las variables involucradas en la investigación. Los instrumentos que se utilizaron en la propuesta de investigación teniendo en cuenta el tipo de investigación cualitativa se tendrán en cuenta los siguientes:

3.7.1 Prueba Pretest

El Pre Test se determina como la prueba de diagnóstico que permite conocer las dificultades que presentan los estudiantes, teniendo en cuenta la variable dependiente de la investigación. La evaluación diagnóstica es, por lo tanto, un procedimiento para recoger y tratar información sobre el grado de desarrollo de las competencias básicas del alumnado con el fin de conocer, pronosticar y tomar decisiones que favorezcan el pleno desarrollo educativo de los alumnos. Ver en el Anexo D

3.7.2 Prueba Postest

Se establece una evaluación final la cual se aplica posterior al desarrollo de las intervenciones propuestas para mejorar los hábitos de lectura y la comprensión lectora, en los estudiantes de grado segundo, permitiendo evaluar indicadores desde el nivel literal e inferencial, la aplicación del Postest se realiza de manera digital. Diseñado desde la plataforma Wordwall Ver en el Anexo E

3.7.3 Instrumentos Canvas de Gamificación

Este instrumento se utiliza para el desarrollo de las unidades o intervenciones pedagógicas con los estudiantes de grado segundo, en el formato se consignan 9 aspectos teniendo en cuenta la unidad pedagógica a desarrollar, es una herramienta ágil, flexible y sistemática para ayudar a encontrar y evaluar soluciones basadas en el juego para desarrollar comportamientos en entornos no lúdicos, este instrumento se articula con la variable de Comprensión Lectora y Hábitos de lectura ya que son los aspectos a intervenir en la investigación, se efectuará en la etapa de implementación de las estrategias didácticas, lo cual permitirá estructurar de manera detallada cada una de las acciones a realizar, partiendo de los objetivos hasta realizar un seguimiento y monitoreo del proceso. Ver en las Tabla 5 Instrumento Canvas 1Tabla 6 Instrumento Canvas 2Tabla 7 Instrumento Canvas 3Tabla 8 Instrumento Canvas 4

3.7.4 Instrumento Guía de Observación

Se aplica la guía de observación, teniendo la establecida por el proyecto de investigación *El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia*. Para conocer el impacto que tienen la propuesta de intervención en la utilización de la estrategia didáctica del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la comprensión lectora. La guía de observación se aplica a la variable dependiente de Comprensión de lectura y Hábitos de lectura y variable independiente Aprendizaje basado en juegos. ANEXO F

3.7.5 Instrumento Grupos Focales

Este instrumento se aplicará después de las unidades o intervenciones pedagógicas para conocer la percepción de los estudiantes con respecto a las actividades desarrolladas, donde se valorar el impacto de los juegos digitales y no digitales utilizados en cada intervención en el aula de clase. Este instrumento está relacionado con la variable independiente aprendizaje basado en juegos, se aplicará en la etapa de implementación de las estrategias didácticas, para posteriormente hacer un análisis de los alcances de las intervenciones en la fase de evaluación y estructurar los resultados obtenidos. ANEXO G

3.7.6 Instrumento IMMS

Este instrumento se relaciona con la variable dependiente de motivación donde se quiere medir este aspecto en cada una de las estrategias didácticas planeadas, se adapta del modelo **ARCS** expresado por **J. Keller**, donde se valora la atención, relevancia, confianza y satisfacción, en cada una de las estrategias implementadas, se lleva a cabo en la etapa de instrumentos lo cual arrojará resultados para realiza el consolidado final de los resultados. ANEXO H

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Dentro de la investigación Mixta, se prioriza la cualitativa se parte que el análisis de los datos no se convierte en un paso posterior a la recolección de los datos, sino que los dos se hacen de manera paralela, ya que en esencia los datos no se recolectan de una manera estructura, si no que en momento de hacer el análisis se debe organizar o proporcionar una estructura a los mismos, por otra parte, se parte de la observación del investigador y la narrativa de los participantes. Creswell y Creswell(2018); Morgan(2013); Lichtman (2013)

Desde el enfoque cualitativo se tiene en cuenta una serie de características que permiten el abordaje del mismo y que como lo expresa Hernández -Sampieri, R & Mendoza – Torres, C (2018) el análisis se convierte en un proceso ecléctico y sistemático, es allí donde el análisis consiste en analizar cada dato y relacionarlos

con otros, ya que se puede establecer como interpretación de los datos iniciales con los finales y de esta manera llegar a construir significados para el conjunto de datos.

Para fortalecer los resultados de la investigación desde el ámbito cualitativo se toma como referencia, la guía de observación permitiendo conocer los aspectos de los participantes desde sus emociones, actitudes, identificando sus conductas desde el lenguaje verbal y no verbal, lo cual se aplica a cada una de intervenciones digitales y no digitales que se llevan a cabo con la población objeto de estudio.

El grupo focal, se orienta a poder conocer la percepción de los estudiantes, esto orientado a cuatro categorías que también se determinan desde el IMMS donde se articula la motivación, en el grupo focal se aplica posterior a las intervenciones desde la Satisfacción, se puede conocer el interés que desarrollan los estudiantes de desarrollar las actividades desde lo digital y lo no digital. En la categoría de Atención, desde el punto de vista de los estudiantes reconocer que actividades presentan dificultad al desarrollaras y si es necesario replantearlas para las siguientes intervenciones. En la confianza el estudiante expondrá la nueva asimilación de conocimientos.

En la parte cuantitativa donde se hace el análisis a los resultados de las pruebas Pretest y Postest, la Pretest es el punto de partida para conocer que fortalezas o dificultades presentan los estudiantes con respecto a la variable de la comprensión lectora, y se generan las intervenciones didácticas implementando el aprendizaje basados en juegos, posterior a estas intervenciones, se aplica el Postest donde se valora el proceso teniendo en cuenta la escala de valoración del SIEE.

El instrumento IMMS está orientado a conocer la motivación que se genera en los estudiantes posterior a la aplicación de las intervenciones se hace el análisis con la correlación de Pearson, analizando resultados obtenidos en la aplicación del instrumento.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

El trabajo de investigación se desarrolla en un ambiente educativo donde se hace una intervención con estudiantes de grado segundo de básica primaria. Al estar articulada con la investigación cualitativa, donde la interacción entre el investigador y la población objeto de estudio. Los niños y niñas cumplen un papel fundamental en todo el proceso ya que ellos dan a conocer sus intereses, puntos de vistas, pueden establecer nuevos retos y cambios, es por eso que la parte ética se constituye como el punto de partida en toda la investigación articulándolo con los principios éticos expresado por (Fry, Johnstone e International Council of Nurses, 2010) como lo son beneficencia y no maleficencia, la justicia, la autonomía y la confidencialidad.

Las decisiones éticas y las opciones metodológicas para trabajar en la investigación cualitativa con infantes están inmersas en las perspectivas y suposiciones ontológicas y epistemológicas, acerca de cómo los investigadores entienden el desarrollo moral y físico del niño o cualquier otro fenómeno relacionado con su bienestar como lo plantea (Moscoso Loaiza, L. F. y Díaz Heredia, L. P. 2018)

La investigación tiene en cuenta cuatro aspectos éticos fundamentales que se tienen en cuenta en el desarrollo de la misma; la primera se relaciona con la propiedad intelectual de los autores, donde el desarrollo del trabajo se citándolos los aportes, referencias, teorías que se toman de autores de manera correcta precisando las fuentes bibliográficas.

El segundo aspecto que se tiene en cuenta es el aval de la institución donde se desarrolla la investigación ya que pueden ser utilizando su nombre para temas estrictamente académicos, dando a conocer los resultados de la investigación.

Otra consideración ética que se tiene en cuenta, es la autorización debidamente informada y firmada por los padres de familia para la participación de los estudiantes en la ejecución y puesta en marcha de las actividades del proyecto de investigación ya que este se aplicará con menores de edad, donde se hace el manejo responsable y protección de datos personales y el uso de la imagen, para lo cual los padres de familia se les socializo el documento de autorización para el uso de imágenes y fijación audiovisual, teniendo en cuenta el Art. 3 ley 1581 de 2012. Anexo J.

Durante el desarrollo de este trabajo de investigación se tuvo en cuenta:

Principio de Beneficencia y no Maleficencia: Actuar sobre los principios de beneficencia y no maleficencia significa ayudar a otros para obtener lo benéfico, involucrarse en conductas para prever o reducir riesgos a los participantes, o ambas (Fry et al., 2010). Donde el principal objetivo es brindar las garantías necesarias a la población que está involucrada en toda la investigación, donde se pretende beneficiar los procesos de formación académica.

Justicia y equidad: Donde todos los miembros pertenecientes al grado segundo fueron vinculados al proceso y se tiene en cuenta que sean beneficiados de manera

adecuada con las actividades propuestas entorno a la investigación y tengan un adecuado impacto en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Respeto por la autonomía: Partiendo que los estudiantes son menores de edad, se establece con los padres de familia el consentimiento informado para participar en cada una de las intervenciones, pero ellos son libres de participar de marea libre y autónoma.

Confidencialidad y privacidad: La confidencialidad se refiere tanto al anonimato en la identidad de los participantes en el estudio, como a la privacidad de la información que es revelada por estos (Noreña et al., 2012), siempre teniendo en cuenta las disposiciones de los tutores o adultos responsables de los niños o niñas.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

Para identificar los avances o dificultades que presentan los estudiantes de grado segundo que hacen parte de la intervención se realiza el Pretest teniendo en cuenta la variable dependiente comprensión de lectura la dimensión de comprensión literal e inferencial con los indicadores que intervienen.

El diagnostico se realizó de manera no digital y se llevó a cabo la valoración de los indicadores, teniendo en cuenta la escala de valoración ver la Tabla 2 determinada por SIEE sistema de evaluación institucional

Tabla 2 Escala de Valoración

Desempeño	Escala de valoración
Superior	4.5 – 5.0
Alto	4.0 - 4.4
Básico	3.0 - 3.9
Bajo	2.9 – 1.0

Fuente: Proyecto Educativo Institucional PEI

5.1 ANÁLISIS DE LAS VARIABLES DE COMPRENSIÓN LECTORA

En el siguiente cuadro representa los resultados obtenidos en los 17 estudiantes relacionado Pretest, teniendo en cuenta los siguientes indicadores, el Pretest se aplicó de manera no digital para todos los estudiantes entregando en físico el material de aplicación.

En la aplicación de la prueba de diagnóstico se tuvieron en cuenta dos dimensiones de la variable de comprensión lectora, cada una con los indicadores correspondientes.

En la dimensión de la comprensión literal, el primer indicador que se valoro es la fluidez en la lectura que tiene los estudiantes de grado segundo, los siguientes indicadores que se establecieron son; reconocimiento, localización e identificación de elementos, reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros y la cuarta el reconocimiento de las ideas principales.

La segunda dimensión corresponde a la comprensión inferencia con tres indicadores que permitirán conocer si los estudiantes han desarrollado ese proceso que avances o dificultades se presentan, para ello se tienen en cuentan tres indicadores como son; Identificar o seleccionar información no dicha de manera explícita, establecer relaciones para llegar a conocer y comprender la información, identificar la idea principal cuando no está expresada.

En la Tabla 3 Resultados Pretest por indicadores se hace la discriminación de la nota cuantitativa que obtuvieron los estudiantes en cada una de los indicadores que se están valorando y se genera una nota parcial y el nivel de desempeño que obtuvieron, permitiendo hacer un análisis de las dificultades que presentan los estudiantes de grado segundo en el proceso de lectura y comprensión.

En la Tabla 4 se hace la discriminación de los resultados obtenidos por los estudiantes teniendo en cuenta los niveles de desempeño, donde se presenta que en la prueba Pretest en el nivel superior ningún estudiante no logro alcanzar los niveles de aprendizaje para estar en este nivel, en el nivel alto se ubicaron 2 estudiantes, en el nivel básico 7 estudiantes y en el nivel bajo 8 estudiantes.

Tabla 3 Resultados Pretest por indicadores

VARIABLE DEPENDIENTE COMPRENSIÓN LECTORA									
Estudiante	INDICADORES COMPRESION LITERAL				INDICADORES COMPRESION INFERENCIAL			Nota cuantitativa	Nivel de desempeño
	Fluidez en la lectura.	Reconocimiento, localización e identificación de elementos	Reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros	Reconocimiento de ideas principales	Identificar o seleccionar información no dicha de manera explícita.	Establecer relaciones para llegar a conocer y comprender la información.	Identificar la idea principal cuando no está expresada		
E1	4.0	4.3	4.4	4.2	3.5	3.8	3.6	3.9	BASICO
E2	4.3	4.4	4.5	4.3	3.4	3.5	3.7	4.0	ALTO
E3	3.8	3.7	3.4	3.6	3.3	3.2	3.4	3.4	BÁSICO
E4	3.7	3.8	3.9	3.9	3.4	3.5	3.3	3.6	BÁSICO
E5	2.9	2.8	2.6	2.7	2.3	2.2	2.0	2.5	BÁJO
E6	3.8	3.7	4.0	3.8	3.2	3.1	3.0	3.5	BÁSICO
E7	2.8	2.9	3.0	3.0	2.6	2.2	2.4	2.7	BÁJO
E8	2.9	2.7	2.8	2.9	2.7	2.5	2.4	2.7	BÁJO
E9	3.9	3.8	3.9	3.8	3.2	3.3	3.0	3.5	BÁSICO
E10	3.8	3.7	3.9	3.7	3.3	3.0	3.1	3.5	BÁSICO
E11	3.8	3.7	4.0	3.9	3.5	3.4	3.3	3.6	BÁSICO
E12	2.7	2.5	2.6	2.8	2.4	2.5	2.3	2.5	BAJO
E13	2.6	2.7	2.8	2.7	2.3	2.4	2.3	2.5	BAJO
E14	2.8	2.9	3.0	2.7	2.7	2.8	2.6	2.7	BAJO
E15	2.8	2.7	2.6	2.7	2.6	2.4	2.5	2.6	BÁJO
E16	4.0	4.1	4.2	4.0	4.0	3.8	3.9	4.0	ALTO
E17	2.9	2.8	2.7	2.6	2.3	2.4	2.3	2.5	BÁJO

Fuente: Elaboración propia

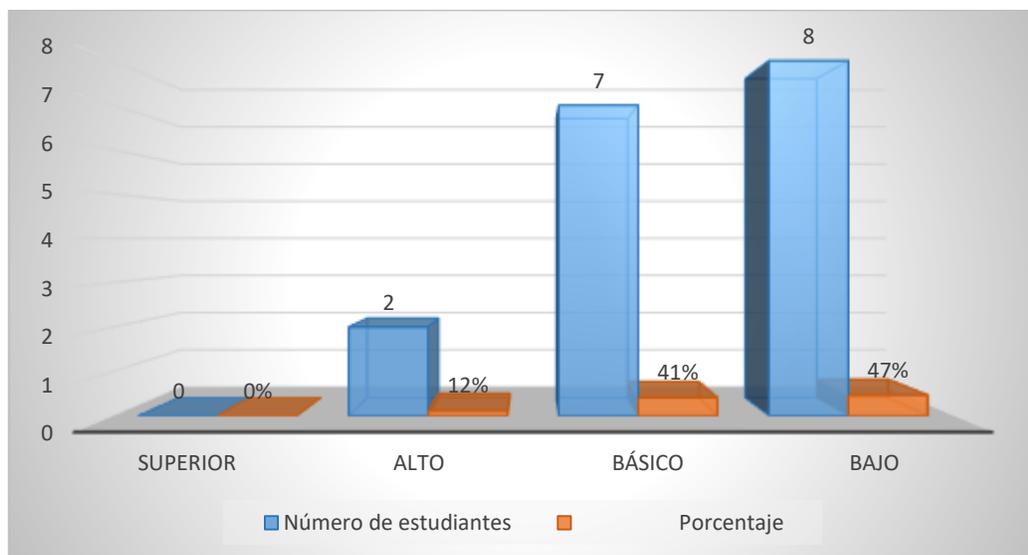
Tabla 4 Resultados Pretest por nivel de desempeño

Nivel de Desempeño	Número de estudiantes	Porcentaje
Superior	0	0%
Alto	2	12%
Básico	7	41%
Bajo	8	47%
Total	17	100%

Fuente: Elaboración propia de la autora

En la Figura 8 se representa los resultados obtenidos en la aplicación del pre test, evidenciando que ningún estudiante se encuentran en el nivel superior, en el nivel alto se encuentran dos estudiantes que representan el 18%, en el nivel de desempeño Básico se ubican seis estudiantes donde se representan un 35% y en el nivel bajo se relacionan 8 estudiantes con 47%. El análisis muestra que la mayoría de los estudiantes se encuentran en los niveles básico y bajo evidenciando que no alcanza los indicadores que se valoran, por lo que se plantean las intervenciones que permitan mejorar los resultados obtenidos en el Pretest

Figura 8 Resultados Prueba Pretest

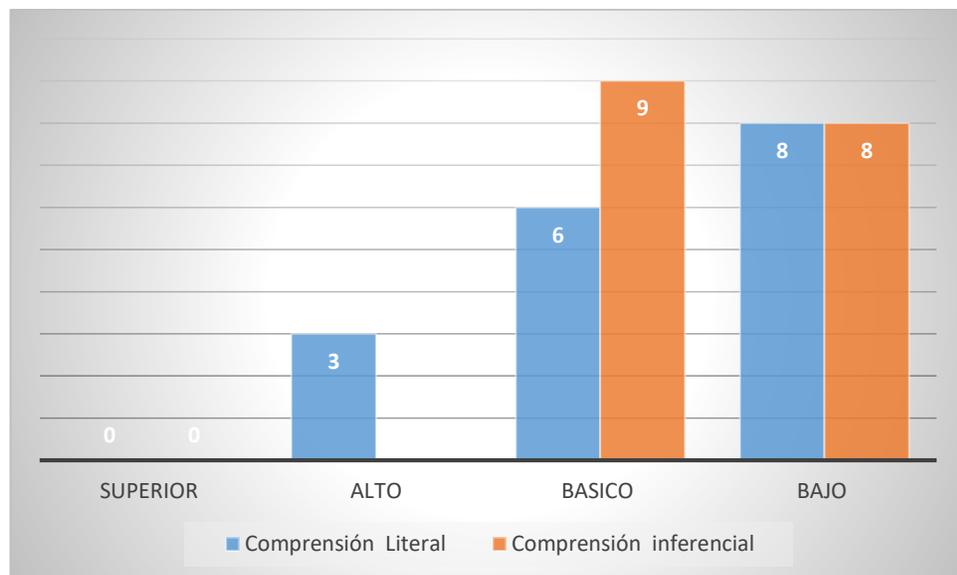


Fuente: Elaboración propia de la autora

Se realiza la comparación de los resultados obtenidos en la comprensión literal e inferencial, como lo muestra Figura 9, en los resultados del Pretest en la comprensión literal, ningún estudiante se encuentra en el nivel superior, tres estudiantes se encuentran en un nivel alto, pero en la comprensión inferencial no logran adquirir los conocimientos que se están evaluando en esta dimensión para obtener el nivel de desempeño alto.

En el nivel básico se evidencia que seis estudiantes obtuvieron una comprensión literal y 9 estudiantes se ubicaron con los aprendizajes de la comprensión inferencial. Y 8 estudiantes obtuvieron un nivel básico en ambas dimensiones analizadas.

Figura 9 Comparación resultados Pretest de la comprensión literal e inferencial



Fuente: Elaboración propia de la autora

Lo que se puede determinar que los estudiantes aún se encuentran en un nivel de comprensión literal y que la comprensión inferencial debe fortalecerse ya que posterior a hacer lecturas los estudiantes no pueden extraer información del texto que han leído a pesar que no la encuentren en el mismo, establecer las relaciones para llegar a conocer y comprender las ideas del texto, por lo que dentro de las intervenciones didácticas se debe fortalecer los indicadores de la comprensión inferencial.

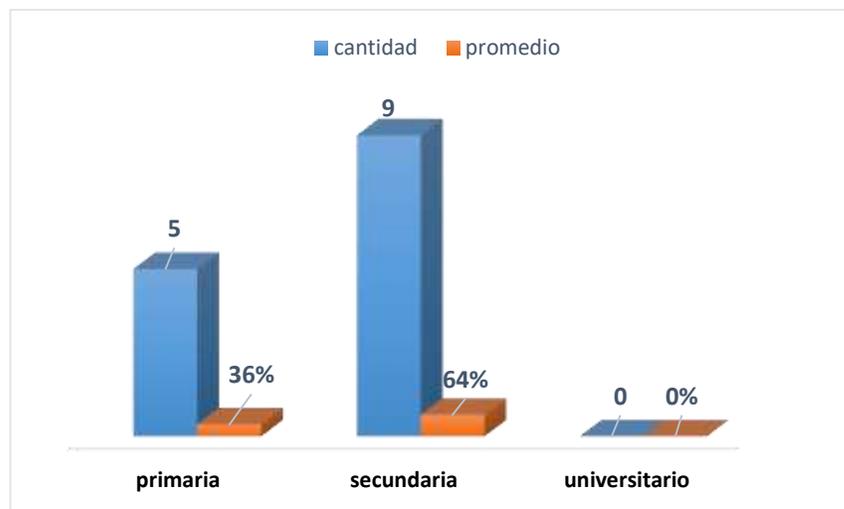
5.2 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

Para poder conocer aspectos fundamentales del contexto familiar en el cual se encuentran los estudiantes, se realiza una encuesta a padres de familia con 13 preguntas para conocer aspectos sobre los niveles de lectura, actividades extracurriculares, actividades de lectura, acceso a internet, lo que permite definir la forma como se establecerán las intervenciones del proyecto de investigación. Anexo I

A continuación, se hace el análisis de las preguntas que conllevan a conocer los procesos de lectura que se desarrollan dentro del contexto familiar. La encuesta fue diligenciada por los 14 padres de familia que sus hijos hicieron parte en la intervención del proyecto de investigación.

En la Figura 10 se establece el nivel de escolaridad de los padres de familia, donde 9 padres de familia finalizaron los estudios de secundaria y 5 lograron sus estudios en la básica primaria.

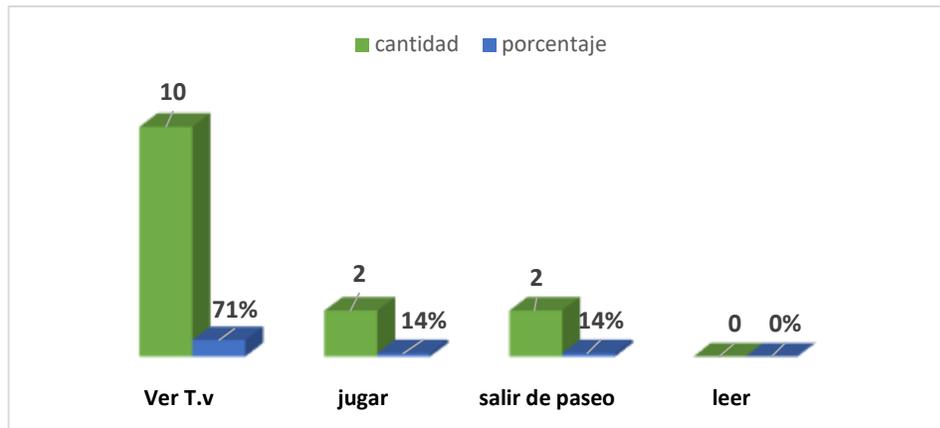
Figura 10 Nivel de escolaridad de los Padres de Familia.



Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta ¿Qué actividades realiza en el tiempo libre en familia? Se plantearon cuatro actividades como fueron Ver televisión, jugar, salir de paseo o leer. En la Figura 11 presenta los resultados de la afinidad hacia actividades en los tiempos libres, donde el 71% de las familias dedican a ver televisión, 14% a jugar y a pasear, el 0% de las familias no tienen como opción actividades de lectura dentro de su tiempo libre, lo que puede estar directamente relacionado con los bajos niveles de hábitos de lectura de los niños.

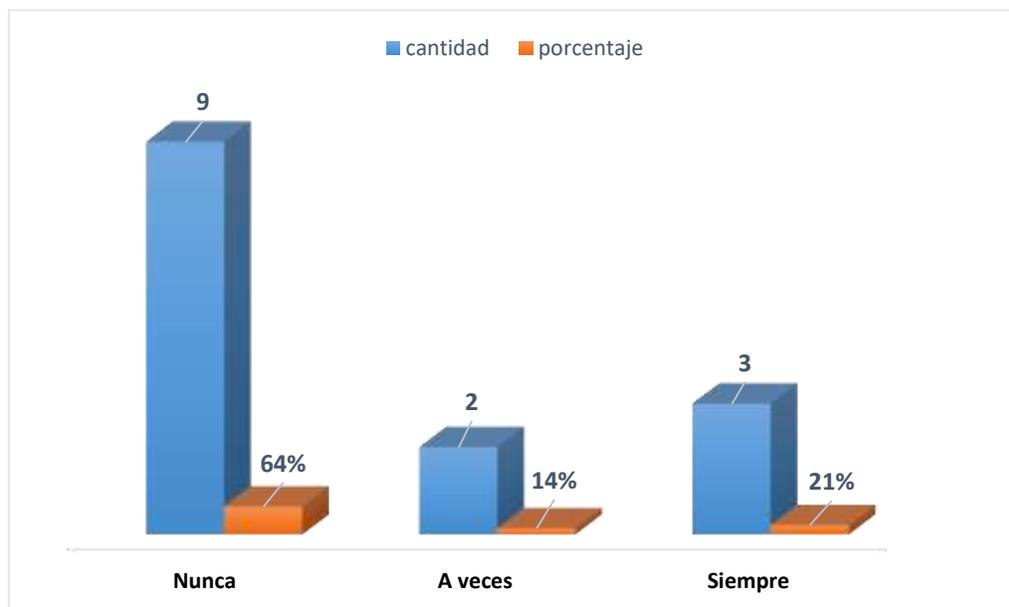
Figura 11 Actividades que realizan en familia en los tiempos libres.



Fuente: Elaboración propia.

Dentro de la encuesta se determinaba conocer si en la familia diariamente se dedica algún espacio para actividades de lectura, dando como resultado en la Figura 12 que el 64% no hacen actividades adicionales, solo realizan las establecidas en las jornadas de clase, el 14% lo realizan a veces y un 21% siempre lo que corresponde a tres estudiantes, y se puede relacionar con los resultados obtenidos en el pre test, donde se evidencia que los estudiantes que profundizan en sus actividades obtienen mejores resultados en sus procesos de lectura y comprensión.

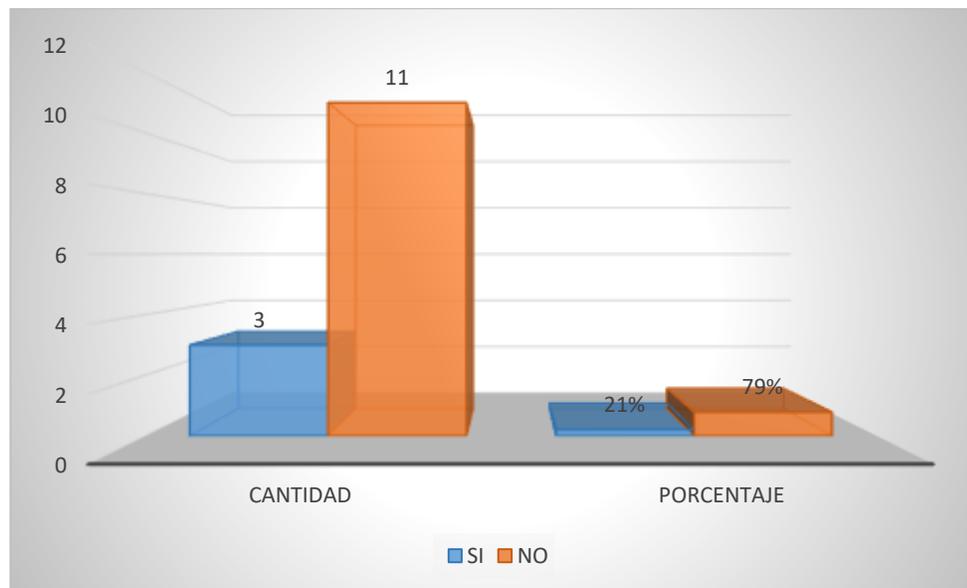
Figura 12 Espacio dedicado a actividades de lectura, diferentes a las establecidas por la Docente.



Fuente: Elaboración propia.

La encuesta también puede determinar que 11 estudiantes no cuentan con internet en el hogar, que solo pueden acceder a WhatsApp por medio de recarga a los móviles, por lo que se estableció el medio por el cual se debería implementar las intervenciones didácticas, como se evidencia en la Figura 13

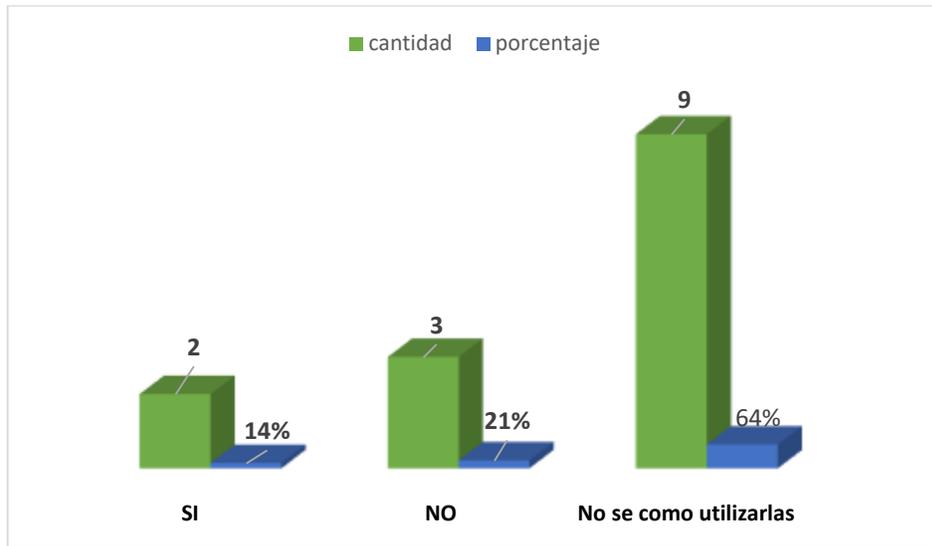
Figura 13 Acceso a internet en el hogar.



Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 14 se pudo establecer que los padres de familia no tienen conocimiento sobre herramientas tecnológicas y plataformas educativas que permitan fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes, por lo que con la aplicación de las actividades del proyecto de investigación se puede involucrar a los padres de familia en la realización de las mismas.

Figura 14 Utilización de las plataformas educativas.



Fuente: Elaboración propia.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Partiendo de la fase de diagnóstico y el análisis del proceso de aprendizaje que han venido evaluando en los estudiantes de grado segundo, se establece la propuesta pedagógica, tomando como referencia la estrategia didáctica Aprendizaje Basada en Juegos, donde se tiene en cuenta lo expresado por Schmeck (1988); Schunk (1991) “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”.

La propuesta de intervención se articula a los Estándares Básicos de Calidad EBC, establecidos por el (MEN 2006) los cuales establecen lo que el estudiante debe saber y saber hacer y poder alcanzar el nivel de calidad en las evaluaciones externas e internas. Los Estándares Básicos de Competencias pueden ser el punto de partida para el diseño curricular, plan de estudios y proyectos escolares. Para el área de lenguaje se establece cinco factores, producción textual, comprensión y e interpretación intertextual, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación.

La variable dependiente de comprensión lectora está directamente relacionada con los factores de comprensión e interpretación intertextual, estableciendo un saber específico o la finalidad inmediata es decir el aprendizaje que el estudiante debe alcanzar al finalizar las intervenciones, es decir el estudiante debe “comprender textos que tienen diferentes formatos y finalidades”. Desde el factor de literatura el estudiante “comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica”

Otra directriz que encaminan y fortalecen el desarrollo de las intervenciones didácticas son los Derechos Básicos de Aprendizajes DBA, los cuales guardan coherencia con Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias, los DBA determinan los aprendizajes que los estudiantes deben alcanzar en cada asignatura y que se dan año a año, los docentes determinan la ruta de enseñanza de los DBA, permitiendo alcanzar los EBC.

Los DBA que se tomaron como referencia y se articularon al objetivo de la investigación de mejorar la comprensión lectora son **DBA 4, DBA6, DBA8**. Por lo cual se diseñan cuatro intervenciones teniendo en cuenta el instrumento de CANVAS de Gamificación, diseñado por el Tecnológico de Monterrey y se establece juegos de manera digital y no digital. La estructuración de las intervenciones tiene en cuenta 9 ítems o aspectos que permiten estructuración que se correlacionan desde los objetivos, perfil de los jugadores, comportamientos esperados, componentes, mecánica, dinámica, gestión, riesgos potenciales y estética.

La primera intervención se estableció como “El árbol de los libros” que se plantean de manera digital, está articulado con el DBA 4 “Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias”, el detalle de la actividad se presenta en la Tabla 5 Instrumento Canvas 1.

La segunda Intervención digital ¡Vaya apetito tiene el zorro! Se articula al DBA 4, y el desarrollo de la actividad se detalla en Tabla 6 Instrumento Canvas 2.

La tercera intervención que se plantea de manera no digital “Domino de adivinanzas” se fundamenta en el DBA 6 “Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de textos, a partir de sus conocimientos previos”, el detalle de la actividad se establece en la Tabla 7 Instrumento Canvas 3.

La cuarta intervención no digital “Ruleta de Creación Literaria” se fundamenta en el DBA 8 “Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular”, el detalle de la actividad se establece en la Tabla 8 Instrumento Canvas 4

En la estructuración de las estrategias se tiene en cuenta la situación actual de emergencia sanitaria por la que atraviesa el mundo y la forma en la que se han desarrollado en el entorno educativo como lo es el estudio en casa, lo que se tiene en cuenta para el diseño e implementación de las unidades didácticas ya que la muestra de estudiantes, solo un 40% de ellos tienen conexión constante y permanente a internet.

La propuesta se encamina desde el nombre “**SI QUIERES UNA AVENTURA HAS UN CLIC A LA LECTURA**” que es motivador para los estudiantes y permiten hacer un adecuado acercamiento a lo que se trabaja en la propuesta de investigación. Dentro del diseño se parte de la lectura de cuentos con imágenes visualmente agradables para los niños y niñas, con actividades que conlleven a hacer un proceso de comprensión de la lectura realizada y así mismo se trabajan dos juegos no digitales uno para el trabajo de la lectura inferencial y el otro para el trabajo de la creación literaria y lectoescritura.

6.1.1 Intervención digital “El árbol de los libros”

Tabla 5 Instrumento Canvas 1

GAMIFICACIÓN Canvas ACTIVIDAD DIGITAL	Materia: Lenguaje	Fecha
	Profesora: Sandra Nomesque	Iteración: # 1

<p style="text-align: center;">6. Dinámica</p> <p>INICIO</p> <p>En el inicio de esta primera intervención se solicita a los padres de familia que participen en el desarrollo de la actividad de esta manera se permite orientar sobre la importancia de la lectura en el proceso de formación de los niños y niñas.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se desarrolla tres actividades dentro del reto.</p> <p>1. Realizar la lectura del cuento “EL ÁRBOL DE LOS LIBROS”, el cual se presenta en PDF para los estudiantes que solo tienen conexión por WhatsApp.</p>	<p style="text-align: center;">4. Componentes</p> <p>Elementos que se utilizan en la intervención.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuento en formato de presentación y PDF. • Retos. • Puntuación. • Tablero de puntuación 	<p style="text-align: center;">1. Objetivos</p> <p>DBA 4: Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia de la lectura en los estudiantes de grado segundo, formando lectores capaces de desenvolverse en su entorno escolar. • Motivar el interés por la lectura en los estudiantes. • Promover la comprensión lectora mediante la utilización de las 	<p style="text-align: center;">9. Estética</p> <p>La lectura del cuento maneja colores y letra que sean acorde para la edad de los estudiantes.</p> <p>La plataforma donde se desarrollan las actividades tiene interfaces amigables con los usuarios, así mismo de fácil manipulación.</p>	<p style="text-align: center;">2. Perfil de jugadores</p> <p>Los estudiantes pertenecen a grado segundo, de la IE Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá.</p> <p>Los estudiantes en edades de 7 a 8 años de edad.</p> <p>Son estudiantes muy activos, que están fortaleciendo su proceso de lectura.</p>
	<p style="text-align: center;">5. Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura en cuento. • Orientaciones de las actividades. • Ingreso a la plataforma WORDWALL • Desarrollo de los retos. 		<p style="text-align: center;">3. Comportamientos esperados</p> <p>Se esperará que los estudiantes y padres de familia se involucren en la aplicación de las actividades, ya que como se continua en la</p>	

<p>2. En la plataforma WORDWALL se desarrollarán el test de comprensión lectora relacionada con la lectura del cuento evidenciar la comprensión de lectura.</p> <p>Por medio del canal de comunicación estableció que es el WhatsApp, se les envía el link de acceso para la actividad. https://wordwall.net/play/16685/747/318</p> <p>3. Los estudiantes deben organizar las oraciones para darle sentido a las mismas, se desarrollará en la plataforma WORDWALL https://wordwall.net/play/16688/653/964</p> <p>4. Para el fortalecimiento del proceso de escritura y en especial el aspecto de ortografía se plantea a los estudiantes el juego el laberinto, donde ellos deben desplazarse por el tablero del juego para</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del tablero de puntuación. 	<p>tecnologías digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece semejanzas y diferencias entre los textos literarios que lee. 	<p>modalidad estudio en casa, los padres de familia son un apoyo fundamental en el desarrollo de todas las actividades.</p> <p>Que las actividades propuestas sean del agrado de los estudiantes, y que se reconozca la importancia de la lectura en todo el proceso educativo.</p> <p>Involucrar a los padres de familia en el desarrollo de las intervenciones y de esta manera reconocer la importancia de generar hábitos de lectura.</p> <p>Mejorar los hábitos de lectura de los estudiantes a través de cuentos acorde a la edad de los estudiantes.</p>	<p>Les gusta desarrollar actividades interactivas y que sean de motivantes.</p>
--	---	---	---	---

<p>encontrar la palabra correcta. El juego se desarrolla en la plataforma WORDALL https://wordwall.net/play/17500/430/748</p> <p>5. Actividad no digital elaboración de un rompecabezas donde deja a los estudiantes un mensaje sobre la importancia de la lectura. A todos los estudiantes se les entrega de manera física el material para que ellos lo colorean, recorten y construyan su rompecabezas.</p> <p>CIERRE</p> <p>Finalizada la actividad se realiza la retroalimentación de la actividad, teniendo en cuenta los puntajes obtenidos en los retos.</p>				
<p>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades se realiza el seguimiento a los estudiantes por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp, con los estudiantes que tienen únicamente conexión por medio de este medio. 			<p>8. Riesgos potenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que exista dificultad por parte de los padres de familia para realizar el acompañamiento en la intervención. 	

<ul style="list-style-type: none">• Llamadas telefónicas para orientar cada uno de las actividades si se les presentan alguna de las actividades.• Revisión de las actividades que se realizan de manera física.• Seguimiento y revisión de los estudiantes que accedieron de manera virtual para el desarrollo de las actividades.	<ul style="list-style-type: none">• Que no puedan acceder con facilidad a la plataforma en la cual se van desarrollar las actividades planteadas.• Que los estudiantes y padres de familia se sientan saturados en el desarrollo de las actividades planeadas.
---	---

Fuente: elaboración propia de la autora.

6.1.2 Intervención digital ¡Vaya apetito tiene el zorro!

Tabla 6 Instrumento Canvas 2

Gamificación y Canvas ACTIVIDAD DIGITAL	Materia: Lenguaje	Fecha
	Profesora: Sandra Nomesque	Iteración: # 2

<p>6. Dinámica</p> <p>INICIO</p> <p>Los estudiantes deben realizar la lectura del cuento ¡Vaya Apetito tiene el zorro! El cual se le entrega de manera digital PDF.</p> <p>Se les hace la explicación a los estudiantes y padres de familia, la manera de acceso a la plataforma, EDUCAPLAY.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se crea una serie de retos que el estudiante debe desarrollar partiendo de la lectura del cuento. Se presentan</p>	<p>4. Componentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuento digital en medio PDF. • Retos. • Actividades. 	<p>1. Objetivos</p> <p>DBA 4: Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconstruir las acciones y los espacios donde se desarrolla la narración y atribuye nuevos perfiles a los personajes. 	<p>9. Estética</p> <p>La lectura del cuento maneja colores y letra que sean acorde para la edad de los estudiantes.</p> <p>La plataforma donde se desarrollan las actividades tiene interfaces amigables con los usuarios, así mismo de fácil manipulación</p>	<p>2. Perfil de jugadores</p> <p>Los estudiantes pertenecen a grado segundo, de la IE Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá.</p> <p>Los estudiantes en edades de 7 a 8 años de edad.</p> <p>Son estudiantes muy activos, que están fortaleciendo su proceso de lectura.</p> <p>Les gusta desarrollar actividades</p>
	<p>5. Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura. • Retos. • Acceso a la plataforma EDUCAPLAY. • Recompensas. 		<p>3. Comportamientos esperados</p> <p>Participación activa de todos los estudiantes en las actividades planeadas.</p>	

<p>tres actividades para evidenciar la comprensión de lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BUSCA LAS PAREJAS: La actividad consiste en buscar las parejas de imágenes relacionadas con el cuento ya leído, esto permite afianzar la concentración y atención, aspecto fundamental en el desarrollo del proceso lector. • RELACIONA LAS PALABRAS: Se le presenta preguntas relacionadas con la lectura realizada y se debe hacer a relación con la respuesta correcta. • SOPA DE LETRAS: En este reto los estudiantes deben encontrar 8 palabras relacionadas con la lectura realizada. <p>CIERRE</p>			<p>Motivación por realizar las lecturas propuestas. Fortalecimiento de la comprensión lectora.</p>	<p>interactivas y que sean de motivantes.</p>
--	--	--	--	---

Finalizando las actividades se revisa el tablero de puntuación de cada uno de los participantes.				
<p style="text-align: center;">1. Gestión (seguimiento y monitoreo)</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades se realiza el seguimiento a los estudiantes por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp, con los estudiantes que tienen únicamente conexión por medio de este medio. • Llamadas telefónicas para orientar cada uno de las actividades si se les presentan alguna de las actividades. • Revisión de las actividades que se realizan de manera física. • Seguimiento y revisión de los estudiantes que accedieron de manera virtual para el desarrollo de las actividades. 		<p style="text-align: center;">8. Riesgos potenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que los estudiantes se les dificulte hacer la lectura del cuento. • Que no puedan acceder con facilidad a la plataforma en la cual se van desarrollar las actividades planteadas. • Que se presente dificultad en el desarrollo de los retos de la plataforma EDUCAPLAY 		

Fuente: elaboración propia de la autora.

6.1.3 Intervención no digital “Domino de adivinanzas”

Tabla 7 Instrumento Canvas 3

Gamificación y Canvas JUEGO NO DIGITAL “DOMINO DE ADIVINANZAS”		Materia: Transversal		Fecha	
		Profesora: Sandra Nomesque		Iteración: # 3	
<p>6. Dinámica</p> <p>INICIO</p> <p>Se orienta a la familia como se desarrollará la actividad, ya que se planea para la participación de tres jugadores.</p> <p>Deben leer las instrucciones del juego y conocer el material en físico que se ha entregado.</p> <p>DURANTE</p>	<p>4. Componentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material en físico del domino. • Instrucciones. • Lectura. • Pruebas de comprensión de lectura. 	<p>1. Objetivos</p> <p>DBA 6: Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de textos, a partir de sus conocimientos previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relaciona la información que proporciona el texto con sus conocimientos previos. • Lee con suficiente 	<p>9. Estética</p> <p>El juego del domino se entrega de manera física el cual contiene 16 fichas, una parte con la adivinanza y la otra con la imagen llamativas acorde a la respuesta que se desean encontrar.</p>	<p>2. Perfil de jugadores</p> <p>Los estudiantes pertenecen a grado segundo, de la IE Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá.</p> <p>Los estudiantes en edades de 7 a 8 años de edad.</p> <p>Son estudiantes muy activos, que están fortaleciendo su proceso de lectura.</p> <p>Les gusta desarrollar actividades interactivas</p>	
	<p>5. Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia. 		<p>3. Comportamientos esperados</p>		

<p>Realizar la familia el juego de domino.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega el domino en físico. • Realizar las instrucciones del juego: El domino cuenta con 16 fichas en las cuales se encuentra la adivinanza y la imagen. Hay dos dichas marcadas con la palabra inicio y final para que sea parte de inicio de la actividad. Sobre la mesa se deja la primera ficha, y se debe repartir las fichas sobrantes de manera equitativa teniendo en cuenta la cantidad de participantes. Se debe hacer la lectura de la primera adivinanza y el jugador que tenga la ficha con la imagen que representa la respuesta debe colocarla y seguir la 	<ul style="list-style-type: none"> • Turnos. • Seguimiento de instrucciones. • Retroalimentación. • Premio. Insignias 	<p>fluidez para comprender un escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el tema global de los textos que lee, y responde preguntas sobre lo que en ellos aparece y no aparece escrito. • Desarrollar la habilidad de hacer una lectura inferencial de un corto texto de manera lúdica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las actividades propuestas. • Motivación en el desarrollo de actividades. • Fortalecimiento de la lectura literal e inferencial. • Vinculación de la familia en las actividades para mejorar los hábitos de lectura de sus hijos. 	<p>y que sean de motivantes.</p>
---	---	--	--	----------------------------------

<p>secuencia hasta finalizar toda la partida del domino.</p> <p>FINAL</p> <p>Para reforzar la lectura inferencial se entregará un taller de comprensión de lectura de manera física. Se realiza la evaluación de la actividad, mediante la aplicación del instrumento de recolección de información.</p>				
<p>6. Gestión (seguimiento y monitoreo)</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades se realiza el seguimiento a los estudiantes por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp, con los estudiantes que tienen únicamente conexión por medio de este medio. • Llamadas telefónicas para orientar cada uno de las actividades si se les presentan alguna de las actividades. • Revisión de las actividades que se realizan de manera física. 		<p>8. Riesgos potenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que exista dificultad por parte de los padres de familia para realizar el acompañamiento en la intervención. • Poca motivación por parte de los estudiantes para el desarrollo de la actividad. • Que la actividad de comprensión de lectura presente dificultades para el desarrollo. 		

Fuente: elaboración propia de la autora.

6.1.4 Intervención no digital “Ruleta de creación literaria”

Tabla 8 Instrumento Canvas 4

Gamificación y Canvas JUEGO NO DIGITAL “RULETA DE CREACION LITERARIA”	Materia:	Fecha
	Profesora: Sandra Nomesque	Iteración: # 4

<p style="text-align: center;">6. Dinámica</p> <p>INICIO</p> <p>Se orienta a los estudiantes a conocer la ruleta a que la puedan manipular, se les explica a los estudiantes está compuesta por tres ruletas que determinan los personajes, objetos y lugares.</p> <p>DURANTE</p> <p>Los estudiantes deben jugar con la ruleta y sacar dos personajes, dos objetos y un lugar. Se entrega una guía de trabajo donde los estudiantes deben</p>	<p style="text-align: center;">4. Componentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material en físico. • Instrucciones • Guías de trabajo. 	<p style="text-align: center;">1. Objetivos</p> <p>DBA 8:</p> <p>Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona el tipo de texto que quiere escribir de acuerdo con lo que pretende comunicar. • Elige palabras adecuadas a una temática y a la redacción de tipos de escrito 	<p style="text-align: center;">9. Estética</p> <p>El juego de la ruleta se entrega en físico, con colores llamativos, de fácil manipulación para los niños.</p>	<p style="text-align: center;">2. Perfil de jugadores</p> <p>Los estudiantes pertenecen a grado segundo, de la IE Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá.</p> <p>Los estudiantes en edades de 7 a 8 años de edad.</p> <p>Son estudiantes muy activos, que están fortaleciendo su proceso de lectura.</p>
	<p style="text-align: center;">5. Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimientos de instrucciones. • Retroalimentación. 		<p style="text-align: center;">3. Comportamientos esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las actividades propuestas. 	

<p>plasmar el dibujo de los resultados obtenidos anteriormente.</p> <p>En la segunda parte se orienta las estrategias para escribir el cuento, teniendo en cuenta palabras claves que se pueden utilizar en la manera de escribir.</p> <p>FINAL</p> <p>Se orienta para que la creación literaria se realice en familia, pidiéndole a los padres de familia que puedan hacer aportes y entre todos hacer una hermosa creación que deben escribir e ilustrar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Premiación. 	<p>específicos como autorretratos, invitaciones, cartas, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación en el desarrollo de actividades. • Inicio en el proceso de la creación literaria. • Vinculación de la familia en las actividades para mejorar los hábitos de lectura de sus hijos. 	
--	---	---	---	--

<p align="center">7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades se realiza el seguimiento a los estudiantes por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp, con los estudiantes que tienen únicamente conexión por medio de este medio. • Llamadas telefónicas para orientar cada uno de las actividades si se les presentan alguna de las actividades. 	<p align="center">8. Riesgos potenciales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que exista dificultad por parte de los padres de familia para realizar el acompañamiento en la intervención. • Poca motivación por parte de los estudiantes para el desarrollo de la actividad. • Que la actividad de comprensión de lectura presente dificultades para el desarrollo.
--	--

- Revisión de las actividades que se realizan de manera física.

- Que exista falencias en el proceso de lectoescritura de los estudiantes.

Fuente: elaboración propia de la autora.

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Para la aplicación de las unidades didácticas se establecieron dos actividades para las cuales se utilizó las plataformas educativas WORDALL Y EDUCAPLAY las cuales permiten la creación de actividades que con lleven a el desarrollo de los indicadores dentro de las variables a fortalecer.

6.2.1 Intervención 1 digital.

La primera intervención se realizó en la plataforma WORDALL donde se crearon tres actividades partiendo de la lectura de un cuento interactivo, esta plataforma maneja una interfaz dinámica, la cual a la interacción es atractiva para los usuarios, ya que maneja colores llamativa en cada una de las, actividades, así mismo genera una atención al internauta, en la plataforma.

Se elabora un cuento interactivo utilizando la herramienta Power Point, llamado el “El árbol de los libros” tomando como referencia un cuento escrito por la periodista y escritora Azucena Zarzuela

Figura 15 Cuento Interactivo El árbol de los libros.



Fuente: Elaboración propia.

Se elaboran tres actividades en la plataforma Wordall, partiendo de la lectura del cuento “el árbol de los libros” se realiza la creación de tres actividades, la primera establece preguntas de comprensión de lectura, como se presenta en la Figura 16. En la actividad se plantea seis preguntas con cuatro posibles respuestas, partiendo de la lectura del cuento, se establece la respuesta correcta, el tiempo para el desarrollo de la actividad es ilimitado teniendo en cuenta que la fluidez de lectura entre los estudiantes es diferente, la finalidad es conocer si comprendieron aspectos básicos de la lectura, las preguntas se recrearon dando orientación a los indicadores establecidos en la variable dependiente de Comprensión de lectura, como se evidencia en la Figura 16

Figura 16 Pantalla de Interfaz test de comprensión lectora.



Fuente: Elaboración propia

En la segunda actividad se establece la organización de oraciones, fortaleciendo aprendizajes temática de clase. Se presentan palabras en desorden y se le deben organizar para dar sentido a la oración, estas se orientan con las ideas principales y secundarias de la lectura que está determinada por los indicadores de las dimensiones de comprensión literal e inferencial, como se establece en la Figura 17

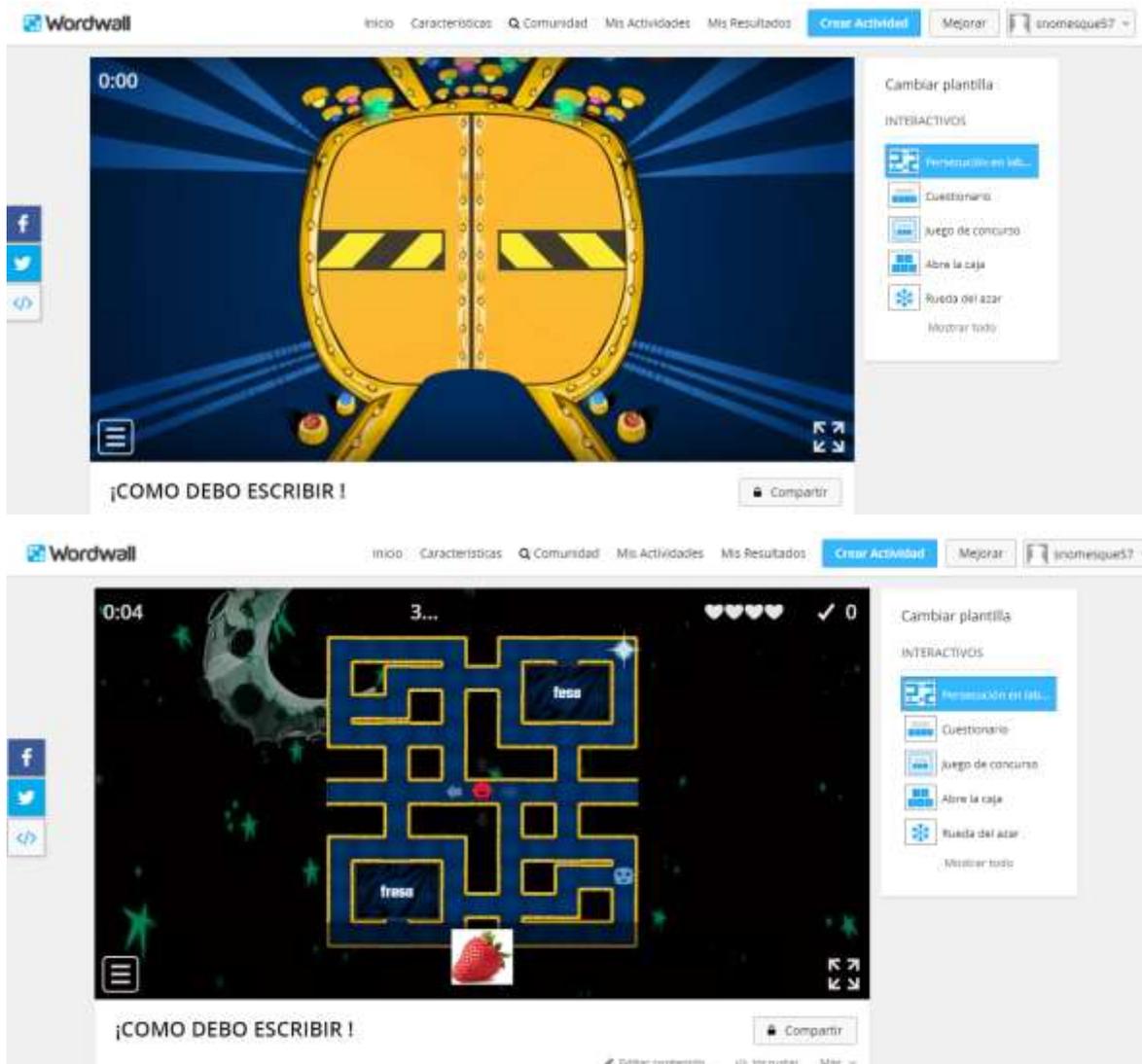
Figura 17 Pantalla de Interfaz Organización de Oraciones



Fuente: elaboración Propia

En la tercera actividad se establece un juego de laberinto para fortalecer la correcta escritura de palabras, se visualiza personaje y debe desplazarse hasta encontrar la forma correcta de escribir la palabra partiendo de la imagen que se proporciona, el juego establece vidas, también debe evitar los enemigos y no finalizar el juego, se les da la opción de reintentar varias veces la actividad.

Figura 18 Pantalla de interfaz ¡Cómo debo escribir!



Fuente: Autora del trabajo

6.2.2 Intervención 2

La segunda intervención, se orienta desde la lectura del cuento digital “Vaya apetito tiene el zorrillo” escrito por Claudia Rueda, en cual los estudiantes pueden acceder a él desde cualquier dispositivo tecnológico.

Figura 19 Cuento Digital " Vaya apetito tiene el zorrillo!



Fuente: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1vtB5tN376zMUmb1C2-ZD0Fa2PUAw553l?fbclid=IwAR38lrHK9opnnPizT8ST9uq2ViHVXB4oYegnaNcUGOJDrr_4EB8Z26-IC2g

En la plataforma EDUCAPLAY se desarrollan tres actividades donde se trabaja el fortalecimiento de la comprensión lectora, se crea un reto donde los estudiantes por medio de un Game Pin ingresan a la actividad digital

Figura 20 Ingreso al reto de EDUCAPLAY



Fuente: Autora del trabajo

La interfaz de las actividades de la segunda intervención, se presenta en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** donde se visualiza las tres actividades diseñadas; relación de palabras, sopa de letras y busca las parejas.

Figura 21 Interfaz de las actividades



Fuente: Plataforma Educaplay

En la primera actividad se establecen la relación entre columnas, se presenta preguntas relacionadas al cuento y en la segunda la respuesta, se debe hacer la relación entre ambas columnas, como se presenta Figura 22, de esta manera se trabaja la comprensión que el estudiante tiene después de la lectura, se orienta con la dimensión de la comprensión literal.

Figura 22 Actividad relación de columnas



Fuente: Plataforma Educaplay

En la actividad se establece una sopa de letras, para fortalecer la atención y concentración, se establece 8 palabras, y se tiene él cuenta el tiempo que cada estudiante demora en el desarrollo de la misma. Se evidencia en la Figura 23

Figura 23 Actividad Sopa de Letras

The screenshot shows the Educaplay interface for a 'Sopa de Letras' (Word Search) activity. The main area displays a 15x15 grid of letters. To the right of the grid is a list of words to be found: COCODRILOS, FLAMENCOS, PANTANO, TORTUGA, ZORRO, ARENA, LAGO, and BIHO. A timer at the top right shows 00:28. Below the grid is a 'Mostrar palabras' button. On the right side, there are two promotional banners and a 'Top 10 resultados' table.

Rank	Nombre	Tiempo	Puntuación
1	luis	00:49	100
2	Sandra Milena Novena...	01:01	100
3	palmar yoo	01:15	100
4	carlos	01:40	100
5	eduard	01:56	100
6	shata	02:43	100
7	profeb	03:58	100

Fuente: Elaboración propia, plataforma Educaplay

En la última actividad del reto es trabajar la atención por un juego de búsqueda de parejas, sobre imágenes del cuento. Como se muestra en Figura 24.

Figura 24 Actividad Busca Parejas

The screenshot shows the Educaplay interface for a 'Busca Parejas' (Find Pairs) activity. The main area displays a grid of images, with two images of a zebra and a lion visible. A timer at the top right shows 00:24. Below the grid is a 'Mostrar palabras' button. On the right side, there are two promotional banners and a 'Top 10 resultados' table.

Rank	Nombre	Tiempo	Puntuación
1	luis	01:00	73
2	shata	01:07	65
3	David marcela fern	01:17	55
4	carlos	02:19	65
5	eduard	03:19	61
6	carolita	03:20	61
7	Sandra Milena Novena...	04:58	52
8	luis	01:07	52
9	shata	03:14	52

6.2.3 Postest

La aplicación del Postest se realiza de manera digital, donde realiza la evaluación de la comprensión lectora mediante la lectura de un cuento interactivo. Se continúa con la estrategia que los estudiantes logren hacer la lectura de cuentos acorde a su edad, con un texto acorde y con apoyo visual en las imágenes que pueden orientar la comprensión del texto, como se visualiza en Figura 25

Figura 25 Cuento Postest "Capitán Verdemán" Superhéroe del Reciclaje



Fuente: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1vtB5tN376zMUmb1C2-ZD0Fa2PUAw5531?fbclid=IwAR38lrHK9opnnPizT8ST9uq2ViHVXB4oYegnaNcUGOJDr_4EB8Z26-IC2g

El Pos Test se diseñó en la plataforma Wordwall, el cual consta de 10 preguntas con respuesta múltiple y única opción de respuestas. Las preguntas están relacionadas con la variable de comprensión lectora y los indicadores de comprensión litera e inferencial. Los estudiantes realizan el acceso por el siguiente link <https://wordwall.net/play/19518/373/955> y se registran con su nombre para acceder al quiz.

Figura 26 Pantalla de Interfaz Prueba Postest



Fuente: creación de la autora <https://wordwall.net/es/resource/19518373/comprensi%c3%b3n-lectora-capit%c3%a1n-verdem%c3%a1n-superh%c3%a9roe-del-reciclaje>

6.3 IMPLEMENTACIÓN

La propuesta de investigación se plantearon las intervenciones donde se implementa la estrategia didáctica basada en juegos. En el tiempo de aplicación del proyecto de investigación la institución tenía espacios en alternancia escolar se pide autorización a los padres de familia para realizar encuentros personalizados y poder llevar a cabo el desarrollo de las actividades, por lo que se solicitaron espacios como el vive Digital y la Biblioteca Municipal espacios donde se pudo contar con conectividad lo que permitió el desarrollo de las intervenciones.

En el diagnóstico inicial se aplicó a 17 estudiantes los cuales los padres de familia firmaron el consentimiento informado para llevar a cabo cada una de las intervenciones del proceso, pero en la etapa de la implementación se aplicó con 14 de ellos.

6.3.1 Canales de comunicación

Se llevó en primera instancia una comunicación por medio del WhatsApp del grado correspondiente donde se explicaba a los padres de familia y estudiantes la metodología que se iba a llevar a cabo para la implementación de las unidades didácticas, de esta manera se orienta la manera como podrán desarrollar cada una de las actividades.

Figura 27 Canal de Comunicación



Fuente: plataforma WhatsApp

Se elaboró un video de motivación e introducción para los estudiantes y padres de familia para dar apertura a las actividades planeadas de esta forma se pudo contextualizar cual era el objetivo que se quiere alcanzar con la puesta en marcha de la propuesta de investigación. El video se compartió por el canal de comunicación que se ha establecido entre los padres de familia, estudiantes y docente.

Figura 28 Video de Apertura al Proyecto.



Fuente: propia del autor de la investigación

6.3.2 Entrega de material

En el desarrollo de la investigación se realiza la entrega del material que se utilizara en las intervenciones a los estudiantes, donde se utilizó la entrega del Plan de alimentación escolar para que los padres de familia pudieran asistir con los estudiantes y de esa manera se les entrego el domino de adivinanzas, la ruleta y material impreso de las orientaciones de cada una de las actividades a desarrollar.

Figura 29 Entrega de Material en físico.



Fuente: Elaboración de la autora

6.3.3 Intervención digital # 1

El objetivo de la primera intervención está relacionado con el DBA 4 del área de lenguaje donde el estudiante debe comprender Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias. En esta intervención se plantearon 5 actividades, por medio del medio de comunicación establecido se dan las orientaciones de la forma que se desarrolla la actividad, en esta primera intervención se realizaron encuentro personalizado con 10 estudiantes para la implementación del mismo y 4 lo realizaron en sus hogares.

En la primera parte los estudiantes hicieron la lectura del cuento “El árbol de los libros” como se evidencia Figura 30, donde se fortalece el proceso de lectura y la fluidez que deben tener los estudiantes del grado segundo el cual es uno de los indicadores que se tiene en cuenta en la variable de Comprensión de lectura.

Figura 30 Estudiante realizando la lectura del cuento "El árbol de los Libros"



Fuente: Autora del proyecto

Posteriormente a la lectura se deben realizar tres retos de manera digital. El primer reto realizo un test de comprensión de lectura, en el cual se establece seis preguntas relacionadas a la lectura anteriormente. Para acceder al reto los estudiantes ingresaron al link de acceso y registrarse con el nombre para poder evidenciar quienes han participado en la actividad. <https://wordwall.net/play/16685/747/318>

Figura 31 Ingreso a la Plataforma Wordall



Fuente: Plataforma Wordwall

En el desarrollo de la intervención los estudiantes desarrollaron la actividad de comprensión lectora.

Figura 32 Aplicación de la Comprensión Lectora.



Fuente: autora del proyecto

En la plataforma Wordwall desde el perfil del usuario se puede consultar los resultados obtenidos por los participantes, teniendo en cuenta que los 14 estudiantes llevaron a cabo en la actividad de comprensión de lectura. Se evidencia que 11 estudiantes obtuvieron entre cuatro y seis respuestas correctas, y el tiempo estimado en el cual desarrollaron el reto fue entre 1:53 minutos y 6:00 minutos, donde se trabajaron los indicadores establecidos en la variable de comprensión de lectura. En el reto 3 estudiantes presentaron dificultad para culminar la actividad ya que solo aprobaron una o dos respuestas correctas y estuvieron en un tiempo máximo de 10 minutos en la ejecución de mismo, como lo muestra Figura 33

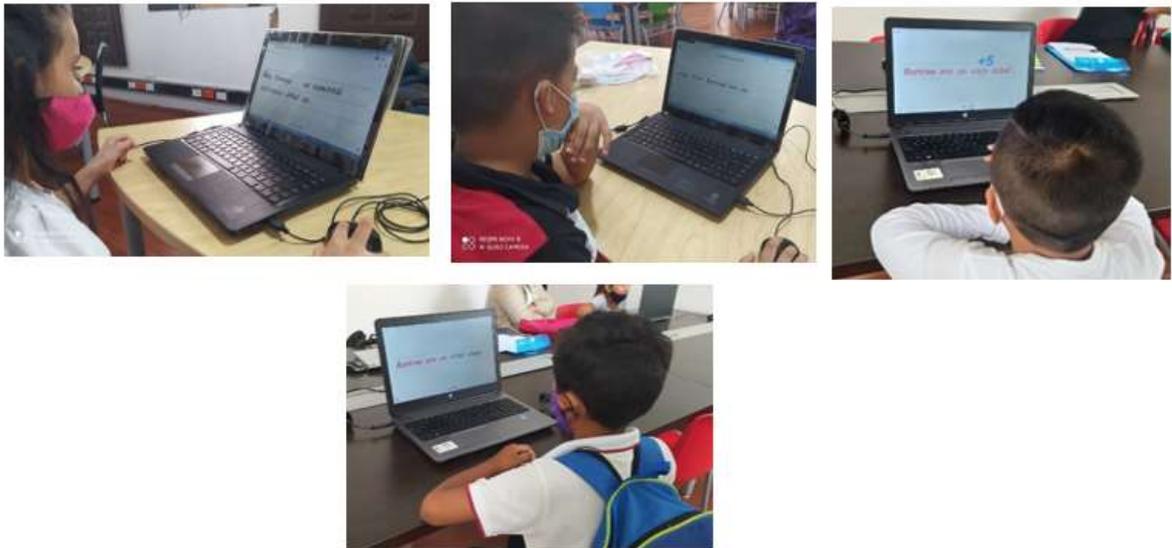
Figura 33 Resultados de la Prueba de Comprensión lectora.

Resultados por estudiante				
Estudiante	Enviado	Correcto	Incorrecto	Tiempo
David Mendoza	21:25 - 7 jul. 2021	6	0	1:53
brayan david	10:33 - 11 jun. 2021	6	0	3:20
Danna	21:21 - 7 jul. 2021	6	0	3:21
laura	21:33 - 7 jul. 2021	6	0	3:34
robert josue	19:36 - 11 jun. 2021	6	0	3:46
shaira valentina	11:27 - 11 jun. 2021	6	0	5:17
francy	14:37 - 11 jun. 2021	5	1	2:16
yeireth	21:47 - 7 jul. 2021	5	1	4:04
edward nicolas	10:36 - 11 jun. 2021	5	1	6:00
yomar	21:16 - 7 jul. 2021	4	2	4:12
carlos	11:31 - 11 jun. 2021	4	2	8:55
samantha	14:51 - 11 jun. 2021	2	0	8:15
diego	9:34 - 11 jun. 2021	2	3	9:52
pedro	9:34 - 11 jun. 2021	1	1	7:58

Fuente: <https://wordwall.net/es/result/a/15617175>

El segundo reto debe organizar las palabras para darle sentido a la oración, las cuales estaban relacionado con las idea principal y secundarias partiendo en la lectura.

Figura 34 Aplicación de la actividad 2. Organización de Oraciones



Fuente: autora del proyecto

En esta actividad se evidencio mayor complejidad, se tuvo en cuenta el tiempo en el cual los estudiantes lo ejecutaron, todos pudieron organizar las cinco oraciones que se establecían, pero el tiempo máximo que utilizaron fue de 17:37 minutos, como se evidencia en la Figura 35

Figura 35 Resultado por estudiantes, tiempo de ejecución

Resultados por estudiante

ORDENAR POR Envío Nombre y apellido Correcto + hora

Estudiante	Enviado	Puntuación	Correcto	Incorrecto	hora
David Mendaza	22:25 - 7 jul. 2021	39	5	0	2:12
franyer	14:45 - 11 jun. 2021	31	5	0	5:59
shaira valentina	11:36 - 11 jun. 2021	31	5	0	7:13
diego	9:50 - 11 jun. 2021	36	5	0	7:45
samantha	15:00 - 11 jun. 2021	44	5	0	7:52
yoimar yokasta	14:42 - 23 jun. 2021	31	5	0	8:03
carlos	11:41 - 11 jun. 2021	36	5	0	9:10
laura	16:30 - 10 jun. 2021	26	5	0	11:06
brayan david	10:46 - 11 jun. 2021	26	5	0	12:35
robert josue	15:50 - 11 jun. 2021	26	5	0	12:37
pedro	8:51 - 11 jun. 2021	26	5	0	14:03
edward nicolas	10:51 - 11 jun. 2021	31	5	0	14:27
danna	15:36 - 10 jun. 2021	26	5	0	17:24
yexireth	15:41 - 10 jun. 2021	31	5	0	17:37

Fuente: <https://wordwall.net/es/result/a/15617175>

En el reto tres la actividad refuerza la forma correcta de escribir algunas palabras, como se evidencia en Figura 36, esta actividad se trabajó como complementaria a una temática vista en las actividades escolares, esta fue muy llamativa para los estudiantes ya que el laberinto permitió trabajar la agilidad en el uso del teclado, reconocer la forma correcta de escribir las palabras, fue un ejercicio en el que los estudiantes lo practicaron en varias ocasiones ya que la finalidad era llegar a la palabra correcta de las cinco imágenes que se presentaban. Los estudiantes debían ingresar por le link de acceso que se había generado, el cual puede consultar los resultados obtenidos por los participantes.

Figura 36 Estudiantes desarrollando actividad del laberinto.



Fuente: autora del proyecto

En la última actividad planteada los estudiantes elaboraron un rompecabezas de manera del cual estaba relacionado con el nombre que se le asignó al proyecto y como forma de incentivar a los estudiantes para mejorar sus hábitos de lectura.

Figura 37 Elaboración del Rompecabezas



Fuente: autora del trabajo

6.3.4 Intervención digital # 2

Esta unidad didáctica se fundamenta en la lectura de un cuento el cual se presenta en forma digital, el visualmente es agradable para los estudiantes y con textos cortos que son una forma sencilla de leer. Las actividades digitales se diseñaron en la plataforma EDUCAPLAY y se establecen tres; la primera relación de columnas, sopa de letras, buscar parejas.

El cuento que se trabajo fue ¡Vaya apetito tiene el zorrillo! De Claudia Rueda. Los estudiantes realizaron la lectura, con los estudiantes que se hicieron encuentros personalizados se puede evaluar la fluidez en la lectura y los estudiantes que trabajan la actividad desde su casa se les solicita que envíen un video o audio para conocer como continúa avanzando el proceso lector.

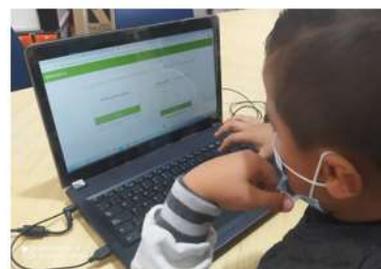
Figura 38 Estudiantes realizando la lectura del cuento.



Fuente: Autora del trabajo

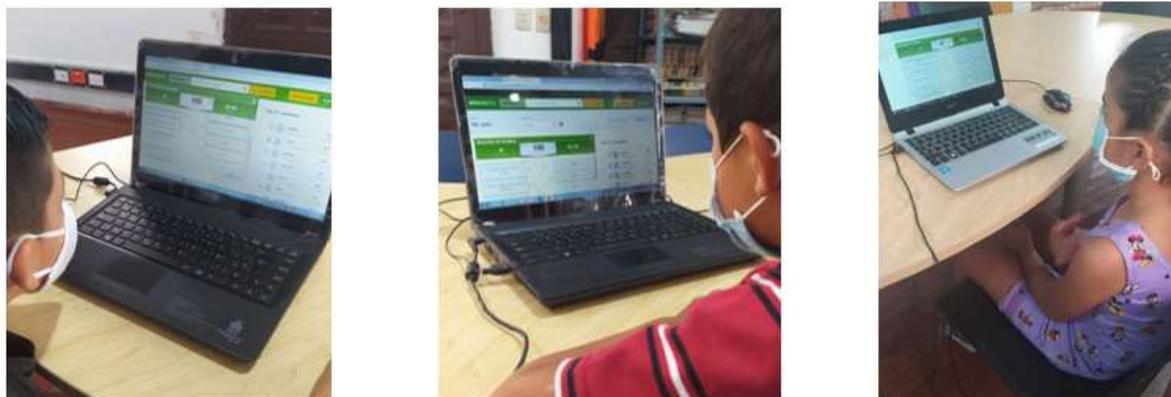
Para los estudiantes acceder a la actividad se crea un reto con las tres actividades, la plataforma genera un código para poder ingresar y ellos deben ingresar al link <https://game.educaplay.com/> digitar el código 954167 y registrarse con su nombre lo que permite conocer quienes han participado en la actividad.

Figura 39 Ingreso a la plataforma Educaplay



La primera actividad se establece la relación en columnas, en la A se presenta 9 preguntas relaciones a la lectura y en la B las respuestas. Los estudiantes debían hacer la lectura de cada una y relacionarlas, el juego no tenía tiempo límite para el desarrollo, pero en la parte de establecer los resultados de los participantes se organizaban por menor tiempo empleado para la ejecución del mismo. Ver Figura 40

Figura 40 Desarrollo de la actividad relación de columnas



Fuente: Autora del proyecto

La segunda parte del reto es el desarrollo de la sopa de letras que está relacionada con palabras claves de la lectura del cuento en total son 8 palabras, en esta actividad se evidencio un poco de dificultad a desarrollarla la mayoría de los estudiantes no están familiarizados con el desarrollo de las sopas de letras, la plataforma determinaba el top de los 10 mejores y asigno insignia de reconocimiento a los tres primeros puestos.

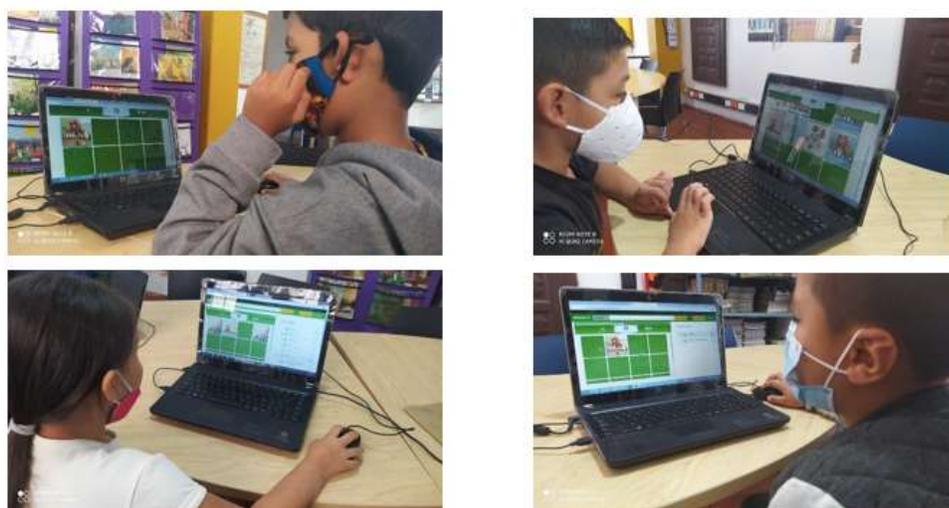
Figura 41 Desarrollo de la sopa de letras



Fuente: autora del trabajo

La última actividad tenía como objetivo fortalecer la atención y memoria en el juego buscando parejas, se presentaban imágenes relacionadas con el cuento, todos los participantes lograron culminar el reto con satisfacción, evidenciando ser una actividad fácil de ejecutar de un total agrado para los estudiantes.

Figura 42 Desarrollo actividad buscando parejas.



Fuente: autora del trabajo

Finalizada los tres juegos la plataforma estable un puntaje por el reto en general y hace la clasificación de las 10 mejores puntuaciones y asigna insignia a los tres primeros puestos.

Figura 43 Resultado actividad relación de columnas

Top 10 resultados			
1	David Escobedo Leon	04:13	100
2	Isa	05:18	100
3	Roberto	05:45	100
4	Alvaro	08:06	100
5	Carlos	08:06	100
6	Samuel	11:47	100
7	Lucas	04:26	67
8	Yoselin	07:20	67
9	Alvaro	08:39	67

Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9234017-relaciona_las_palabras.html

Figura 44 Resultado sopa de letras



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9210608-palabras_escondidas.html

Figura 45 Resultado Juego de parejas



Fuente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9210086-descubre_los_personajes.html

6.3.5 Intervención no digital “juego domino de adivinanzas”

En esta actividad no digital se direcciono hacia un juego tradicional como lo es el domino, se trabajó hacia las adivinanzas donde el estudiante inicia a fortalecer la lectura inferencial, donde a partir de idea que expresaba la adivinanza ellos debían reconocer el animal del cual se estaba hablando. La actividad permitió un acercamiento en familia para su ejecución ya que se pensó en que los estudiantes pudieran realizar la actividad en compañía de un familiar, como se muestra en Figura 46

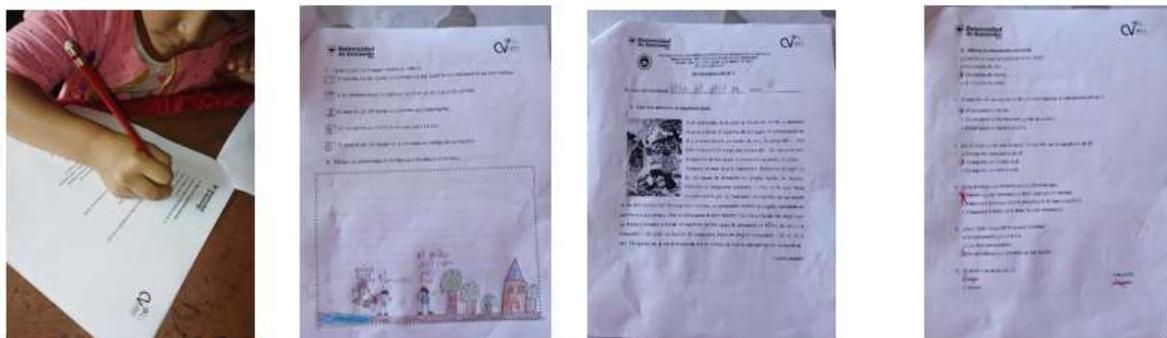
Figura 46 Actividad del "Domino de las Adivinanzas"



Fuente: Autora del proyecto

En la segunda parte de la intervención se desarrolló un taller relacionado con la comprensión inferencial, a partir de una lectura se plantearon 8 preguntas, donde los estudiantes como lectores debían reconocer ideas que no están de forma directa en el texto y a partir de allí dar respuesta a los interrogantes que se les planteaban, la actividad se desarrolló con material en físico que fue entregado a los estudiantes.

Figura 47 Aplicación del taller lectura inferencial



Fuente: Autora del proyecto.

6.3.6 Intervención no digital "Ruleta de creación literaria"

Dentro del fortalecimiento del proceso de lectura, se planteó fortalecer la creación literaria, para trabajar la escritura de textos cortos, pero que lo harán de forma libre y creativa, para lo cual se planteó un juego no digital, la ruleta, en esta se presenta un primer círculo donde se establece los personajes, el segundo objetos y un último un lugar. Los estudiantes deben girar y se seleccionan dos personajes para su creación, dos objetos y un lugar donde se desarrollará su historia, como se muestra en Figura 48

Figura 48 Juego de la Ruleta



Fuente: Autora del proyecto.

Posterior a la selección de los elementos, los estudiantes deben plasmar en una hoja de trabajo sus personajes, objetos y lugar.

Figura 49 Desarrollo guía de trabajo.



Fuente: Autora del proyecto

Para finalizar la actividad se solicita a los estudiantes que realicen la escritura de un cuento corto, teniendo en cuenta parametros y explicaciones que se han transmitido a los estudiantes, los cuales se entregaron en una guía en fisico. Los estudiantes entregaron los resultados de su creacion literaria. Se puede apreciar la facilidad con la que ellos lograron escribir cuentos, partiendo de los elementos que se les permitieron orientar hacia el EBC, de literatura.

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

7.1 ANÁLISIS DE LA VARIABLE COMPRENSIÓN LECTORA

En la prueba Posttest que fue aplicada de manera digital a 14 estudiantes que participaron de las intervenciones planteadas en el proyecto de investigación, la prueba pos test se valoró los avances obtenidos por los estudiantes que participaron en la aplicación de la estrategias didácticas, en la estructuración de la prueba final se tiene en cuenta la dimensión de la comprensión literal e inferencial y con los respectivos indicadores, en la siguiente tabla se presenta los resultados obtenidos por los participantes.

Los indicadores que se valoraron se fundamentaron en los Estándares Básicos de Competencias EBC, con los factores de comprensión e interpretación intertextual y literatura y se articulan con los DBA de grado segundo para el área de lenguaje los cuales fueron establecidos por Ministerio de Educación Nacional,

DBA 4: Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.

DBA 6: Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de textos, a partir de sus conocimientos previos.

DBA 8: Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.

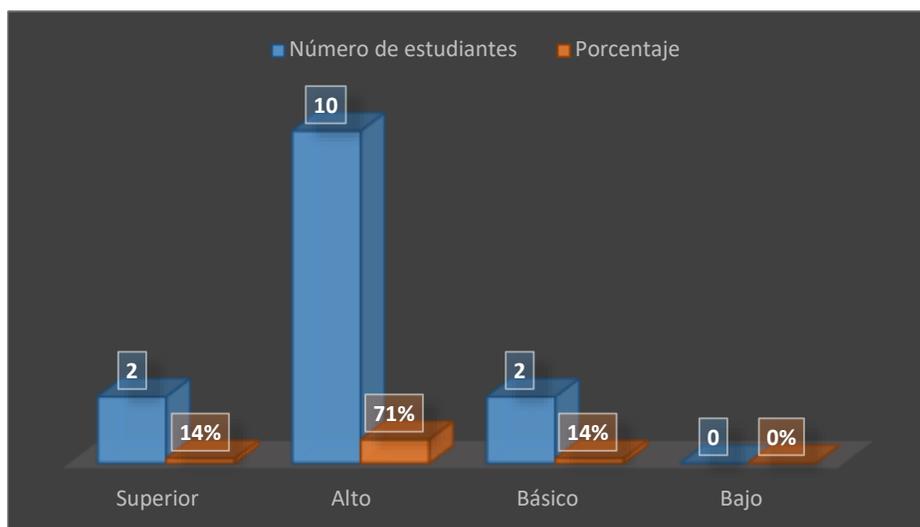
Tabla 9 Resultado del Postest

VARIABLE DE COMPRENSIÓN LECTORA									
DIMENSION COMPRENSIÓN LITERAL					DIMENSION COMPRENSIÓN INFERENCIAL				
Estudiante	Fluidez en la lectura	Reconocimiento, localización e identificación de elementos	Reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros	Reconocimiento de ideas principales.	Identificar o seleccionar información no dicha de manera explícita.	Establecer relaciones para llegar a conocer y comprender la información	Identificar la idea principal cuando no está expresada	Nota cuantitativa	Nivel de desempeño
E1	4.2	4.4	4.5	4.4	4.0	4.2	4.3	4.2	ALTO
E2	4.6	4.7	4.8	4.5	4.4	4.6	4.6	4.6	SUPERIOR
E3	4.2	4.0	4.2	4.0	4.0	4.2	4.1	4.1	ALTO
E4	4.0	4.2	4.3	4.2	4.1	4.0	4.1	4.1	ALTO
E5	3.9	4.0	4.1	3.8	3.8	3.9	3.9	3.9	BÁSICO
E6	4.3	4.4	4.3	4.2	4.0	4.0	4.0	4.1	ALTO
E7	3.8	3.4	3.5	3.7	3.5	3.6	3.6	3.5	BÁSICO
E8	4.2	4.2	4.3	4.2	4.0	4.0	4.0	4.1	ALTO
E9	4.3	4.2	4.3	4.2	4.1	4.2	4.0	4.1	ALTO
E10	4.2	4.3	4.2	4.3	4.2	4.0	4.0	4.1	ALTO
E11	4.0	4.2	4.2	4.1	4.0	4.0	4.2	4.1	ALTO
E12	El estudiante no participo en la implementación de la propuesta								
E13	4.2	4.3	4.2	4.2	4.3	4.2	4.0	4.2	ALTO
E14	4.3	4.2	4.1	4.0	4.0	4.1	4.1	4.1	ALTO

E15	El estudiante no participo en la implementación de la propuesta								
E16	4.5	4.6	4.7	4.5	4.3	4.6	4.5	4.5	SUPERIOR
E17	El estudiante no participo en la implementación de la propuesta								

Fuente: Elaboración del autor.

Figura 51 Análisis de la Prueba Postest



Fuente: Elaboración del autor.

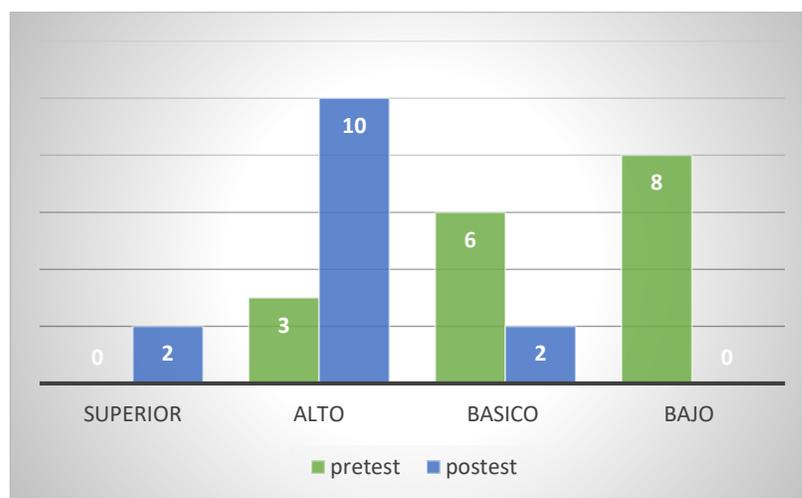
Como se evidencia en Figura 51, **Error! No se encuentra el origen de la referencia.** de los 14 estudiantes que desarrollaron la prueba final, un estudiante obtuvo el nivel de desempeño básico, 10 estudiantes desempeño alto y 3 se ubicaron en el nivel superior. Donde se tiene en cuenta tanto la comprensión literal y la comprensión inferencial ya que son las dimensiones que se trabajan en los estudiantes para fortalecer la comprensión lectora. Los resultados obtenidos podemos evidenciar que los estudiantes han mejorado su proceso en la variable dependiente de la comprensión de lectura, posteriormente a la intervención que se realizó.

Logrando en los estudiantes avances significativos, en el indicador de fluidez en la lectura, donde se tiene en cuenta la dicción, velocidad, manejo de la entonación, así mismo el desarrollo de dos habilidades como son el reconocimiento de las palabras y comprensión, fue oportuno y apropiado utilizar la estrategias de cuentos digital, los cuales son acordes a la edad, son visualmente agradables, donde la letra es de un tamaño adecuado y la imágenes permiten que los estudiantes realicen la interpretación y lectura de las mismas, de esta forma los estudiantes han logrado hacer el reconocimiento de las palabras el cual se puede determinar como un proceso de nivel inferior y posteriormente destinar sus recursos y habilidades atencionales a la comprensión la cual se determina como un proceso de nivel superior como lo expresa (LaBerfe & Samuels, 1974) permitiendo mejorar los avances académicos de los estudiantes ya que como lo expresa (Miller & Schwanenflugel, 2008) "si los niños no desarrollan la fluidez tempranamente en la escolarización, este retraso tiene repercusión negativas en el proceso de lectura.

En la Figura 52 se representa los avances en la fluidez de la lectura de los estudiantes que participaron en la intervención, donde se hace la comparación de los resultados del Pretest y del Postest, los estudiantes que se encontraban el nivel bajo que realmente necesitan un mayor fortalecimiento en este indicador pudieron avanzar a un

nivel básico, el nivel alto lo alcanzaron 10 estudiantes y dos de ellos se ubicaron en un nivel superior.

Figura 52 Comparación del indicador fluidez en la lectura prueba Pretest y Posttest

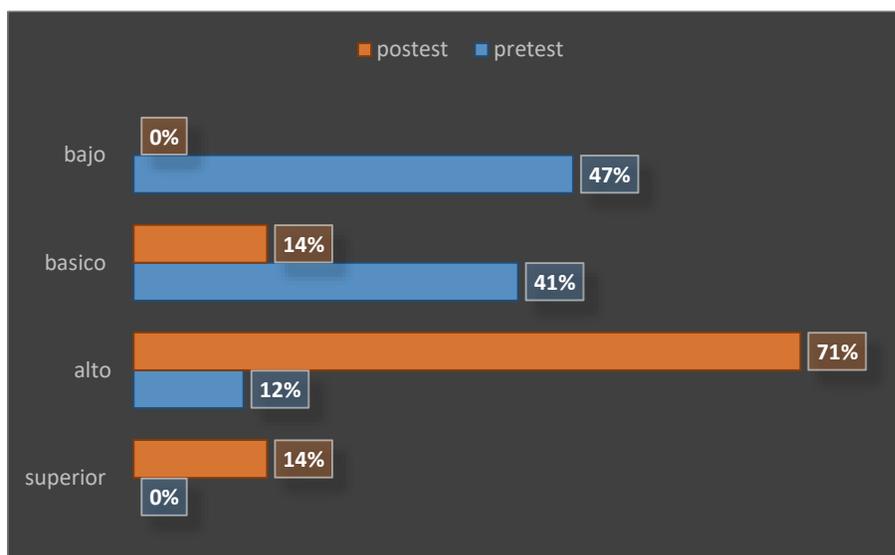


Fuente: elaboración del autor.

La dimensión de la comprensión inferencial se hace el análisis de los resultados que se obtuvieron al inicio como al final de las intervenciones, los indicadores que se evaluaron en la prueba Pretest presentaban más dificultades para los estudiantes, debido a que el proceso de llegar a ser inferencias del texto, identificar información que no está de manera explícita reconocer las ideas principales, aunque no se encuentre de manera determinada en el texto. En la implementación de la propuesta se hace la intervención a esta variable que es una de la que mayor relevancia cobra en los procesos de formación de los grados de primaria, el fortalecimiento de la lectura inferencial no está determinada a un grado específico, por el contrario, debe desarrollarse y generando espacios donde el estudiante logre relacionar sus presaberes con nueva información que esta adquieren, de esta manera logre desarrollar sus competencias lectoras.

En la Figura 53 se hace la comparación de los resultados obtenidos inicialmente en la dimensión de la lectura inferencial y lo de la prueba Posttest, donde se evidencia que el 71% de los estudiantes logran ubicarse en un nivel Alto de desempeño, un 14% en nivel Superior, todavía se evidencia estudiantes se encuentran en un nivel bajo.

Figura 53 Resultado lectura inferencial



Fuente: Elaboración Propia

7.2 ANÁLISIS VARIABLE MOTIVACIÓN

7.2.1 INSTRUMENTO IMMS Y GRUPO FOCAL

Para el análisis de la variable dependiente de motivación, se tiene en cuenta el escalamiento tipo Likert, donde se les presenta a los estudiantes la información un grupo de ítems y ellos deben dar su valoración. Como referencia se toma a Hernández, Fernández y Baptista (2010) “se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que exprese su reacción eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. A cada punto se le asigna un valor numérico, Así, el participante obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones”.

Donde se tiene en cuenta la siguiente escala:

- 1 Totalmente desacuerdo
- 2 Parcialmente desacuerdo
- 3 Le es indiferente
- 4 Parcialmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

En la recolección de la información se tuvo en cuenta el Instrumento IMMS versión primera infancia en cual fue estructurado en el marco de la línea de investigación de *El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación básica primaria y secundaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia*, el cual se

simplificaban las respuestas a la escala (1-2) respuesta **NO**, (3) **ALGUNAS VECES**, (4-5) **SÍ** de esta manera sea más entendible para los estudiantes que están en grupos de primera infancia o en grado iniciales de básica primaria.

Tabla 10 Tabulación de los resultados instrumento IMMS

	1 Y 2 NO	3 ALGUNAS VECES	4 Y 5 SÍ
ATENCIÓN			
P2A	0%	15%	85%
P5A	0%	0%	100%
P6A	0%	0%	100%
RELEVANCIA			
P1R	0%	7%	93%
P8R	0%	0%	100%
P10R	0%	0%	100%
CONFIANZA			
P3C	0%	0%	100%
P9C	0%	7%	93%
P11C	85%	15%	0%
SATISFACCIÓN			
P4S	0%	0%	100%
P7S	0%	0%	100%
P12S	0%	0%	100%

Fuente: Elaboración de la autora.

Los resultados se obtuvieron después de hacer la aplicación del instrumento, el cual se aplicó a los 14 estudiantes que participaron en la intervención. Evidenciando que la categoría atención, los estudiantes lograron centrar su atención en las actividades, las cuales refieren que son actividades diferentes a las que han desarrollad durante el trabajo en casa, permitirles a los estudiantes estar en un espacio donde tuvieran el acceso a internet de forma continua, se ajustó para que todas las actividades en línea pudieran ser desarrolladas. En la pregunta P2, un 15% de los estudiantes presento manifestó que algunas veces estuvo atento a las actividades, y se hace la indicación cuando se lleva a cabo el grupo focal ellos manifestaron que “No logre leer bien” “No sabía utilizar el mouse” “No sabía cómo hacerlo”.

En la categoría relevancia, se permitía conocer si el estudiante lograba relacionar las actividades que se ejecuta en la intervención con las actividades curriculares, que se estaban llevando a cabo, un 7% de los estudiantes referencio que **algunas veces** las actividades planteadas las relaciono con las cosas que anteriormente había aprendido, esto relacionado con la P1, así mismo en las preguntas P8 – P10 el 100% dieron respuesta **SÍ** identificándose que las actividades que llevaron a cabo les permitió aprender más. En el grupo focal los participantes, manifestaron que las actividades, “me ayudaron a leer”, “A escribir las palabras bien” “A escribir un cuento”.

En la categoría de confianza en la P3 el 100% de los estudiantes dieron respuesta de **SÍ**, donde se orientaba si con las actividades habían aprendido más, el 93% de los estudiantes apreciaron **SÍ** para identificar que lograrían desarrollar los retos propuestos nuevamente y repetirlos con facilidad, uno de los retos que los estudiantes intentaron repetir nuevamente es el del laberinto, ya que al primer intento los estudiante no lograron llegar a la forma correcta de escribir la palabra, algunos porque no sabían aspectos de ortografía y otros el manejo del juego virtual, pero al ser uno de los juegos que más llamo la atención, lo realizaron varias veces hasta alcanzar la meta propuesta. Los estudiantes expresaban que: “era difícil el juego, pero lo voy a repetir”, “es muy divertido”, “ya sé cómo hacerlo”.

En la categoría de satisfacción donde el objetivo es conocer como las actividades planeadas, motivaron a los estudiantes y se divirtieron desarrollándolas, se pudo establecer que el 100% de los estudiantes disfrutaron de las actividades tanto digitales como no digitales, lo que les permitió avanzar en los procesos de lectura ya que se convertía en un reto realizar la lectura del cuento, y posteriormente desarrollar las actividades. El grupo focal arrojó las siguientes apreciaciones “los juegos son divertidos”, “El juego del laberinto me gusto”, “los cuentos me gustaron eran lindos y con imágenes chéveres”.

Para realizar el análisis correlacionar de la variable de motivación, con las categorías establecidas por Keller y la nota obtenida posteriormente en el Postest, utilizando el análisis de Pearson se puede establecer que existe una correlación significativa en el nivel 0,01 entre la confianza y la nota, lo que podemos inferir es que cuando se fortalece la motivación de los estudiantes para que logren y lleven a cabalidad las actividades propuestas, incide en los resultados académicos, es decir el estudiante interioriza su esfuerzo y dedicación como determinante para alcanzar las metas. Los análisis de la correlación de Person se presentan en Tabla 11.

Tabla 11 Análisis de correlación de Pearson

		Correlaciones				
		Nota	Atencion	Confianza	Satisfaccion	Relevancia
Nota	Correlación de Pearson	1	,102	,662**	,312	,088
	Sig. (bilateral)		,729	,010	,278	,764
	N	14	14	14	14	14
Atencion	Correlación de Pearson	,102	1	-,220	,344	,000
	Sig. (bilateral)	,729		,450	,228	1,000
	N	14	14	14	14	14
Confianza	Correlación de Pearson	,662**	-,220	1	,304	,144
	Sig. (bilateral)	,010	,450		,290	,624
	N	14	14	14	14	14
Satisfaccion	Correlación de Pearson	,312	,344	,304	1	,447
	Sig. (bilateral)	,278	,228	,290		,109
	N	14	14	14	14	14
Relevancia	Correlación de Pearson	,088	,000	,144	,447	1
	Sig. (bilateral)	,764	1,000	,624	,109	
	N	14	14	14	14	14

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: IBM – SPSS Statistic

7.3 ANALISIS GRUPO FOCAL

En la implantación de los instrumentos el grupo focal desde la ruta cualitativa se utiliza para el análisis de las variables dependiente Motivación y la independiente Aprendizaje basado en Juegos. En Tabla 12 Análisis Grupo Focal se hace referencia de la codificación de las categorías, haciendo una comparación entre las intervenciones digitales y no digitales.

En el grupo focal se determinaron en la variable de motivación las categorías de satisfacción, donde se muestra que los estudiantes muestran mayor satisfacción en la implementación de las actividades digitales, donde las actividades son innovadoras para los estudiantes, dejando de un lado las actividades tradicionales con las cuales se estaban trabajando desde la modalidad estudio en casa.

En la categoría de Atención, se puede determinar que los estudiantes evidencian mayor gusto con las actividades donde se implementan el uso de las tecnologías digitales, aunque manifiestan que muchas actividades tienen dificultades al ejecutarlas por la poca manipulación del computador.

En la categoría de Usabilidad, predomina el uso de los juegos digitales generando mayor interés por el desarrollo de los mismo, así mismo expresan que les gustaría volver a realizar estas actividades.

Tabla 12 Análisis Grupo Focal

VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	CODIFICACIÓN JUEGOS DIGITALES	CODIFICACIÓN JUEGOS NO DIGITALES
MOTIVACIÓN	Satisfacción		<p>“Si”</p> <p>“Los juegos son divertidos”</p> <p>“El juego del laberinto me gusto”</p> <p>“Los cuentos me gustaron eran lindos y con imágenes chéveres”</p>	<p>“si me gustaron”</p> <p>“El material del juego me gusto”</p>
	Atención	Percepción	<p>“Todo me gusto”</p> <p>“Actividades diferentes”</p>	“ Divertidas”
		Opciones de Mejora.	<p>“El juego del laberinto aprender a usar las flechas”</p> <p>“poder usar el computador siempre”</p>	“Nada”
	Confianza		<p>“A leer cuento”</p> <p>“A jugar en el computador”</p>	“A escribir un cuento”
USABILIDAD	Facilidad del juego		“Sí me pareció fácil”	“ Todo fue fácil”
	Dificultas del juego		“ No tuve dificultad”	“Ninguna”

7.4 ANÁLISIS HÁBITOS DE LECTURA

Para la variable de hábitos de lectura se tomó el instrumento de observación para conocer las percepciones, actitudes, puntos de vista que tenían los estudiantes como los padres de familia que asistieron a los encuentros personalizados para la aplicación de las intervenciones didácticas, se aplicaron dos observaciones la primera al finalizar la intervención digital y la segunda en las actividades no digitales.

Se puede determinar que la variable independiente de hábitos de lectura no se puede evaluar al finalizar el proceso de la intervención ya que la formación del hábitos se genera con la repetición continua de las actividades, aunque posterior a la finalización de las actividades planeadas se ha continuado enviando lectura de cuentos digitales para que los estudiantes logre complementar su proceso, evidenciando que algunos padres continúan muy interesado es fortalecer las habilidades lectoras de sus hijos lo que se ha generado un compromiso y un reto por realizar las lecturas.

La variable del aprendizaje basado en juegos, también se analizó por medio de la observación y la interacción que se llevó a cabo en el grupo focal donde la estrategia didáctica que se determinó para el desarrollo de la investigación fue muy asertiva evidenciando que el juego continua siendo parte fundamental del proceso de formación de los estudiantes y que se debe continuar enfocando las actividades hacia esta estrategia lo que permite desarrollar en los estudiantes la motivación y el deseo por aprender, el cual en este tiempo que se ha venido trabajo desde casa o educación se ha perdido, porque los estudiantes han perdido el hábito del desarrollo de las actividades, o el acompañamiento de los padres no puede ser permanente lo que genera que no se lleven a cabo las actividades en el momento determinado. Por lo tanto, las actividades permitieron cautivar la atención de los estudiantes, el haber llevado a cabo las intervenciones con la orientación de la docente y de manera presencial favoreció la implementación y los resultados propuestos.

A continuación, se presenta una tabla donde se realiza la comparación de los resultados de las observaciones tanto en las actividades digitales como no digitales.

Tabla 13 Análisis de la guía de observación

ANÁLISIS GUÍA DE OBSERVACIÓN		
ASPECTO OBSERVADO	INTERVENCIONES JUEGOS DIGITALES	INTERVENCIONES JUEGOS NO DIGITALES
MEDIACIONES TIC	<p>Para las intervenciones se contó con el préstamo de equipos de computadores de la biblioteca municipal y el vive digital, de esta manera también se contó con una conexión estable para que los estudiantes desarrollan en su totalidad las actividades.</p> <p>En las intervenciones que se plantearon de manera digital, los estudiantes pudieron acceder al uso de computadores, en la mayoría de ellos pueden manipularlos con facilidad. Se evidencia que el uso de las TIC no es constante en su proceso de formación académica, aunque se encuentre en un proceso de formación virtual, lo estudiantes acceden a las actividades por medio de guías impresas. Lo cual permite que las actividades que se desarrollan de manera digital fue motivadora para ellos.</p> <p>Una dificultad que se presentó en la ejecución de las actividades los estudiantes no tenían el suficiente dominio de utilizar el computador los que generaba que se tomaran más tiempo para el desarrollo del reto o que se finalizara y debieran reiniciar la actividad.</p>	<p>En los juegos no digitales no se utilizaron las tic , por lo que una de las actividades planeadas la desarrollaron los estudiantes en su hogares y la actividad de la ruleta de la creación literaria se realizó en los encuentros presenciales de manera individual.</p>
MEDIACIONES NO TIC	No aplica	<p>En los juegos no digitales se utilizó el juego tradicional del domino y se implementó el juego de la ruleta. El material se le entrego a todos los estudiantes para su uso personal, la elaboración</p>

		<p>del material tangible se hizo de tal manera que fuera llamativo, visualmente agradable para los estudiantes. Que cumpliera el objetivo que se propuso con cada uno de ellos en las intervenciones. El material se utilizó para el desarrollo de la intervención # 3 – 4. No se presentó ninguna dificultad en el uso del material</p>
<p>ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES</p>	<p>En las intervenciones digitales los estudiantes evidencian una gran disposición para ejecutar las actividades, el poder hacer lectura de cuento digitales que son acordes a su edad, permitió una adecuada lectura de ellos como la comprensión.</p> <p>Los retos que se presentaban después de la lectura, se evidencio el entusiasmo por realizarlo, la alegría al cumplir cada uno de ellos. Los juegos que presentaron mayor grado de dificultad para los estudiantes fueron; el juego del laberinto de la primera intervención y la sopa de letras planteada para la intervención 2.</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades, las que se propusieron en la plataforma WordWall era más motivantes para ellos, por la animación, las interfaces que esta presentan los sonidos que permiten que el estudiante relacionara si su actividad había quedado bien o por el contrario debía compartirla.</p> <p>Los padres de familia, manifestaron que las actividades eran diferentes a las que los estudiantes venían desarrollando en el trabajo en casa, que eran más dinámicas y que sería importante continuar aplicándolas.</p>	<p>En las actividades no digitales los estudiantes se realizaron en la utilización del domino, una fortaleza que se evidencio cuando se estableció dialogo con las familias, es que el estudiante se sentía motivado porque en el juego pudo vincular a otros miembros de la familia.</p> <p>En la actividad de la ruleta los estudiantes expresaban curiosidad por saber que personajes, lugares y objetos debían utilizar para su creación. Algunos estudiantes se identificaban con alguno de los dibujos presentando, entonces intentaban muchas veces hacer girar la ruleta, hasta que callera en sus elementos favoritos.</p> <p>Por otra parte la parte de la creación literaria los estudiantes sentía temor al escribir no reconocían como debían iniciar su escrito, pero después de orientarlos se les facilito su creación.</p>

DESARROLLO DEL JUEGO	El desarrollo del juego se ejecutó de manera individual lo que permitió que la docente orientara de manera personalizada cada una de las actividades. Aclarando las dudas que los estudiantes presentaban así mismo se podía evaluar los indicadores que se estaban evaluando en la comprensión lectora.	En la actividad no digital el juego del domino se les había entregado a guía del paso a paso para llevar a cabo el juego, de tal manera que fue clara para los participantes, en el desarrollo de la actividad surgieron, por el canal de comunicación establecido se despejaron las inquietudes
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.	Los estudiantes se sentían motivados en los encuentros que se llevaron a cabo lo que facilitaba un mejor desarrollo de las actividades, el poder interactuar con la docente y establecer los canales de comunicación de manera personal evidencio la gran aceptación que las actividades planeadas tuvieron en los estudiantes. En la ejecución de las intervenciones se siguió el instrumento Canvas de gamificación que se utilizó en la planeación.	Las actividades se ejecutaron teniendo en cuenta los tres momentos planteado en el Canvas que eran inicio, desarrollo y cierre.
PROCESOS DE LA COMPRENSIÓN DE LECTURA	En las intervenciones digitales, se evaluaba los avances que los estudiantes tenían en la comprensión de lectura, ya que también se permitía que las actividades planeadas apuntaran al objetivo del proyecto. Para los estudiantes fue muy significativo la parte digital por lo que para el Postest se planteó de esta manera utilizando la plataforma que había generado mayor interés para los estudiantes.	Las actividades no digitales, permitieron fortalecer la lectura inferencial, aunque la actividad que se realizó a través de guía de trabajo fue desarrollada en casa, en dialogo con los estudiantes no genero mayor motivación ya la estructura estaba planteada como las que ellos habitualmente desarrollaban en las jornadas académicas.

Fuente: elaboración propia

8 CONCLUSIONES

Posterior a la de las aplicaciones de las intervenciones del proyecto titulado “Aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la motivación, hábitos de lectura y la comprensión lectora de estudiantes de grado segundo” en la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque Boyacá donde la intervención se realizó con 14 estudiantes se puede concluir que:

De acuerdo con los objetivos planteados, la investigación demuestra que la estrategia de **Aprendizaje Basada en Juegos** fue adecuada para el grado segundo donde se llevó a cabo la investigación, planteando desde la perspectiva de las actividades digitales y no digitales apuntaban a orientar a la importancia que en los primeros años de educación básica continúa teniendo el juego como la mejor estrategia para la enseñanza, como lo indica UNICEF “el juego en los niños de edad escolar, potencializa el dominio de los conceptos académicos además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego”. El GBL se convirtió en la herramienta para transmitir y fortalecer los conocimientos de los estudiantes, así mismo permitió hacer la evaluación de los avances en cada estudiante, dejando de un lado lo tradicional que se ha venido desarrollando en el estudio en casa, y desarrollando actividades innovadoras y significativas para los estudiantes. Lo que permite orientar el proceso al aprendizaje significativo como lo expresa David Ausubel (1963), para que exista un verdadero aprendizaje en los estudiantes se debe partir de actividades constructivistas y que esta se lleve a cabo en repetidas ocasiones generando un nuevo conocimiento en la estructura cognoscitiva del estudiante.

Dentro del análisis, se puede definir que la estrategia aprendizaje basados en juegos tanto digitales como no digitales tuvieron una relación directa, en los resultados de la prueba Postest, haciendo la comparación con los resultados obtenidos en el diagnóstico de la población objeto de estudio, se evidenciaba que el proceso de lectura y el desarrollo de los niveles de lectura literal e inferencial que eran las dos dimensiones que se establecieron para determinar la comprensión lectora que tenían los estudiantes se estableció que existían muchas falencias y dificultades. Y uno de los indicadores donde se inició a presentar dificultad fue en la fluidez de la lectura, los estudiantes.

La fluidez lectora ha sido objeto de gran interés debido a que se ha encontrado una asociación entre fluidez y comprensión (Borzzone de Manrique & Signorini, 2000; Fuchs, Fuchs, Hosp & Jenkins, 2001) y también entre fluidez y logros educativos generales (Rasinski, Padak, McKeon, Wilfong, Friedaue & Heim, 2005). Cuando se inició la intervención era notorio que muchos estudiantes estaban en el proceso de fortalecer su lectura, ya que se encontraban en el nivel de deletreo y fue necesario que la herramienta utilizada de cuentos digitales fuera llamativa e interesante para los estudiantes. Para la selección de los cuentos se fundamentó en lo expresado por la

Conferencista María del Pilar Vargas Daza, donde ella toma como referencia un grupo español de investigación que habla sobre la “selección de libros de acuerdo al grupo etario”, para lo cual se tuvo en cuenta las características de los niños y niñas en esas edades. “Los libros deben ser llamativos en cuanto a las ilustraciones y esté relacionado la imagen con el texto o el significado y el signifiante”. Se puede concluir que al permitir que el estudiante realice la lectura de cuentos que cumplan con sus intereses y estén relacionados con las características de su edad se ha fortalecido la motivación para hacer la lectura.

Otro de los objetivos planteados en la investigación se encaminaba en la estrategia de aprendizajes basado en juego si permitiría afianzar la comprensión lectora, a lo que el análisis de la prueba Postest permite afirmar que sí se logró generar avances significativos en las dos dimensiones que se establecieron, desde la dimensión de lectura literal donde en el diagnóstico arrojó que 8 estudiantes que son el 47% se encontraban en el nivel bajo, es decir el estudiante no alcanza los logros propuestos en este nivel de lectura literal, no logra tener una adecuada fluidez de la lectura, el reconocimiento, localización e identificación de elementos, reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempo, entre otros y reconocimiento de ideas principales y por tanto la lectura inferencial se ve afectada negativamente, aunque no existe una secuencia en el desarrollo de los niveles si existen postulados que determinan que es lo primero que el estudiante logra inicialmente en su proceso de fortalecimiento de las habilidades y competencias lectoras. Se toma como referencia lo que propone Isabel Solé, se inicia por una descodificación del texto, lectura comprensiva y la lectura desde diferentes textos, en la prueba Postest ningún estudiante quedó en el nivel bajo y se iniciaron a fortalecer sus competencias ascendiendo a otros niveles de desempeño.

El diseño de las estrategias didácticas estaba relacionado con las directrices del MEN cumpliendo con los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA, los cuales son los aprendizajes que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada año escolar, para grado segundo se fortalecieron los **DBA 4:** Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias. **DBA 6:** Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de textos, a partir de sus conocimientos previos. **DBA 8:** Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular. En este se resalta la actividad de la creación literario donde a partir de la “ruleta” los estudiantes lograron hacer escritos acordes a su edad, a sus intereses, se trabajó la creatividad, la expresión oral, logrando estructura su escrito identificando las partes en el cual se desarrolla las historias y de esta manera articulándolo con los saberes previos que ellos ya manejan. De esta manera el estudiante continúa fortaleciendo su proceso de escritura, explorando la imaginación y fortalecimiento de la creatividad. Desarrollar habilidades lingüísticas, de comunicación y sociales. Ampliando el vocabulario y mejorando la expresión oral.

En la variable dependiente de Motivación, donde se tomó como referencia el Modelo ARCS de Keller, y se analizaron las cuatro categorías de Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción con instrumento IMMS, en la primera categoría el resultado de evaluación estuvo sobre el 85% la relevancia sobre el 93% confianza y satisfacción sobre un 100%. Cuando los estudiantes logran estar motivados en las actividades y se despierta en ellos el interés y gusto por aprender los resultados a nivel académico mejoran significativamente. Lo que conlleva a la adecuada planeación de las actividades académicas, que logren motivar en un 100% a los estudiantes, y así mismo relacionarlos con los resultados académicos.

Desde el planteamiento de la hipótesis se estableció si la estrategia implementada permitiría la formación de los hábitos de lectura, podemos referirnos a lo expresado por (Molina, 2006). Para fomentar el hábito, se pueden utilizar diversos temas y variados tipos de libros, tomando en cuenta los intereses del niño, para que se sienta atraído y se acerque fácilmente a la lectura. La diversidad de textos “favorecerá su curiosidad, estimulará sus propios intereses, satisfará sus ansias de vivir aventuras y despertará sus deseos de conocer otros mundos ajenos al suyo”. Mediante la observación y el análisis del grupo focal se pudo determinar que los participantes, sintieron curiosidad por realizar la lectura de los cuentos, aunque no se puede determinar si los estudiantes han formado el hábito de lectura, el cual se llega a este haciéndolo de manera repetitiva y continua, si se ha motivado a los padres de familia para que en familia continúen realizando la lectura que se les comparte semanalmente por medio de comunicación establecido que le WhatsApp.

Con respecto al componente tecnológico se incorporaron plataformas que le permitieron a los estudiantes fortalecer los procesos de lectura y comprensión, por medio de las aplicaciones de WordWall y EDUCAPLAY, las cuales permitieron estructurar el desarrollo de las estrategias didácticas, para hacer un análisis de la calidad del Software se tomó como referencia el modelo McCall, se hizo el análisis de cada uno de los factores; **operación**, permitió determinar el rol del diseñado de la actividad en este caso el docente y el rol del estudiante que por medio de un link puedo acceder directamente a los retos, cumpliendo con los términos de usabilidad ya que son atractivas y amigables con el usuario. En el factor de **transición** se pasó del modelo tradicional que se venía trabajando y se incorporan el uso de las herramientas tecnológicas en los procesos formativos para su apropiación y aprovechamiento. En el factor de **revisión**, las plataformas son flexibles permitiendo hacer modificaciones a las actividades diseñadas en tiempo real, lo cual permitieron que los retos digitales fueran replanteados varias veces hasta llegar a cumplir con el propósito de la intervención.

9 LIMITACIONES

Uno de los limitantes en el desarrollo del proyecto fue la emergencia sanitaria por la que está afrontando la sociedad, lo que no permitió que las intervenciones se realizaran dentro del aula de clase, lo que genera que las actividades no se puedan llevar a cabo al 100% como se habían planeado, ya que la conexión de las familias a internet es muy limitado o nulo. Por lo tanto, se pensó en una segunda forma de aplicar las actividades.

En el grupo donde se llevó a cabo la intervención, tres padres de familia no permitieron la participación de sus hijos en las actividades propuestas, manifestando que serían actividades adicionales a las que se venían trabajando regularmente, aunque se explicó la metodología y la forma en la cual se desarrollarían las actividades no fue posible la vinculación en las intervenciones pedagógicas.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES/ TRABAJOS FUTUROS.

El impacto que tuvo la implementación del proyecto de investigación fue excelente tanto en los estudiantes donde se logró fortalecer la comprensión lectora, la motivación y se establece como reto continuar trabajando la estrategia basada en juegos alcanzando el objetivo de generar en los estudiantes los hábitos de lectura.

Otro punto a resalta es la aceptación que las actividades digitales tienen en el desarrollo de los procesos de enseñanza- aprendizaje, tanto para estudiantes como para padres de familia, manifestando que se enviarán actividades completarias a las temáticas trabajadas ya que evidenciaban mayor interés por parte de los estudiantes para desarrollarla.

Las recomendaciones que surgen posterior a la implantación del proyecto de investigación son:

Es permitir que las familias que no tienen acceso a elementos tecnológicos y conexión a internet, las administraciones puedan informar los lugares que pueden ser utilizados para el desarrollo de estas actividades, ya que por desconocimiento no podían la comunidad no conocía el servicio que prestaba el Vive Digital y la Biblioteca Municipal.

Que las instituciones puedan contar con los elementos tecnológicos como la conexión para que durante el desarrollo de las actividades académicas se implementen más actividades digitales que cumplan la función de fortalecer los aprendizajes y así mismo mantener la motivación de los estudiantes.

Poder establecer capacitaciones a los padres de familia en el uso de las herramientas tecnológicas, lo que ayudaría a que pudieran desarrollar actividades complementarias en las diferentes asignaturas o en las que el estudiante requiera esfuerzo.

El compromiso de los directivos docentes y docentes, por implementar estrategias utilizando las tecnologías digitales, dejando de un lado las actividades tradicionales que desmotivan a los estudiantes.

Con relación a trabajos futuros que se relación, sería importante explorar nuevas plataformas que sean llamativas a los estudiantes, donde se puedan planear actividades que permitan alcanzar los objetivos propuestos, así mismo conocer el contexto donde se implementará la propuesta.

2. BIBLIOGRAFÍAS

Ander-egg, E. (1995). Técnicas de investigación social. Buenos Aires: Editorial Lumen. Recuperado de <https://epiprimero.files.wordpress.com/2012/01/ander-egg-tecnicas-de-investigacion-social.pdf>.

Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M. y Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. Pensamiento Psicológico, 12(1), 23-38. doi:10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh

Castro, M. J (2016). "AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR EL PROCESO LECTOR EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA". Recuperado de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3184>

Danel, R., Octavio, O. (2015). Metodología de la investigación. Población y muestra. DOI: 10.13140 / RG.2.1.4170.9529. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283486298 Metodologia de la inv estigacion Poblacion y muestra/stats](https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra/stats).

De Mier, Mariela V., Borzone, Ana M., Cupani, Marcos La fluidez lectora en los primeros grados: relación entre habilidades de decodificación, características textuales y comprensión. Un estudio piloto con niños hablantes de español. Revista Neuropsicología Latinoamericana [en línea]. 2012, 4(1), 18-33[fecha de Consulta 4 de Agosto de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439542720003>

Del Valle, M.J. (2012). Variables que inciden en la adquisición de hábitos de lectura de los estudiantes. Guatemala: Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa, Ministerio de Educación. Disponible en red: <http://www.mineduc.gob.gt/DIGEDUCA>

Gómez, M. (2015). Introducción a la metodología de la investigación científica. Editorial Brujas. Recuperado de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=2674>.

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>.

Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51, 23-45. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>

Luján Ferrer, Manuel; Salas Madriz, Flora ENFOQUES TEÓRICOS Y DEFINICIONES DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL SIGLO XX Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 9, núm. 2, mayo-agosto, 2009, pp. 1-29 Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

Moscoso Loaiza, L. F. y Díaz Heredia, L. P. (2018). Aspectos éticos de la investigación cualitativa con niños. Revista Latinoamericana de Bioética, 18(1), 51-67. Doi: <https://doi.org/10.18359/rlbi.2955>

Ministerio de Educación Nacional. Colombia: Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. Recuperado https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional. Colombia: Derechos Básicos de Aprendizaje, área de lenguaje grado segundo. Recuperado de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Naranjo-Rondón, G.; Gutierrez-Ramos, E. | "INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS" recuperado de <http://www.informaticahabana.cu/sites/default/files/ponencias2018/EDU35.pdf>

Pascual, G., Goikoetxea, E., Corral, S., Ferrero, M., Pereda, V. "La Enseñanza Recíproca en las Aulas: Efectos Sobre la Comprensión Lectora en Estudiantes de Primaria" recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282014000100006&lang=es

Pfost, M., Blatter, K., Artelt, C., Stanat, P., & Schneider, W. (2019). Effects of training phonological awareness on children's reading skills. Journal of Applied Developmental Psychology, 65, 101067. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.101067>

Publicado en 2016 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe, OREALC/UNESCO Santiago Rivas, L. (2016). Elaboración de Tesis: Estructura y Metodología. Edition: Primera. Publisher: Editorial Trillas. ISBN: 978-607-17-3045-9 Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318969826_Elaboracion_de_Tesis_Estructura_y_Metodologia.

Ronimus, M., Eklund, K., Pesu, L. et al. Apoyar a los lectores con dificultades con el aprendizaje basado en juegos digitales. Education Tech Research Dev 67, 639–663 (2019). <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09658-3>

Schmitt, K. L., Hurwitz, L. B., Sheridan Duel, L., & Nichols Linebarger, D. L. (2018). Learning through play: The impact of web-based games on early literacy development. *Computers in Human Behavior*, 81, 378–389. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.036>

Unicef, the lego fundation, Aprendizaje a través del juegos, reforzar los aprendizaje a través del juego en los programas de educación de primera infancia. Octubre 2018

Torres-Toukourmidis, A., et al., Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte, in *Ocnos: Revista de Estudios sobre lectura*. 2016: Universidad de Castilla-La Mancha, España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259149309003.pdf>

Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito-Crosetti, B. L. d. (2020). Game-based learning (GBL) applied to the teaching of mathematics in higher education. A systematic review of the literature. *Formacion Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

Zabala-Vargas, S., De Benito-Crosetti, B., Darder-Mesquida, A., Arciniegas-Hernandez, E., Reina-Medrano, J., & García-Mora, L. (2021). Strengthening motivation in the mathematical engineering teaching processes- A proposal from gamification and game-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(6), 4–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v16i06.16163>

Zepeda - Hernández, Sergio, Abascal - Mena, Rocío, López - Ornelas, Erick INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Ra Ximhai* [en línea]. 2016, 12(6), 315-325 ISSN: 1665-0441. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

APORTES DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA A LA INVESTIGACIÓN EDUCACIÓN IVONNE BALDERAS GUTIÉRREZ CENTRO IBEROAMERICANO DE INVESTIGACIÓN, FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN AC CIIFAC <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0503.pdf>

La fluidez lectora en los primeros grados: relación entre habilidades de decodificación, características textuales y comprensión. Un estudio piloto con niños hablantes de español Mariela V. De Mier, Ana M. Borzone, Marcos Cupani. *Revista Neuropsicología Latinoamericana* 2012, 4(1)

ANEXOS

ANEXO A. Cuadro de Análisis

TÍTULO DEL ARTÍCULO	AUTOR (ES)	PAÍS (PAÍSES)	FILIACIÓN INSTITUCIONAL	SÍNTESIS DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS O PROPUESTA SOLUCIÓN	METODOLOGÍA /RUTA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN INTERVENIDA	RESULTADOS MÁS IMPORTANTES	CITA BIBLIOGRÁFICA
INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS	Grethel Naranjo Rondón. Ernesto Gutierrez Ramos	La Habana, Cuba	Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba.	En la sociedad actual, las tecnologías juegan un papel fundamental, pero se ha generado una apatía por la lectura se ha considerado una actividad obligatoria relacionada sólo con tareas escolares, en detrimento de los hábitos lectores de los niños que son desplazados por otros elementos como los video juegos. Vemos así a niños que crecen sin el hábito de la lectura, pues prefieren utilizar sus teléfonos, tablets, sentarse frente a un televisor o frente al monitor de una computadora.	Una de las formas de frenar este problema es mediante la gamificación, que se basa en el empleo de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas. El objetivo de esta investigación consiste en construir un puente entre los recursos lúdicos (ya conocidos por los niños) y el mundo literario (con el que no están familiarizados).	Se parte de una metodología CUALITATIVA, ya que se realiza la investigación a partir de un problema que se evidencia en las aulas de clase.	Estudiantes de Básica primaria.	Teniendo en cuenta la aceptación de los entornos lúdicos y los videojuegos en la actualidad, así como la facilidad de vincularlos con la narración y la literatura, su aplicación para fomentar hábitos de lectura se coloca como una de las mejores opciones. Se muestra la posibilidad de lograr la integración lectura-gamificación y la amplia gama de posibilidades que ofrece, tanto para fomentar los hábitos lectores, así como herramienta didáctica, atractiva y divertida para los más jóvenes	Naranjo-Rondón, G.; Gutierrez-Ramos, E. "INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS" recuperado de http://www.informaticahabana.cu/sites/default/files/ponencias2018/EDU35.pdf
DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA BÁSICA PRIMARIA.	Ana María Hoyos Flórez Teresita María Gallego	Colombia	Universidad Católica del Norte	Los problemas que se evidencia en este estudio es que los estudiantes tienen dificultad para localizar de manera rápida datos e ideas en un texto, limitaciones para manifestar los objetivos de la lectura, dificultades al recuperar datos y estructurar acontecimientos del texto, contratiempos al analizar y argumentar el contenido e inconvenientes al jerarquizar la información para realizar predicciones	Ofrecer a través de diversas actividades de lectura, niveles altos de comprensión. Considerando la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención.	Se implementa la metodología un estudio de corte cualitativo de tipo descriptivo.	Estudio de caso con niños y niñas de edades comprendidas entre los siete y once años de edad, que se encontraban en la básica primaria	El desarrollo de habilidades de comprensión lectora — rastreo y análisis de la información— es la puerta de entrada a la obtención, por parte de los estudiantes, de una lectura con sentido reflexivo y crítico.	Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51, 23-45. Recuperado de http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359

				y lanzar hipótesis sobre las lecturas.					
AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR EL PROCESO LECTOR EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA	Castro Mozo, Jaime Jair	Colombia	Universidad Autónoma de Bucaramanga	Realiza un estudio sobre el impacto que tiene la utilización de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoras.	Se realizó la aplicación de pruebas de habilidades metalingüísticas y de lectura inicial, encuestas y observación in situ durante la ejecución del programa	Se implementa en el estudio una Metodología mixta con un enfoque cuasi-experimental.	Implementado con 19 niños y niñas de grado primero de Básica Primaria.	Se demostró que la gamificación permite un aprendizaje eficiente de la lectura. Las respuestas a la encuesta revelaron un alto nivel de motivación a realizar actividades de lectura utilizando equipos de cómputo. Se observó que el ambiente gamificado favorece los procesos de metacognición y el trabajo autónomo factores claves para el aprendizaje de la lectura.	Castro, M. J. (2016). "AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR EL PROCESO LECTOR EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA". Recuperado de https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3184
APOYAR A LOS LECTORES CON DIFICULTADES CON EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS DIGITALES	Miia Ronimus Kenneth Eklund Laura Pesu Heikki Lyytinen	Finlandia	Association for Educational Communications & Technology	Ayudar a estudiantes que presentan dificultades persistentes para adquirir habilidades de lectura fluidas y precisas.	Con la implementación de un juego digital, GraphoLearn (GL)	Metodología Mixta	Se tomó como muestra 37 estudiantes, de grado segundo, seleccionados al azar.	El estudio indica que un breve entrenamiento de intervención basado en juegos digitales de correspondencias entre letras y sonidos y lectura a nivel de palabras puede impulsar el desarrollo de la lectura de los lectores con dificultades. Inspeccionar la participación y el rendimiento en el juego durante el juego proporciona información importante que se puede utilizar para un mayor desarrollo del juego para responder a las necesidades de los alumnos con dificultades graves.	Ronimus, M., Eklund, K., Pesu, L. et al. Apoyar a los lectores con dificultades con el aprendizaje basado en juegos digitales. Education Tech Research Dev 67, 639–663 (2019). https://doi.org/10.1007/s11423-019-09658-3
EL JUEGO COMO VEHÍCULO PARA	Natalia Cadavid Ruiz	Colombia	Pontificia Universidad Javeriana de Cali	Se han evidenciado preocupantes cifras de niños colombianos que obtienen bajas	Una alternativa para contrarrestar la desmotivación presente en el aprendizaje lector de	Método. Por medio de un diseño cuasi-experimental,	Se evaluaron 20 niños, entre los 7 y 9	Los datos recogidos demostraron que los niños mejoran significativamente su rendimiento lector inmediatamente después	Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M. y Rosas, R.

MEJORAR LAS HABILIDADES DE LECTURA EN NIÑOS CON DIFICULTAD LECTORA	María Cristina Quijano Martínez Marcela Tenorio Ricardo Rosas			puntuaciones en pruebas internacionales y nacionales de desempeño lector. Dentro de estos resultados destacan los informados por el proyecto PISA, que mostraron que 47.1% de los 7.921 millones de alumnos de quinto de primaria alcanzan un nivel mínimo de lectura, con un resultado que depende más de la información saliente del texto que de la habilidad del lector para comprender su sentido superficial.	estos niños, es emplear el juego como actividad principal y mediadora para la adquisición de la lectura y sus procesos relacionados. El juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad, para probar y explorar cómo ejecutar una acción y practicarla repetidamente hasta alcanzar la gratificación de dominarla, sin la presión de ser evaluado y comparado con otros.	transversal y comparativo	años de edad, con un desarrollo psicológico típico, quienes asistían regularmente a un colegio público	de la aplicación del programa, con un efecto que se mantiene a largo plazo. Las dificultades lectoras que presentan los niños participantes pueden mejorarse con la aplicación de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y aprendizaje implícito.	(2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. Pensamiento Psicológico, 12(1), 23-38. doi:10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh
APORTES PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA	M. Paulina Flotts Jorge Manzi María del Pilar Polloni Macarena Carrasco Claudia Zambra Andrea Abarzúa		Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO	Durante las últimas décadas, los países de América Latina y el Caribe han conseguido avances significativos en materia de alfabetización y cobertura de sus sistemas educativos, pero continúa pendiente el desafío de mejorar la calidad de la educación. Estudio realizado en 15 países de América latina TERCE no solamente busca entregar un diagnóstico acerca de los niveles de aprendizaje de los estudiantes de la región, sino también aportar información que contribuya a la identificación de factores asociados a dichos logros, para que, a partir de ese conocimiento, se	El TERCE también busca ser un instrumento que sirva a los principales actores del quehacer educativo: los docentes. Aportes para la Enseñanza de Lectura apunta a entregar elementos al docente para que forme a las personas de este siglo, donde el acceso a los textos, masificado por el uso de internet, ha generado lectores más críticos y con mayor avidez por la información. De este modo, entrega insumos de trabajo dirigidos a hacer que los propios estudiantes	Se hace una investigación desde la Metodología Cuantitativa, teniendo en las estadísticas de los resultados de las pruebas de calidad de carácter internacional.	Estudio realizado en 15 Países de América Latina y Caribe, teniendo en cuenta el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE).	Los resultados del TERCE se aterrizan en un nivel conceptual y práctico enfocado a los docentes, relevando el valor de una evaluación masiva no solo para la investigación y la elaboración de políticas sectoriales en educación, sino para el trabajo diario en el salón de clases. Contamos con que los Aportes para la Enseñanza cumplan a cabalidad este objetivo y, con ello, a los Objetivos del Desarrollo Sostenible.	Publicado en 2016 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe, OREALC/UNESCO Santiago.

				contribuya en la formulación de políticas públicas.	tomen el comando de su enseñanza y no sean meros depositarios de lecciones.				
LA ENSEÑANZA RECÍPROCA EN LAS AULAS: EFECTOS SOBRE LA COMPRESIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA	Gema Pascual, Edurne Goikoetxea, Silvia Corral, Marta Ferrero Visitación Pereda.	España.	Universidad Católica de Temuco Universidad de Deusto	El estudio muestra la realidad de la comprensión lectora es a menudo descuidada en las aulas, ya que ocupa poco tiempo del horario escolar y no se esta teniendo cuenta formación que además no considera la evidencia científica. Los datos del rendimiento en comprensión lectora a nivel internacional y nacional no son positivos. Por ejemplo, en España los resultados de informes como PIRLS y PISA (para 10 y 15 años, respectivamente), que evalúan la competencia lectora, muestran que los estudiantes están por debajo del promedio de otros países. Esta tendencia se observa desde los años 90, tanto en textos narrativos como expositivos y tanto en procesos de obtención de información directa como en procesos de interpretación, integración y evaluación.	Se hace la implementación de un programa de lectura compartida. Todas las escuelas invitadas aceptaron participar, sumando niños de uno o más cursos. Las escuelas que participaron tenían distintos modelos lingüísticos de escolarización	El estudio se basaba en una investigación Cualitativa, utilizando un diseño cuasi-experimental con pre y postest, con grupo control.	239 alumnos de clase media-baja de 3º a 6º de primaria (entre 8 y 13 años, 49% mujeres) de 5 escuelas públicas de Vizcaya y de Álava, en España, seleccionadas intencionadamente.	El principal resultado revela que los estudiantes que pasaron por el programa mostraron mayores ganancias que los estudiantes del grupo control en medidas estandarizadas y no estandarizadas de comprensión lectora. Los estudiantes entrenados respondieron mejor a las preguntas del test estandarizado e incluyeron más ideas principales en el recuerdo y, más débilmente, en el resumen de los textos leídos, narrativos y expositivos.	Pascual,G., Goikoetxea,E., Corral, S., Ferrero,M., Pereda,V."La Enseñanza Recíproca en las Aulas: Efectos Sobre la Comprensión Lectora en Estudiantes de Primaria" recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282014000100006&lang=es
LA COMPRESIÓN LECTORA EN PRIMARIA A TRAVÉS	VALENTINA FERREIRO FOLCO	España.	Universidad de la Laguna	Atendiendo al ámbito educativo, es notable apreciar el desinterés por la gran parte de los estudiantes hacia la lectura. En muchas ocasiones, esto se puede deber a la propia falta de interés en los docentes para fomentar el hábito	Propuesta, donde se fortalezca el gusto por la lectura haciendo uso de las nuevas tecnologías, con el objetivo de cambiar los entornos de aprendizaje para que estos sean más llamativos y	Se utiliza una Metodología Cualitativa, teniendo en cuenta una Investigación acción.	Para la puesta en práctica y la obtención de datos, se ha contado con la participación de 24	La propuesta ha resultado efectiva y muchos más alumnos están interesados en la lectura gracias al uso de los dispositivos electrónicos, permitiendo evidenciar que los estudiantes están interesados en seguir trabajando de esta forma,	Ferreiro, V., (2019) "La comprensión lectora en Primaria a través de las TIC" recuperado de http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14575

				lector. Aún así, otro aspecto destacable es la mala planificación del Plan Lector del centro. Y, por supuesto, el uso de las nuevas tecnologías ha hecho que, ya no solo alumnos, sino cualquier tipo de persona, se interese más por estar conectado a las redes sociales, dejando de lado, así, actividades de ocio como la lectura.	motivadores para los discentes. Todo esto, se llevará a cabo a través de la creación de una webquest destinada para ello y denominada "LecTic" (Anexo I), donde se incluyen tres tipos diferentes de lecturas con sus correspondientes actividades de comprensión, a través de plataformas educativas (Kahoot, Educaplay y Padlet).		Estudiantes, de los cuales 12 son mujeres y los otros 12 son varones, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. Estos pertenecen a 5º curso de Educación Primaria.	ya que la encuentran atractiva y no tan monótonas como otras lecturas o actividades.	
GAMIFICAR EN EDUCACIÓN: DIME CÓMO JUEGAS Y TE DIRÉ CÓMO APRENDES	Mgter. MARÍA CRISTINA GÓMEZ	Argentina	Red Universitaria de Educación a Distancia de Argentina	Realizar la aplicación de la gamificación en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Implementando la tríada del círculo mágico: Mecánicas, Dinámicas y Elementos de juego.	Aplicar la metodología de la gamificación en los aspectos básicos del proceso pedagógico, en particular las diferentes formas de aprender y en relación con ellas qué estrategias seleccionaremos para enseñar. Teniendo en cuenta cuatro etapas; Descubrimiento, Abordaje, Inmersión, Dominio.	Metodología Cualitativa	En los diferentes grados de primaria	La implementación de la gamificación como diferentes opciones pedagógicas, en cualquier ambiente, virtual o físico, las duraciones pueden variar desde una jornada hasta un cursado completo, se ajusta a diferentes disciplinas y niveles educativos.	Gómez,M. (2019) " Gamificar en Educación" Dime cómo juegas y te diré cómo aprendes.
POTENCIAR LA COMPRESIÓN LECTORA DESDE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN	Jairo Clavijo Cruz. Ana Teresa Maldonado Carrillo. Milagro Sanjuanelo Cuentas .	Colombia	Universidad de la Rioja	La problemática del tema de investigación se refleja en la escasa comprensión lectora, manejada por los estudiantes, convirtiéndose esta en un grave problema para la educación, por ser parte fundamental en la comprensión de las ideas que se expresan en los distintos textos, los	La implementación de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC, y, diseñar currículos colectivamente con base en la investigación que promueven la calidad de los procesos	El desarrollo de la investigación se sustentó en el paradigma empírico analítico como eje central para su ejecución. El enfoque de la investigación fue de carácter cuantitativo,	Ochenta y seis estudiantes del quinto grado.	Desarrollar clases más dinámicas y agradables que orientadas hacia el proceso de comprensión lectora, con el uso de las Tics, brinda algunas ventajas como la autonomía, autodidáctica, cooperación, etc., al proporcionar experiencias sensoriales que favorecen el aprendizaje significativo. Es evidente la mejoría que registran los niveles de	Clavijo,J., Maldonado,A., Sanjuanelo.,Milagro (2011) " Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información" recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/artic

			<p>resultados en lectura indican que el</p> <p>47% de los estudiantes se encuentra por debajo del nivel mínimo aceptable según los estándares de (PISA), es decir, estos niños y jóvenes reconocen las ideas principales de los textos, establecen algunas relaciones y hacen interpretaciones sencillas, pero tienen dificultades para comprender textos complejos e información implícita, para comparar y contrastar ideas y asumir una posición crítica y argumentada sobre las mismas.</p>	<p>educativos y la permanencia de los estudiantes en el sistema.</p>	<p>utilizando técnicas estadísticas, ya mencionadas: pruebas estadística de Mann-Whitney y la caja de bigotes, con diseño cuasi experimental.</p>	<p>comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental en las categorías de literal, inferencial y crítico. La participación de los estudiantes en el desarrollo de la estrategia didáctica mediada por las TIC, generó en ellos su vinculación activa al proceso de aprendizaje, reconociendo sus fortalezas y debilidades frente a la comprensión lectora.</p>	<p>ulo?codigo=44954 83</p>
--	--	--	---	--	---	--	--------------------------------

ANEXO B CRONOGRAMA

ANEXO B Cronograma

CRONOGRAMA																
FASE	ETAPA	ACTIVIDADES	MESES													
			AGTO 20	sep-20	oct-20	nov-20	dic-20	ENR 2021	feb-21	mar-21	abr-21	may-21	jun-21	jul-21	ago-21	
DIAGNOSTICO	Consulta de la literatura existente.	Búsqueda y análisis del material bibliográfico.														
		Clasificación de la literatura														
	Acercamiento a la población objeto de estudio	Observación de la población identificando las dificultades presentadas en el proceso de lectura.														
		Identificación del problema. Planteamiento de objetivos.														
DISEÑO DE LAS ESTRATEGIAS	Planificación del proyecto	Marco referencial														
		Diseño metodológico.														
	Diseño de las estrategias didácticas basadas en juegos	Estructuración de las estrategias didácticas basadas en juegos.														
		Estructuración de las estrategias didácticas utilizando las herramientas tecnológicas.														
IMPLEMENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Ejecución de la propuesta de investigación	Planificación del cronograma de actividades en el aula de clase.														
		Aplicación de las propuestas pedagógica														
	Instrumentos	Implementación de los instrumentos para evaluar las variables														
		Procesamiento y análisis de los instrumentos														
EVALUACIÓN	Procesamiento y análisis de resultados	Procesamiento y análisis de los resultados de la investigación.														
		Presentación de los resultados de la propuesta de investigación.														
	Presentación del informe final	Revisión y correcciones del trabajo final.														
		Sustentación del proyecto de investigación.														

ANEXO C PRESUPUESTO

ANEXO C Presupuesto

Concepto	Valor Concepto	Totales
Equipos:		
Mantenimiento de Computadora	\$100.000	\$ 100.000
Internet	\$ 85.000	\$ 850.000
Total equipos:		\$ 950.000
Materiales:		
Libros de lectura	\$20.000	\$40.000
Resma de papel	\$12.000	\$ 24.000
Toner	\$175.0000	\$ 175.000
Material Papelería	\$150.000	\$ 150.000
Total materiales:		\$ 389.000
Talento humano:		
Estudio de maestría	\$ 9.800.000	\$ 9.800.000
Total talento humano:		\$ 9.800.000
Total presupuesto:		\$ 11.139.000

ANEXO D PRETEST

ANEXO D Prueba Pretest

 <p>REPUBLICA DE COLOMBIA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE BOYACÁ INSTITUCION EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA RESOL. NO. 3281 DEL 23 DE DICIEMBRE DE 2008 NIT: 800.191.549-1</p>
<p>PRETEST</p>
<p>Objetivo: Conocer los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado segundo.</p>

Nombre del estudiante: _____ Grado: _____

PELITOS BLANCOS

Había una vez una villa de conejos llamadas "Orejas caídas" que quedaba al norte de un bosque. A los conejos que vivían ahí les decían "orejas caídas" porque tenían las orejas inclinadas completamente hacia abajo. Los conejos de esta villa estaban muy orgullosos de sus orejas largas y caídas. Pero había un conejo joven de la villa que no se sentía muy feliz. Sus orejas eran diferentes pues las tenía paradas. Todos se burlaban de él y lo llamaba "pelitos blancos".

Deberías estar orgulloso ya que tus orejas son igualitas a las que tenía tu abuelo, le decía siempre su mamá.

Pero a pelitos blancos no le gustaba verse diferente. Quería que sus orejas fueron largas y caídas como las de los demás conejos de su villa.



Encierra la respuesta correcta teniendo en cuenta la lectura anterior.

1. **¿De que estaban orgullosos los conejos de la villa?**
 - a. De sus padres.
 - b. De sus orejas
 - c. De su villa.
2. **¿Por qué el conejito joven no se sentía feliz?**
 - a. Porque sus orejas eran diferentes.
 - b. Porque su mamá lo regaña.
 - c. Porque sus amigos lo molestaban.
3. **¿De que estaban orgullosos los conejos de la villa?**
 - d. De sus padres.
 - e. De sus orejas
 - f. De su villa.
4. **¿Por qué el conejito joven no se sentía feliz?**
 - d. Porque sus orejas eran diferentes.
 - e. Porque su mamá lo regaña.
 - f. Porque sus amigos lo molestaban.
5. **¿Qué quiere decir "orejas inclinadas"?**
 - a. Orejas paradas.
 - b. Orejas caídas.
6. **¿De que estaban orgullosos los conejos de la villa?**
 - g. De sus padres.
 - h. De sus orejas
 - i. De su villa.
7. **¿Por qué el conejito joven no se sentía feliz?**
 - g. Porque sus orejas eran diferentes.
 - h. Porque su mamá lo regaña.
 - i. Porque sus amigos lo molestaban.
8. **¿Qué quiere decir "orejas inclinadas"?**
 - a. Orejas paradas.
 - b. Orejas caídas.

ANEXO E PRUEBA POSTEST DIGITAL

ANEXO E Prueba Postest, plataforma Wordwall

The image displays eight digital quiz cards arranged in a 4x2 grid. Each card has a black background with white text and yellow-bordered boxes for options. The cards are numbered 1 through 8 and show a score in the top right corner.

- Card 1:** Question: "Según la lectura realizada ¿ El capitán verdemán es el súper héroe de?". Options: A. La basura, B. El juego, C. La comida, D. El reciclaje. Score: 0.
- Card 2:** Question: "¿Cuál es el motivo por el cuál verdemán voló a la ciudad?". Options: A. Era una linda ciudad, B. A rescatar la ciudad de la contaminación y la sociedad, C. Quería dar un paseo a la ciudad, D. Iba a visitar a su abuelita. Score: 100.
- Card 3:** Question: "En el texto que quiere decir 'Eran unos inútiles y perezosos'". Options: A. Los habitantes de la ciudad se preocupaban poco por el aspecto de la ciudad, B. Los habitantes de la ciudad recogían la basura, C. Los habitantes odiaban la ciudad con compañías de asno. Score: 200.
- Card 4:** Question: "En la expresión 'los montones de basura casi llegan a la luna' Hace referencia a:". Options: A. Hay poca basura, B. Los montones de basura son tan altos que casi llegan a la luna, C. La luna jugaba con la basura. Score: 250.
- Card 5:** Question: "¿Qué deseaban los habitantes de esa ciudad?". Options: A. Una ciudad verde y limpia, B. Tener mas basura, C. Tener un gran parque. Score: 350.
- Card 6:** Question: "¿Cuál fue la solución que presentó el capitán verdemán a los habitantes de esa ciudad?". Options: A. La organización de la campaña "Sé mas verde", B. La invitación a organizar una fiesta, C. Que siguieran arrojando la basura. Score: 450.
- Card 7:** Question: "¿El color verde del traje del capitán verdemán hace referencia a?". Options: A. Su color preferido, B. El color preferido de su abuelita, C. El color para salvar al planeta. Score: 500.
- Card 8:** Question: "Cuales fueron los aportes de la campaña 'Sé mas verde' en la ciudad.". Options: A. Una fiesta de celebraciones, B. Una ciudad mas limpia que reduce papel, tinta y plásticos, que usa sus propios baños y cocina sustentable, C. La campaña fue un fracaso y no aporte nada. Score: 600.

Fuente: elaboración propia en la plataforma Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/19518373/comprenci%c3%b3n-lectora-capit%c3%a1n-verdem%c3%a1n-superh%c3%a9roe-del-reciclaje>

ANEXO F GUIA DE OBSERVACION



ANEXO F Instrumento de Observación

INSTRUMENTO CIF37-20_1

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Observación directa no participante.

INTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Guía de observación.

INTRODUCCIÓN

La información recolectada en esta guía será usada únicamente con fines académicos como parte del proyecto de investigación *El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia*, cuyo objetivo es describir la influencia de las estrategias didácticas mediadas por juegos digitales y no digitales en el desarrollo de procesos de comprensión de lectura en estudiantes de educación inicial y básica primaria, con base en el análisis de la praxis educativa. Por tal razón, esta guía tiene como propósito recopilar las experiencias y percepciones durante la implementación de las actividades de aula en educación inicial y básica primaria, vinculadas con el desarrollo del proyecto de investigación. Cabe anotar que los nombres de los estudiantes involucrados en las apreciaciones serán tachados posteriormente para mantener la confidencialidad.

INFORMACIÓN INICIAL

Fecha de la actividad de aula	
Profesor que desarrolla la actividad	
Lugar (Institución-Municipio)	
Grupo	
Asignatura/Materia	
Nombre de la actividad a implementar	
Duración de la actividad	
Descripción breve de la actividad	<i>Sintetice la secuencia prevista para el desarrollo de la clase</i>

Estimado(a) Profesor (a): En cada aspecto encontrará unas preguntas directrices que orientarán la observación y posterior descripción de las actividades desarrolladas durante su(s) clase(s).

Aspecto	Descripción (Durante la clase)
---------	--------------------------------

<p>Mediaciones TIC</p> <p>Describe los aspectos observados en el uso de las mediaciones TIC empleadas para apoyar los procesos de comprensión de lectura como por ejemplo Tablet, computadores portátiles, software, etc. Estas mediaciones pueden ser empleadas por el profesor durante los momentos de la enseñanza y por los estudiantes, durante sus procesos de aprendizaje.</p> <p>Se sugiere describir teniendo en cuenta lo siguiente: ¿quién usa las TIC? ¿en qué momentos? ¿Para qué las usa? ¿Qué dificultades se presentan?</p>	
<p>Mediaciones NO TIC</p> <p>Describe los aspectos observados en el uso de las mediaciones no TIC, como por ejemplo materiales, textos, fichas, etc. Estas mediaciones pueden ser empleadas por el profesor durante los momentos de la enseñanza y por los estudiantes, durante sus procesos de aprendizaje.</p> <p>Se sugiere describir teniendo en cuenta lo siguiente: a cambio de las TIC, ¿qué otros recursos didácticos implementa? ¿en qué momentos los usa? ¿Para qué los usa? ¿Qué dificultades se presentan? ¿Cómo se solventan estas dificultades?</p>	
<p>Actitud del grupo de estudiantes</p>	

<p>Describe las actitudes o sentimientos como alegría, tristeza, entusiasmo, frustración, etc, que demuestran los estudiantes durante el desarrollo de la actividad en el aula. Se sugiere discriminar:</p> <p>a. Las reacciones y/o actitudes de los estudiantes cuando los procesos de enseñanza y aprendizaje son mediados por las TIC.</p> <p>b. Las reacciones y/o actitudes de los estudiantes cuando los procesos de enseñanza y aprendizaje NO son mediados por las TIC.</p>	
<p>Desarrollo del juego</p> <p>Si se está implementando una actividad de aula que involucra el juego, describa cómo se perciben los siguientes aspectos:</p> <p>EN CUANTO AL PROFESOR:</p> <p>a. Instrucciones: ¿se dan las instrucciones antes de iniciar el juego? ¿las instrucciones son claras, cortas y precisas? ¿se da un tiempo prudente para que los estudiantes pregunten y aclaren dudas?</p> <p>b. Intencionalidad: ¿se describe la intencionalidad académica del juego? ¿se observa una planeación articulada con los objetivos de aprendizaje?</p>	

<p>¿el juego está relacionado con los contenidos?</p> <p>EN CUANTO A LOS ESTUDIANTES:</p> <p>c. ¿Los estudiantes escuchan las instrucciones? ¿Esperan a que el profesor termine de dar las instrucciones para luego dar comienzo al juego? ¿La participación es voluntaria o forzada? ¿Se cumplen las reglas? ¿Cuáles son los logros y/o dificultades enfrentadas por los estudiantes durante el juego?</p>	
<p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Describe si se ejecutaron los diferentes momentos inicialmente planteados. En caso de faltar alguno, ¿cómo se subsanará este hecho? Mencione si se implementarán algunas actividades adicionales, etc.</p>	
<p>Procesos de comprensión de lectura:</p> <p>En este espacio:</p> <p>a. Describa en detalle los momentos y actividades realizadas por el profesor cuando realiza ejercicios de comprensión lectora.</p> <p>b. Relacione las preguntas planteadas por los estudiantes durante el desarrollo de la actividad.</p>	

ANEXO G GRUPO FOCAL



ANEXO G Instrumento Grupo Focal

INSTRUMENTO CIF37-20-6A

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Grupos focales

INTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Recolección de información población nivel 2 (Estudiantes)

DATOS DE APLICACIÓN

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN TRABAJO DE GRADO:

Incluya aquí el título de su trabajo de

grado

DATOS DE APLICACIÓN

Fecha de aplicación: *Incluya la fecha en la cual se ejecutó la actividad y se aplica este instrumento*

Profesor: *Incluya el nombre del profesor que desarrolló la actividad*

Institución Educativa: *Incluya el nombre de la institución educativa donde se realizó la actividad*

Grado - Materia: *Especifique el grado (Ejemplo: 3, 4 o 5) en el cual se realizó la actividad - Especifique la materia*

Número de estudiantes participantes en el grupo focal: *Especifique el número de estudiantes del grupo que atendieron la invitación al grupo focal*

Actividad valorada en el grupo focal: *Especifique la actividad por la cual se está indagando en este grupo focal.*

Bienvenido.

La intención de un grupo focal es explorar la percepción de un grupo de personas sobre un aspecto específico o producto. En esta ocasión el grupo focal busca obtener la

percepción de los estudiantes acerca de las actividades de clase implementadas que incluyeron o no juegos digitales y no digitales.

Todos los datos serán tratados de forma confidencial, exclusivamente para fines de la investigación y según las orientaciones de la Ley colombiana.

INSTRUCCIONES

- Identifique claramente el tema o interés del grupo focal.
- Identifique los participantes, entre 3 y 12 participantes que de manera voluntaria quieran aportar su punto de vista al grupo focal.
- Introduzca la discusión a través de las preguntas abiertas.
- Grabe las intervenciones de los participantes, si lo puede realizar con cámara de video o sino puede grabar las intervenciones en voz, en los dos casos posteriormente los deberá transcribir en texto.
- Reoriente la discusión en caso de que note que se desvíe la atención del tema.
- Invite a todos los participantes a expresar su opinión, pero no los obligue a intervenir.
- Concluya la sesión agradeciendo a los participantes.

PREGUNTAS ORIENTADORAS DEL GRUPO FOCAL

- Motivación - Satisfacción
 1. ¿Te gustó la actividad de clase realizada?
 2. ¿Qué fue lo que **más** te gustó de la actividad de clase?
- Motivación - Atención
 3. ¿Qué fue lo que **menos** te gustó de la actividad de clase?
 4. ¿Qué le incluirías a la actividad de clase para mejorarla?
- Motivación - Confianza
 5. ¿Qué aprendiste con la actividad de clase?
- Usabilidad
 6. ¿Trabajar con el juego (digital o no digital) fue fácil?
 7. ¿Cuáles aspectos del juego (digital o no digital) se te dificultaron más?

ANEXO H INSTRUMENTO IMMS



ANEXO H Instrumento IMMS

INSTRUMENTO CIF37-20-5B

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Instrumento IMMS versión primera infancia
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN TRABAJO DE GRADO: *Incluya aquí el título de su trabajo de grado*

DATOS DE APLICACIÓN

Fecha de aplicación: *Incluya la fecha en la cual se ejecutó la actividad y se aplica este instrumento*

Profesor: *Incluya el nombre del profesor que desarrolló la actividad*

Institución Educativa: *Incluya el nombre de la institución educativa donde se realizó la actividad*

Grado - Materia: *Especifique el grado (Ej: 3, 4 o 5) en el cual se realizó la actividad - Especifique la materia*

Nota para el que aplica el instrumento: *Si los procesos de lectoescritura del niño o niña no están desarrollados, debe realizar la lectura con un tono de voz amigable para del niño, reconociendo la comprensión completa de las preguntas y así que él marque “rellenando el cuadro” en el lugar se su opción de respuesta.*

Hola

Hemos diseñado estas preguntas que nos permitirá reconocer los aspectos buenos y por mejorar de la actividad de juego realizada. Todas las respuestas serán revisadas solo por el equipo investigador.

INSTRUCCIONES

Tu participación consistirá en responder a estas 13 preguntas, relleno la casilla en la opción que se ajusta a tu experiencia así: Si sientes que la actividad no fue de tu agrado, no te hizo sentir bien o no la querrías realizar de nuevo rellena la casilla del “NO”.

Si durante la actividad sentiste que no todo momento estuviste de acuerdo, que no te gusto, pero en algunos momentos te sentiste bien jugando, rellena la casilla “**ALGUNAS VECES**”.

Si sientes que la actividad fue una experiencia bonita, que te gustaría repetir, que te gustó y jugaste rellena la casilla “**SI**”.

Educación inicial:

Niveles de calificación:

1. No
2. Algunas veces
3. Si

Por favor responde la totalidad de las preguntas.

Ejemplo

N°	ATENCIÓN	NO (1-2)	ALGUNAS VECES 3	SI (4 y5)
1	Cuando se usan los instrumentos musicales bailo más.			

NOMBRE: _____ EDAD: _____

N°	PREGUNTA	NO	ALGUNAS VECES	SÍ
1	06R01- La actividad con mi profesor(a) está relacionada con cosas que ya sé.			
2	11A03- Estuve atenta durante la actividad de juego.			
3	13C05- En la actividad con el profesor aprendí y conocí algo más de lo que sabía.			
4	14S02- Disfruté tanto en esta actividad que me gustaría seguir aprendiendo más.			
5	17A06- La forma en la cual se organizó el juego hizo que participara hasta el final.			
6	18A10- Fue muy variada, por las formas como jugué y lo que tuve que realizar.			
7	21S03- me divertí muchísimo, esta actividad que me ayudo a conocer y entender más cosas.			
8	23R06- la información y guía de la actividad que mostró mi profesor(a) me sirve para saber más.			
9	25C07- Después de la actividad, estaba seguro de que sería capaz de repetirla de nuevo y hacerlo bien.			
10	33R09- La actividad me enseñó más.			
11	35C09- Cambiaría algunas cosas en la actividad para que fuera más fácil.			
12	Me divertí mucho con la actividad de clase.			
13	¿Cómo te pareció la experiencia vivida en el juego?	Aburrida	Más o menos divertida	Divertida

ANEXO I ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

ANEXO I Encuesta padres de Familia



ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Nombre del estudiante *

Tu respuesta

Nivel de escolaridad del padre de familia. *

- Primaria
- Secundaria
- Universitario

Quien realiza el acompañamiento del estudio en casa a su hijo o hija. *

1 punto

- Padre y Madre
- Madre
- Padre
- Otros
- Hermanos Mayores

Como considera su nivel de lectura. *

- Excelente
- Bueno
- Regular

Dedica un espacio del día para realizar actividades de lectura con su hijo (a) diferentes a las establecidas por la Docente.

- Nunca
- A veces
- Siempre

De las siguientes actividades en su tiempo libre cuales realiza con su hijo (a)

- Ver televisión
- Jugar.
- Salir de paseo.
- Leer.

Realiza con su hijo (a) actividades académicas diferentes a la establecidas por la Institución Educativa. * 1 punto

- NO
- SI

Su hijo (a) se interesa por la lectura. Le gusta leer

- SI
- NO

En el próximo cumpleaños de su hijo (a) usted que le regalaría.

- Ropa
- Juguetes
- Un libro de cuentos.

En su hogar cuenta con internet. *

- SI
- NO

Con que dispositivos cuenta en su casa para el desarrollo de las actividades escolares de su hijo.

- Celular de alta gama
- Computador
- Tablet
- Celular para solo llamadas.
- Ninguna de las anteriores.

Ha utilizado algunas herramientas o plataformas tecnologías para fortalecer los procesos de aprendizaje de su hijo (a)

- SI
- NO
- No se como utilizarlas.

Cree que es importante generar Hábitos de lectura en su hijo o hija. ¿Por qué?

Tu respuesta

Enviar

ANEXO J AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN

ANEXO J Autorización del Uso de imagen

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE OLAYA HERRERA Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER

Institución Educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA
Código DANE 11522000016 Municipio GUATEQUE – BOYACÁ
Docente(a) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012)
SANDRA MILENA NOMESQUE VARGAS CC/CE 1052384695 de Duitama

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante (menor de edad relacionado(s) en la lista de abajo, por medio del presente documento otorgamos autorización expresa para el uso de la imagen del menor, bajo los parámetros permitidos por la Constitución, la Ley y la Jurisprudencia, en favor de la Institución Educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA del municipio de GUATEQUE – BOYACÁ y de la Universidad de Santander. La autorización se registrará en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa ENRIQUE OLAYA HERRERA del municipio de GUATEQUE – BOYACÁ (ubicada en la carrera 5 # 1- 177, con correo electrónico guatequeeoh@sebboyaca.gov.co y teléfono 3125672884) y a la Universidad de Santander (ubicada en Calle 70 No 55-210 Bucaramanga, con correo electrónico coordinación.mtdae@cvudes.edu.co y teléfono (7) 5 516500), para que hagan uso y tratamiento de la imagen del menor abajo referido, para incluirla en fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, así como en producciones audiovisuales (videos) exclusivamente relacionadas con actividades académicas y de investigación formalmente avaladas por estas instituciones.

SEGUNDA. Alcance de la Autorización. La presente autorización se otorga para que la imagen del menor pueda ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético (intranet e internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se le designe para tal fin.

TERCERA. Territorio y Exclusividad. La autorización aquí realizada se da sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad por lo que se reserva el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares y en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. Divulgación de información. He(hemos) sido informado(a)(s) acerca de la

grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará el(los) docente(s) para efectos de la realización de su trabajo de investigación requerido para optar al título de **Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación** en la Universidad de Santander. Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por el(los) docente(s) en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación del menor en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para el menor en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad del menor no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia del desarrollo del trabajo de grado para optar al título de **Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación** en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria firmo(amos) como prueba de que doy(damos) o no doy(damos) el consentimiento para la participación del menor en la grabación del video y/o registros fotográficos para efectos de realización del referido trabajo de grado.

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

Lugar y fecha: Mayo - 10 - 2021

Testigo 1

Nombre: Nubia Alicia Niño Salazar CC/CE: 23.637.913

Firma: *Nubia Alicia Niño Salazar*

Testigo 2

Nombre: _____; CC/CE: _____

Firma: _____

