ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

NELCY GARCÍA ARÉVALO
LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
MONTERIA
SEPTIEMBRE 2020

ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

NELCY GARCÍA ARÉVALO
LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS

Trabajo de grado, para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación

Directora

LILIANA CALDERÓN BENAVIDES

Ph.D. en Informática y Comunicación Digital

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
MONTERIA
SEPTIEMBRE 2020

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-1-2020-0141-ASF1	
FECHA	7-Diciembre-2.020
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	García Arévalo Nelcy
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Calderon Benavides Maritza Liliana
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Vargas Bermudez Francisco Arnaldo

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN 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.	El análisis adecuado de resultados permite definir conclusiones pertinentes y que ofrecen claridad al logro del desarrollo del proyecto
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.	Es novedoso en el entorno donde se realiza, ofreciendo un beneficio para la población objeto del estudio
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.	Se diseña un material de apoyo para sustentación que ofrece claridad frente al mensaje a transmitir, logrando con ello presentar y resaltar las ideas principales, dentro del tiempo justo.
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.	Se observa dominio del tema, haciendo uso de un adecuado vocabulario y tono en la presentación. Muy bien.

Calificación Director : 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se desarrolla un proyecto que cumple con los requerimientos, logrando un adecuado desarrollo del proceso, con lo cual se logran resultados de utilidad para la población objetivo.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Nelay Garcia A.

(Firma)

Nelay Garcia Arévalo.

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

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-1-2020-0141-ASF2	
FECHA	7-Diciembre-2.020
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Ubarnes Buelvas Lina Beatriz
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Calderon Benavides Maritza Liliana
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Vargas Bermudez Francisco Arnaldo

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN 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.	El análisis adecuado de resultados permite definir conclusiones pertinentes y que ofrecen claridad al logro del desarrollo del proyecto.
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.	Es novedoso en el entorno donde se realiza, ofreciendo un beneficio para la población objeto del estudio.
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.	Se diseña un material de apoyo para sustentación que ofrece claridad frente al mensaje a transmitir, logrando con ello presentar y resaltar las ideas principales, dentro del tiempo justo.
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.	Se observa dominio del tema, haciendo uso de un adecuado vocabulario y tono en la presentación. Muy bien.

Calificación Director : 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se desarrolla un proyecto que cumple con los requerimientos, logrando un adecuado desarrollo del proceso, con lo cual se logran resultados de utilidad para la población objetivo.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

(Firma)

Lina Beatriz Ubames Buelvas.

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Evaluador

Ciudad, fecha de sustentación (con día de mes de año).

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado a nuestras familias; Avilés Ubarnes y Yate García, ya que han sido apoyo fundamental en este proceso.

Nelcy García Arévalo y Lina Ubarnes Buelvas.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios todopoderoso que hizo posible realizar este proyecto y nos dio inteligencia y sabiduría para culminarlo y nos da la oportunidad de crecer personal y laboralmente, a la Universidad Santander y a sus directivos y docentes, a la docente investigadora Maritza Liliana Calderón Benavides quien estuvo apoyándonos en con orientaciones y asesorías en el proceso de esta maestría.

Agradecemos a los directivos y docentes de la Institución Educativa Rafael Núñez, a los estudiantes que participaron en el presente proyecto y a los padres de familia que nos colaboraron para llevar a cabo esta investigación.

A nuestros hijos José Gabriel, Karoll Melissa y Juan David que nos tuvieron paciencia y nos brindaron su amor incondicional y son el motor para salir adelante, a nuestros esposos José Gabriel y José de Jesús que nos apoyaron incondicionalmente y nos dieron su voz de aliento para lograr culminar exitosamente esta maestría.

A nuestros familiares que de una u otra forma nos motivaron para salir adelante.

A todos nuestros compañeros y amigos que nos apoyaron en la trayectoria de esta maestría.

A todos mil gracias Dios los Bendiga.

CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN 16
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO 19
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 19
1.1.1 Descripción de la situación problema 19
1.1.2 Identificación del problema 22
1.1.3 Pregunta problema 26
1.2 ALCANCE 26
1.3 JUSTIFICACIÓN 27
1.4 OBJETIVOS 28
1.4.1 Objetivo general 28
1.4.2 Objetivos específicos 29
2 BASES TEÓRICAS 29
2.1.1 Antecedentes históricos 30
2.1.2 Antecedentes legales. 32
2.1.3 Antecedentes investigativos 35
2.2 MARCO REFERENCIAL 39
2.2.1 Marco Teórico 39
2.2.2 Marco Conceptual 44
2.2.3 Marco Tecnológico 46
3 DISEÑO METODOLÓGICO 52
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN 52
3.2 HIPÓTESIS 53
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS 53
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS 54
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 55
3.6 PROCEDIMIENTO 55
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 58
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS 59
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS 60
5 DIAGNÓSTICO INICIAL 60
5.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA 61
5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES 69
6 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 77
6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA 77

6.2 COMPONENTE TECNOLóGICO.....89
6.3 IMPLEMENTACIÓN.....103
7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 107
7.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL O POST TEST ……...107
7.2 COMPARATIVO PRE -TEST – POS- TEST 118
7.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN ……..121
8 CONCLUSIONES.....138
9 LIMITACIONES 140
10. IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS.....141
11 BIBLIOGRAFÍA.....142
ANEXOS …… 152

LISTA DE FIGURAS.

Figura 1 Porcentaje de estudiantes de acuerdo al nivel de desempeño y años de prueba en grado 3° Lenguaje IE Rafael Núñez 21
Figura 2 Resultados prueba saber 3° 2017 23
Figura 3 Árbol de problemas.....25
Figura 4 Análisis estadístico de la pregunta 1 ¿Quiénes son los duendes? De la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes? 61
Figura 5 Análisis estadístico de la pregunta 2 ¿Cómo era el sombrero de los duendes? de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes? 62
Figura 6 Análisis estadístico del enunciado 3 Los duendes NO son seres: de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes? 63
Figura 7 Análisis estadístico del enunciado 4 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo. En el texto la expresión “Instalan sus talleres móviles de remendones…” significa que los duendes. 65
Figura 8 Análisis estadístico del enunciado 5 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo, Según el texto, lo que se conoce de los duendes es gracias a: 66
Figura 9 Análisis estadístico del enunciado 6 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo, Quien escribió el texto anterior tuvo por propósito: 67
Figura 10 Análisis estadístico de la pregunta 1 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.....69
Figura 11 Análisis estadístico de la pregunta 2 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.....70
Figura 12 Análisis estadístico de la pregunta 3 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.....71
Figura 13 Análisis estadístico de la pregunta 4 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.....73
Figura 14 . Análisis estadístico de la pregunta 5 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.....75
Figura 15. Interfaz de bienvenida……80
Figura 16. Presentación de la leyenda el murciélago de colores……81
Figura 17. Presentación del texto el hipopótamo……84
Figura 18. Concurso en Kahoot sobre el texto el hipopótamo……85
Figura 19. Presentación del texto Érase una vez un bosque……..86
Figura 20. Concurso del texto Érase una vez un bosque……87
Figura 21. Presentación del texto El salpicón……88
Figura 22. Concurso del texto El salpicón……89
Figura 23. Crucigrama en Educaplay……..90
Figura 24. Mosaico en Educaplay.....91

Figura 25. Relacionar columnas en Educaplay.....94
Figura 26. Cuestionario tipo test en Educaplay.....95
Figura 27. Reto organizar letras en Educaplay. 96
Figura 28. Sopa de letra en Educaplay.....96
Figura 29. Relacionar columnas en Educaplay.....97
Figura 30. Concurso en Kahoot 96
Figura 31. Mosaico en Educaplay.....99
Figura 32. Sopa de letras en Educaplay……97
Figura 33. Completar texto en Educaplay……..98
Figura 34. Concurso en Kahoot……98
Figura 35. Reto de adivinanza en Educaplay……99
Figura 36. Puzzle en kahoot……..100
Figura 37. Mision de relaciona en Educaplay……100
Figura 38. Concurso en Kahoot……101
Figura 39. Pagina principal para el ingreso al sitio……102
Figura 40 Página inicial y sesiones a trabajar.....102
Figura 41 Inscripción de los estudiantes.....103
Figura 42 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa 104
Figura 43 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa. 105
Figura 44 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa. 106
Figura 45 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa. 106
Figura 46 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa. 106
Figura 47 Puntuaciones de los estudiantes en la sesión 4……107
Figura 48 Análisis estadístico de la pregunta 1 “Según el texto anterior, la historia sucede en”: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”……107
Figura 49 Análisis estadístico de la pregunta 2 “Los animales al ver la piel del cocodrilo quedaban”: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”……...109
Figura 50 Análisis estadístico de la pregunta 3. En el texto, que significa “presumir su piel” de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel de cocodrilo”……110
Figura 51 **.** Análisis estadístico de la pregunta 4. El texto anterior tiene por propósito: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”.....112
Figura 52 Análisis estadístico de la pregunta 5 Del texto anterior se puede concluir que el cocodrilo: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”. 113

Figura 53. Análisis estadístico de la pregunta 6 Según la manera como finaliza la historia puede afirmarse que, para el cocodrilo, de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”……116
Figura 54 Comparativo de prueba Pre test – Post Test 118
Figura 55. Comparativo de prueba Pre test – Post Test por niveles de lectura…119
Figura 56. Análisis estadístico del enunciado 1 de la encuesta de satisfacción…122
Figura 57. Análisis estadístico del enunciado 2 de la encuesta de satisfacción…123
Figura 58. Análisis estadístico del enunciado 3 de la encuesta de satisfacción. .124
Figura 59. Análisis estadístico del enunciado 4 de la encuesta de satisfacción..125
Figura 60. Análisis estadístico del enunciado 5 de la encuesta de satisfacción. .127
Figura 61. Análisis estadístico del enunciado 6 de la encuesta de satisfacción..128
Figura 62. Análisis estadístico del enunciado 7 de la encuesta de satisfacción...129
Figura 63. Análisis estadístico del enunciado 8 de la encuesta de satisfacción. .130
Figura 64. Análisis estadístico del enunciado 9 de la encuesta de satisfacción...131
Figura 65. Análisis estadístico del enunciado 10 de la encuesta de satisfacción..133
Figura 66. Análisis estadístico de la pregunta 11 de la encuesta de satisfacción..134
Figura 67. Análisis estadístico del enunciado 12 de la encuesta de satisfacción..135
Figura 68. Análisis estadístico del enunciado 13 de la encuesta de satisfacción.136

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Resultados Históricos de Colombia en PISA 20
Tabla 2 . Análisis estadístico pregunta 1 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo. 61
Tabla 3 Análisis estadístico pregunta 2 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo. 62
Tabla 4 Análisis estadístico enunciado 3 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.. 64
Tabla 5 Análisis estadístico al enunciado 4 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo. 65
Tabla 6 . Análisis estadístico enunciado 5 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo. 66
Tabla 7 Análisis estadístico enunciado 6 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo. 68
Tabla 8 Análisis estadístico pregunta 1 encuesta inicial a estudiantes de grado segundo. 70
Tabla 9 Análisis estadístico de la pregunta 2 de la encuesta inicial a estudiantes de grado segundo. 71
Tabla 10 Análisis estadístico de la pregunta 3 de la encuesta inicial a estudiantes de grado segundo. 72
Tabla 11 Análisis estadístico de la pregunta 4 de la encuesta inicial a estudiantes de segundo grado. 73
Tabla 12 Análisis estadístico de la pregunta 5 de la encuesta inicial a estudiantes de segundo grado. 75
Tabla 13 Sesión general de los componentes de la propuesta pedagógica 78
Tabla 14 Sesiones de aprendizaje y bienvenida al curso. 80
Tabla 15 Análisis estadístico pregunta 1 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 108
Tabla 16 Análisis estadístico pregunta 2 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 109
Tabla 17 Análisis estadístico pregunta 3 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 111
Tabla 18 Análisis estadístico pregunta 4 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 113
Tabla 19 Análisis estadístico pregunta 5 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 114
Tabla 20 Análisis estadístico pregunta 6 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo. 116
Tabla 21 Comparativo de prueba Pre test – Post Test 118
Tabla 22 . Comparativo de prueba Pre test – Post Test por niveles. 120
Tabla 23 Análisis estadístico del enunciado 1 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo. 122

Tabla 24 . Análisis estadístico del enunciado 2 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....123
Tabla 25 Análisis estadístico del enunciado 3 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....124
Tabla 26 Análisis estadístico del enunciado 4 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....126
Tabla 27 . Análisis estadístico del enunciado 5 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....127
Tabla 28 . Análisis estadístico del enunciado 6 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....128
Tabla 29 Análisis estadístico del enunciado 7 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....129
Tabla 30 . Análisis estadístico del enunciado 8 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....131
Tabla 31 Análisis estadístico del enunciado 9 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....132
Tabla 32 Análisis estadístico del enunciado 10 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....133
Tabla 33 . Análisis estadístico del enunciado 11 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....134
Tabla 34 Análisis estadístico del enunciado 12 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....135
Tabla 35 Análisis estadístico del enunciado 13 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.....137

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. Instrumento CIF37-20_3A……..153
Anexo B. Presupuesto…….....155
Anexo C. Prueba Diagnóstica……156
Anexo D. Encuesta Inicial…….…….158
Anexo E. Diario de Campo……...……161
Anexo F. Prueba Final……....162
Anexo G. Encuesta de satisfacción……..166
Anexo H. Documento Consentimiento Informado Padre de Familia……..167
Anexo I. Asentimiento……172.
Anexo J. Documento de Autorización para el uso de Imágenes y Fijaciones Audiovisuales……...177

TITULO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

Autor(es): García Arévalo Nelcy y Ubarnes Buelvas Lina Beatriz

Palabras claves: Comprensión lectora, gamificación, Educaplay, Kahoot, tecnología, aprendizaje significativo, ambiente virtual de aprendizaje.

Esta investigación se realizó con el objetivo de fortalecer los niveles de comprensión lectora mediante una estrategia gamificada en estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería, para ello se diseñó, implementó y evaluó una propuesta pedagógica conformada por 4 sesiones de actividades desarrolladas en Kahoot y Educaplay, acordes a las necesidades de los estudiantes y a los aprendizajes que se desarrollan conforme al grado. En estas se emplearon distintas tipologías textuales para favorecer al reconocimiento de sus características, propósitos, semejanzas y diferencias entre ellas.
Este proyecto se abordó desde un enfoque mixto (cuantitativo – cualitativo), el cual permitió obtener resultados ejecutando procedimientos de manera objetiva y a la vez comprender y analizar dichos resultados para determinar los avances en el nivel literal, inferencial y crítico-intertextual. En él participaron 13 estudiantes, los cuales presentaron una prueba diagnóstica o pre test y una prueba final o post test. Posterior a la aplicación de los instrumentos pre-test y pos-test se pudo evidenciar la significativa mejora en los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes que participaron en la investigación, indicando así los beneficios que el modelo de gamificación puede aportar a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua castellana. Es importante resaltar la incidencia positiva de este modelo en la motivación y las emociones de los estudiantes, aspectos fundamentales para el desarrollo de las actividades y el logro de los objetivos de aprendizaje.

TITLE: DIDACTIC STRATEGY BASED ON GAMIFICATION TO STRENGTHEN READING COMPREHENSION LEVELS IN SECOND-GRADE STUDENTS

Author(s): García Arévalo Nelcy y Ubarnes Buelvas Lina Beatriz

Keywords: Reading comprehension, gamification, Educaplay, Kahoot, technology, meaningful learning, virtual learning environment.

This research was realized with the objective of strengthening the levels of reading comprehension through a gamified strategy in 2nd grade students in the Rafael Núñez in the city of Montería. For this purpose, a pedagogical proposal consisting of 4 sessions of activities developed in Kahoot and Educaplay was designed, implemented and evaluated, according to the needs of the students and the learning that are developed according to the grade. In these, different textual typologies were used to favor the recognition of their characteristics, purposes, similarities and differences among them.

This project was approached from a mixed approach (quantitative-qualitative), which allowed to obtain results by carrying out procedures in an objective way and at the same time to understand and analyze those results to determine the advances in the literal, inferential and critical-intertextual level. Thirteen students participated in the course, presenting a diagnostic or pre-test and a final or post-test. After the application of the pre-test and post-test instruments, it is possible to evidence the significant improvement in the reading comprehension levels of the students who participated in the research, thus indicating the benefits that the gamification model can bring to the teaching and learning processes in the Spanish language area. It is important to highlight the positive impact of this model on the motivation and emotions of students, which are fundamental to the development of activities and the achievement of learning objectives.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación hace referencia a fortalecer los niveles de comprensión lectora mediante una estrategia gamificada en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería, para analizar esta problemática es necesario mencionar sus principales causas que son: hábitos de lectura deficiente, falta de motivación en el aprendizaje, estrategias pedagógicas tradicionales empleadas por docentes, hábitos de estudio inadecuados y modelos educativos descontextualizados.

La investigación de esta problemática se realiza por el interés académico de fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado 2°. El presente trabajo de investigación consiste en la utilización de kahoot y educaplay como estrategia didáctica basada en gamificación para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo y será desarrollada de la siguiente manera; inicialmente se identificará la problemática en los niveles de comprensión lectora, seguido se presenta el marco teórico donde se sustenta los conceptos utilizados y finalmente se realizará la propuesta.

La propuesta, se realiza en 4 fases fundamentales que son: diagnóstica, diseño, implementación y evaluación, la muestra está conformada por 13 estudiantes de grado 2°, el tipo de muestra seleccionado para este proyecto es probabilístico ya que todos los elementos tienen la misma opción de ser elegidos, este tipo de investigación se abordara desde un enfoque mixto: cuantitativo – cualitativo, los instrumentos para la recolección de información se emplea; una prueba diagnóstica, una encuesta inicial, un diario de campo, prueba final y encuesta de satisfacción, la técnica de recolección de datos se realiza de manera cuantitativa y cualitativa de acuerdo con los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos, estos serán analizados y posteriormente se darán conclusiones y recomendaciones.

Las limitaciones del presente proyecto de investigación son: la pandemia que se vive en la actualidad ya que las actividades no se desarrollarán de manera presencial, la poca credibilidad de algunos padres de familia en el uso de la gamificación como estrategia útil para el proceso de enseñanza, la conectividad y el servicio de energía eléctrica en la zona.

La finalidad del desarrollo de la investigación es:

Desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado 2.

Diagnosticar los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado 2°

Diseñar una estrategia didáctica basada en gamificación, compuesta por actividades de nivel literal, inferencial y crítico- intertextual para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura en estudiantes de grado 2°

Implementar una estrategia didáctica basada en gamificación, compuesta por actividades de nivel literal, inferencial y crítico- intertextual para estudiantes de grado 2°.

Evaluar la incidencia de la estrategia didáctica basada en gamificación en el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado 2°

La distribución de los diversos capítulos se estructuró de la siguiente manera:

En el capítulo 1 se realiza el planteamiento del problema, la descripción de la situación problema, identificación del problema con sus causas, la pregunta problema, el alcance lo que se espera del proyecto, la justificación, el objetivo general y los objetivos específicos.

En el capítulo 2 se da soporte al problema planteado, en este espacio se aprecian las bases teóricas, todo lo relacionado como los aspectos generales del tema, marco de antecedentes, históricos, legales e investigativo, así mismo, se encuentra el marco referencial, teórico, conceptual y tecnológico.

En el capítulo 3 se hace referencia al diseño metodológico, el tipo de investigación se aborda desde el enfoque mixto cuantitativo – cualitativo, se da a conocer la hipótesis, las variables a utilizar, la población, la muestra, los instrumentos que se van a utilizar para la recolección de datos los cuales son necesarios para la elaboración del presente proyecto y se especifican las fases que permitirán el cumplimiento a los objetivos.

El capítulo 4 se enfoca en las consideraciones éticas, donde se contempla todo lo relacionado con los aspectos éticos de los participantes del proyecto.

En el capítulo 5 se dan a conocer los resultados a partir de la prueba diagnóstica con el respectivo análisis estadístico aplicada a los estudiantes sobre la lectura ¿cómo y quienes son los duendes?, también se encontrarán los resultados obtenidos con su análisis de la aplicación de la encuesta inicial.

En el capítulo 6 se presenta la propuesta de intervención donde se encuentran todos los aspectos didácticos y tecnológicos de la propuesta pedagógica, el componente tecnológico y la implementación, se emplearon herramientas gamificadas como kahoot y educaplay y un CMS (Worpress) para alojar las actividades, se dan a conocer las 4 sesiones con las 4 actividades de la propuesta basada en el juego.

En el capítulo 7 se expone el análisis e interpretación de datos de la evaluación final o post test y la encuesta de satisfacción, allí se muestra el análisis de los datos arrojados del pre test Vs el post test.

En el capítulo 8 se dan a conocer las conclusiones del presente trabajo investigativo, aquí se muestran los resultados de la ejecución de la propuesta pedagógica donde se implementa la gamificación para mejorar los niveles de comprensión lectora.

En el capítulo 9 se exponen las principales limitaciones que se presentaron durante la trayectoria de este proyecto.

En el capítulo 10 se muestran los impactos positivos que se presentan en la población objeto de estudio y el aporte que realiza la presente investigación al campo académico, al igual que las recomendaciones que se darán a la institución donde se aplicó dicha investigación.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez. El desarrollo de este trabajo es de gran importancia, ya que les da la oportunidad a los estudiantes de enfrentarse a nuevas experiencias de aprendizaje e incentivarlos a la construcción del conocimiento mientras se divierten y cumplen roles que favorecerán al desarrollo de competencias en el área de lenguaje.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente trabajo de grado se realizará teniendo en cuenta los bajos niveles de comprensión de lectura en los estudiantes de grado segundo, para ello se tiene como referentes los resultados obtenidos por los estudiantes de grado 3 de la Institución Educativa Rafael Núñez en la ciudad de Montería - Córdoba en las pruebas Saber, de tal forma que se da a conocer los diferentes factores que influyen en los bajos niveles de comprensión de lectura, con la finalidad de fortalecerlos y desarrollar habilidades que permitan a los discentes interpretar y decodificar la información que se les presente.

1.1.1 Descripción de la situación problema

Actualmente, uno de los retos de la educación es integrar las tecnologías de la innovación y la comunicación de forma óptima en las prácticas educativas y en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de manera, que es fundamental llevar a cabo procesos de calidad dentro de las instituciones educativas que requieren del fomento y desarrollo de competencias en los procesos de lectura. Siendo esta una de las dificultades más apremiantes en el campo educativo, y así lo demuestra la aplicación de pruebas estandarizadas a nivel internacional y nacional, en las que se evidencia bajos desempeños en los distintos niveles de comprensión lectora.

Según el informe del Programme for International Student Assessmen (Pisa, 2015), “Colombia ocupó el puesto 57 en Ciencias, 54 en Comprensión Lectora con 425

puntos y 61 en Matemáticas de un total de 72 países que participaron en esta prueba" (p.5). En el año 2018 presentó un retroceso en lectura con 412 puntos, por lo cual obtuvo los resultados más bajos de los países que pertenecen a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

Tabla 1. Resultados Históricos de Colombia en PISA

Área	2006	2009	2012	2015	2018
Lectura	385	413	403	425	412
Matemáticas	370	381	377	390	391
Ciencias	388	402	399	416	413

Fuente: (PISA,2018)

Teniendo en cuenta lo anterior, Ángulo (2019) Ministra de Educación Nacional resalta que:

> Es importante que los resultados de Colombia en PISA se utilicen como una herramienta que se suma a la información de las pruebas nacionales y de la evaluación en cada una de las instituciones educativas, para orientar los esfuerzos de los distintos actores involucrados en el proceso educativo en beneficio del mejoramiento constante de la educación en el país. Hacer equipo con las entidades territoriales, directivos docentes, docentes, estudiantes, familias, comunidad educativa en general y los demás sectores de la sociedad, es la clave para continuar aportando al cierre brechas y a la construcción de un modelo educativo basado en la calidad y en los aprendizajes de nuestros niños, niñas y jóvenes. (p.15)

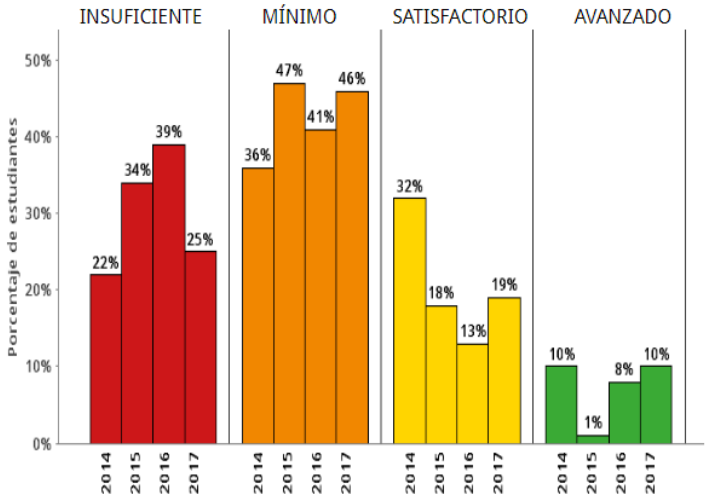
En Colombia, las metodologías utilizadas para la enseñanza no demuestran rendimientos satisfactorios en ninguno de los aspectos evaluados. Se aplican pocas metodologías diferentes a la enseñanza tradicional, y es necesario replantear estos métodos y adoptarlos en las Instituciones. La enseñanza basada en proyectos, la gamificación y la utilización de recursos tecnológicos son algunos enfoques que permiten aprendizajes más significativos y la construcción del conocimiento.

La Institución Educativa Rafael Núñez de carácter oficial, ubicada en el corregimiento de Santa Lucia, del municipio de Montería, a 15 kilómetros de la capital de Córdoba, cuenta con estudiantes de segundo grado de educación básica primaria cuyas edades están entre los 7 y 9 años, educandos con desempeños

bajos en niveles de comprensión lectora, ubicándose la mayor parte de estos en el nivel literal, puesto que solo alcanzan a reconocer en algunas ocasiones información implícitas en los textos.

Para esta investigación, se tiene como referente los resultados de los educandos de grado tercero en las pruebas Saber realizadas por el ICFES, en la cuales no se evidencian resultados satisfactorios, ya que la mayor parte de los discentes se encuentra en un nivel de valoración mínimo en lengua castellana, así lo demuestra la figura 1 de los porcentajes del nivel de desempeño de los estudiantes de grado 3° de la I.E Rafael Núñez (ICFES, 2018).

Figura 1. Porcentaje de estudiantes de acuerdo al nivel de desempeño y años de prueba en grado 3° Lenguaje IE Rafael Núñez



Fuente:(ICFES, 2018)

Teniendo en cuenta las estadísticas anteriores se evidencia que del año 2014 a 2017, el promedio de estudiantes de grado 3° en el área de lenguaje en nivel avanzado se mantuvo, sin lograr un aumento sobresaliente en las competencias esperadas para el área y grado evaluado. Es de destacar, que en el año 2015 fue donde se presentó la menor cantidad de estudiantes en este nivel.

En el nivel satisfactorio del año 2014 al 2017, se destaca una disminución del porcentaje de los estudiantes de grado 3° en lenguaje, de tal forma que se refleja un bajo desempeño en las competencias exigibles para el área y grado evaluado.

Este es el nivel esperado que todos o la gran mayoría de los estudiantes debería alcanzar.

Por su parte, en el nivel mínimo se encuentra ubicado el mayor porcentaje de los estudiantes, lo cual muestra que gran parte de la población de los discentes de grado 3° solo ha logrado un mínimo en las competencias exigibles para el área y grado evaluado.

Por último, en el nivel insuficiente aumentó mínimamente el porcentaje de los estudiantes ubicados en este desempeño, por lo cual se constata que al 2017 hay un 25 por ciento de los estudiantes de grado tercero que no superan las preguntas de menor complejidad de la prueba de lenguaje.

En las Actas de Comisión y Promoción Institucional realizadas anualmente en la institución, se evidencian altos índices de estudiantes con bajo desempeño académico en las diversas asignaturas, por lo cual se concluye que los hábitos de estudio inadecuados, estrategias pedagógicas tradicionales, modelos educativos descontextualizados, el poco acompañamiento de los padres de familia, el entorno socio- cultural, la falta de motivación en el aprendizaje, la deserción escolar y las diversas dificultades existentes en torno a la lectura y la comprensión textual son factores que inciden e impiden el desarrollo normal de los proceso de aprendizaje.

Así mismo, en la Evaluación Institucional que se realiza todos los años se concluye que las metodologías empleadas en el área de lenguaje no han impactado de forma positiva en los estudiantes, ni han logrado favorecer a los hábitos de lectura. Esto se debe en gran parte, a la falta de capacitación y adopción de nuevas metodologías por parte de los docentes, la falta de pertinencia del currículo y la poca o mal utilización de los recursos tecnológicos disponibles en la institución.

1.1.2 Identificación del problema

Uno de los problemas más comunes académicamente se presenta en los bajos niveles de comprensión lectora en los diferentes grados educativos, de tal forma que se ha evidenciado dificultades en la lectura como el manejo de acentuación y entonación, adicional a esto el bajo interés que manifiestan los discentes por crear hábitos que los lleven a optimizar de manera sustancial sus competencias en interpretación y comprensión de textos, es preciso diseñar estrategias que ayuden

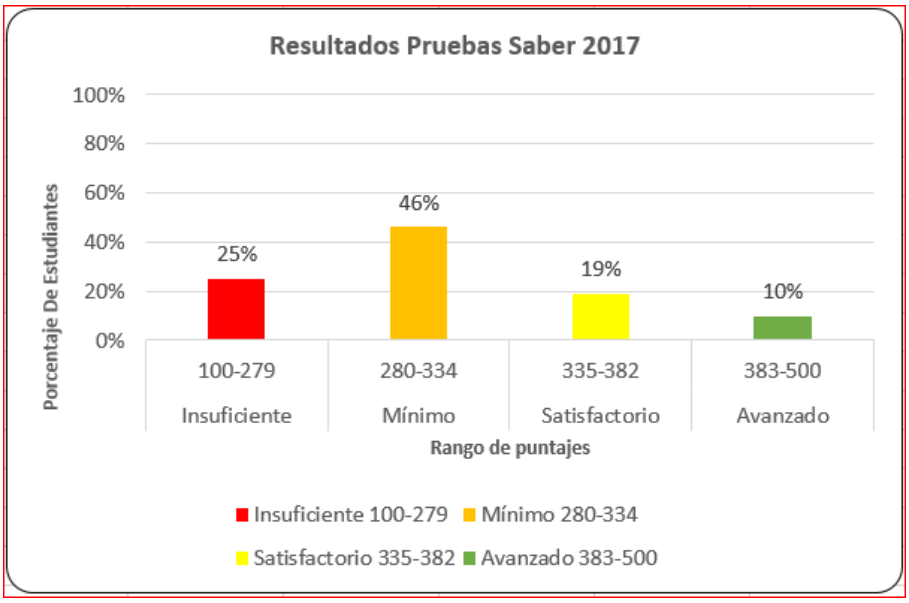
a impactar de una manera positiva el desempeño en los niveles de la comprensión textual, cabe anotar que esta aplica para todas las áreas y en todos los niveles de la educación.

Ante esta situación, Ramírez. L (2017) afirma que “la lectura comprensiva se da en distintos niveles de profundidad porque los lectores captan de forma diferente” (p.9). También hay elementos en los textos que exigen profundizar un poco y desentrañar significados que no sería fácil descubrir solo leyendo las palabras textualmente porque tienen intenciones que es preciso identificar. La comprensión literal, la inferencial y la crítica intertextual son ‘niveles’ de la lectura por los que un lector puede pasar, de manera indistinta, a medida que recorre un texto. No hay necesariamente una gradación en ellas; una no es mejor que otra porque cumplen funciones diferentes.

Es de vital importancia que se estructure la calidad educativa que se le está brindando a la comunidad estudiantil, el aprendizaje basado en juegos es una alternativa que favorece al buen clima escolar e incentiva la realización de actividades mientras se divierten. Los niveles de comprensión lectora abarcan diferentes estrategias que conlleva a la consecución de los logros de los objetivos propuestos, así motivar la participación activa del estudiante a la lectura inferencial, fluidez lectora y gusto por la lectura.

La situación problémica de los estudiantes de grado segundo se ve reflejada en los resultados de grado tercero en el área de lenguaje en las pruebas externas, así lo demuestra la siguiente gráfica de los resultados de las Pruebas Saber del año 2017 que es el último año en que ha sido aplicada.

Figura 2. Resultados prueba saber 3° 2017

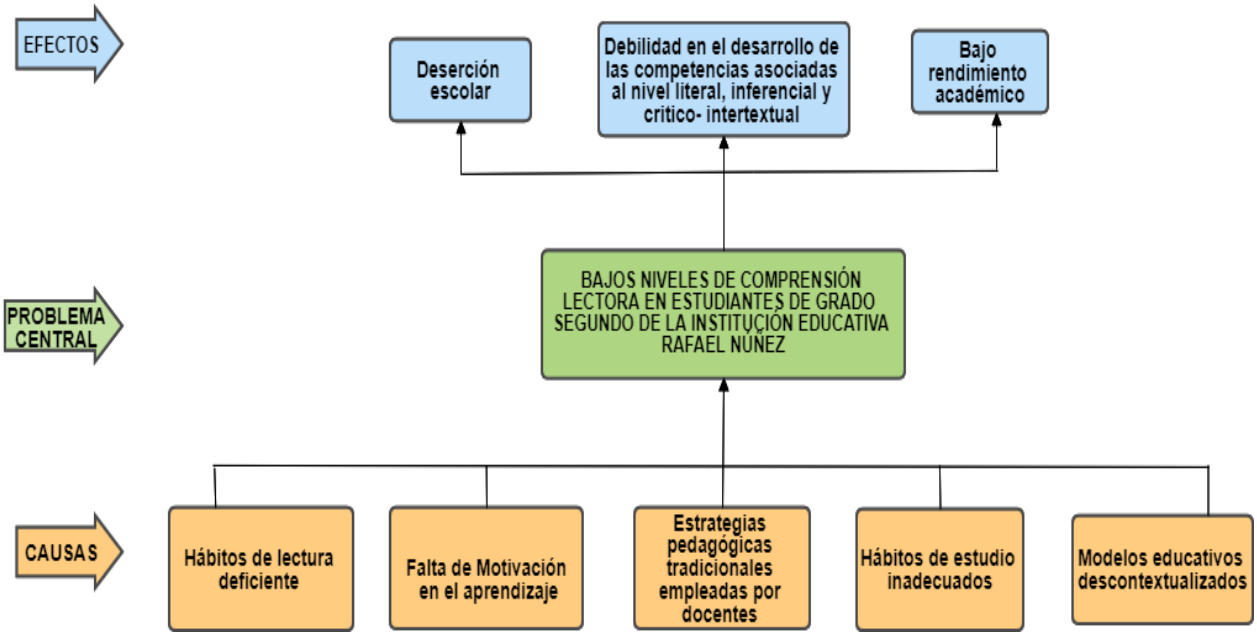


Fuente: (ICFES, 2018)

Se evidencia que la mayor parte de los discentes se encuentran el nivel mínimo de competencias alcanzadas en comprensión de lectura, lo cual dificulta en gran medida los procesos de aprendizajes y por ende la interpretación y decodificación de la información que se le presenta al estudiante.

Según el árbol de problemas mostrado a continuación. Existen muchos causales, entre ellos estan los hábitos de estudio deficiente, la falta de motivación en el aprendizaje,las estrategías pedagógicas tradicionales empleadas por docentes, los hábitos de estudio inadecuados de los estudiantes y modelos educativos descontextualizados llevadas a cabo en el aula de clase.

Figura 3. Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia

Pansza et al. (1997) y Hernández (1999) conceptualizan la tendencia pedagógica tradicional: Ésta se centra "en la transmisión de contenidos", predomina el uso de métodos expositivos (se explica, se escribe en la pizarra, se dicta, se entregan fotocopias, etc.) y de actividades que promueven la memorización y la repetición de contenidos. La enseñanza se fundamenta en la "autoridad" (o autoritarismo) del profesor, él posee el conocimiento, toma las decisiones y define las estrategias de enseñanza y de evaluación. Esta se orienta a la comprobación "mecánica" de los aprendizajes, mediante una "devolución" de contenidos "aprendidos". El conocimiento se toma como un producto acabado que el estudiante debe asimilar, mediante una serie de actividades, pero su posición frente a estos procesos es receptiva. (pp.17-18)

El hábito de estudio son modos constantes de actuación con que el estudiante reacciona ante los nuevos contenidos, para conocerlos, comprenderlos y aplicarlos. Se pueden enumerar, como los más importantes los siguientes: aprovechar el tiempo de estudio, lograr condiciones idóneas, desechar los elementos perturbadores, plantear eficazmente el trabajo, seleccionar correctamente las fuentes de información y documentación, presentar adecuadamente los resultados, dominar las técnicas de observación, atención, concentración y relajación (Sánchez, 2002, p.6).

La adquisición de los hábitos requiere formación, así el cambio que implica no es tarea sencilla, debido a que tiene que estar motivado por un propósito superior, por la disposición a subordinar lo que uno cree que quiere ahora a lo que querrá más adelante. Los hábitos de estudios se conceptualizan como los métodos y estrategias que suele usar un estudiante para hacer frente a una cantidad de contenidos de aprendizaje. El hábito de estudio requiere fuertes cantidades de esfuerzo, dedicación y disciplina. Pero también se alimenta de impulsos que pueden estar generados por expectativas y motivaciones del estudiante que desea aprender. Por ello es necesario entender que el proceso de aprendizaje es complejo y requiere de una adecuada planeación y organización del tiempo. El mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en la educación superior, juega un papel esencial en el proceso de desarrollo de la sociedad. La motivación de los estudiantes es crucial por lo que hay que desarrollar un mejor entendimiento de los factores de la motivación académica; es posible que el contexto social diferente pueda ser uno de los elementos que influyan en la motivación y el autoconcepto académico (Isiksal, 2010, p.5).

1.1.3 Pregunta problema

¿Cómo contribuye una estrategia didáctica basada en gamificación al fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado 2° de la I. E Rafael Núñez?

1.2 ALCANCE

El proyecto se realizará en la institución educativa Rafael Núñez del municipio de Montería- Córdoba con estudiantes de grado 2° de básica primaria de la sede principal. Este trabajo pretende fortalecer los niveles de comprensión de lectura en un 50% de la población antes mencionada. Dichos niveles hacen referencia al uso del lenguaje como instrumento para la comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construir y organizar el conocimiento y autorregular el pensamiento, las emociones y así mismo la conducta. De igual forma, se busca que los discentes puedan resolver con mayor facilidad los problemas, tanto académicos como de la vida cotidiana.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario conocer en qué nivel de comprensión textual se encuentran los estudiantes y en cuál de ellos se debe hacer mayor énfasis para su fortalecimiento, de tal manera, que es indispensable tener en cuenta los

intereses y particularidades de cada discente para una integración exitosa de las TIC en los procesos de lectura.

Además, es relevante resaltar la incidencia positiva que han tenido las TIC en el plano de la educación, puesto que han permitido acercar a las nuevas generaciones al conocimiento, el desarrollo de destreza para el manejo de aplicativos y artefactos tecnológicos, la estimulación de habilidades de pensamiento y el acceso a otras culturas. En definitiva, se busca que los estudiantes puedan reconocer y aprovechar las ventajas que les ofrece las herramientas tecnológicas para la construcción del conocimiento y para dar soluciones a necesidades de su entorno.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la educación es muy importante el desarrollo de capacidades que permitan al estudiante interpretar lo que sucede a su alrededor, con el fin de asumir una postura crítica frente a las situaciones que se le presentan. Es por ello, que la comprensión lectora en los estudiantes resulta ser un desafío desde todas las áreas del conocimiento, ya que le ayuda a desenvolverse atendiendo a los retos que el mundo de hoy ofrece a nivel académico y profesional.

De igual modo, es necesario responder a las exigencias actuales de la práctica pedagógica que se relacionan con el uso de herramientas tecnológicas, puesto que atraen la atención, dinamizan los procesos de enseñanza, le dan el protagonismo y la oportunidad al discente de demostrar sus habilidades y favorecen la construcción del pensamiento crítico.

Por su parte, Pinzás (2012) define la comprensión de lectura como:

> Un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructivo porque es un proceso activo de elaboración de interpretaciones del texto y sus partes. Es interactivo porque la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementa con la elaboración de significados. Es estratégica porque varía según la meta, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema. Es metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problemas. (p.44)

Atendiendo a esta problemática es importante que el docente centre más su atención en el aprendizaje del estudiante y una forma de hacer esto posible es la

inclusión de la gamificación en él, ya que así favorecería al impacto de los juegos digitales en la educación.

El juego es ampliamente aceptado por la comunidad académica, como un componente central para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje; algunas iniciativas internacionales han procurado establecer a nivel gubernamental, políticas educativas que establezcan el juego como práctica pedagógica en todos aquellos entornos de educación y cuidado; priorizando aquellos orientados hacia la primera infancia. (McArdle et al, 2018, p.4)

Hoy en día, los profesores tienen a su disposición varios dispositivos móviles y recursos digitales que les permiten mejorar sus habilidades de enseñanza. Estos dispositivos móviles junto con los procesos de innovación pedagógica están revolucionando la forma en que enseñan y aprenden, pero también transforman las percepciones de lo que es realmente importante aprender en la sociedad actual. (Bento et al, 2016, p.26)

Grosso modo, es muy estrecha la vinculación de las TIC con los procesos educativos mediados por el juego, ya que estos favorecen el alcance de las competencias esperadas, mejoran procesos y niveles de lectura, permiten la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales, motivan a los discentes al aprendizaje y promueve la innovación de las prácticas pedagógicas, de tal forma que los estudiantes de grado 2° de la IE antes mencionada se beneficiarían al emplear una estrategia basada en gamificación que tiene como objetivo fortalecer los niveles de comprensión textual.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez

1.4.2 Objetivos específicos

Diagnosticar los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Rafael Núñez a través de un pretest.

Diseñar una estrategia didáctica basada en gamificación, compuesta por actividades de nivel literal, inferencial y crítico- intertextual para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura en estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Rafael Núñez.

Implementar una estrategia didáctica basada en gamificación, compuesta por actividades de nivel literal, inferencial y crítico- intertextual para estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Rafael Núñez.

Evaluar la incidencia de la estrategia didáctica basada en gamificación en el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado 2° de la Institución Rafael Núñez.

2 BASES TEÓRICAS

En esta sección se encuentra todo lo relacionado con las bases teóricas como los aspectos generales del tema; marco de antecedentes, antecedentes históricos, legales, investigativo, de igual manera se encuentra el marco referencial, teórico, conceptual y tecnológico, con el fin de dar soporte al problema planteado inicialmente.

MARCO DE ANTECEDENTES

Atendiendo a la problemática de los bajos niveles de comprensión de lectura en los estudiantes de grado 2°, se hace necesario conocer las investigaciones que pueden aportar a este proyecto y la importancia de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura, de tal forma que el conocer todos estos aportes teóricos favorece a una base sólida y argumentada de implementar el juego como estrategia didáctica para proceso de comprensión lectora.

2.1.1 Antecedentes históricos

Teniendo en cuenta la importancia de la comprensión de lectura en cada una de las áreas del conocimiento y la necesidad de mejorar los niveles existentes en ella, surgen investigaciones que apuntan directamente a la búsqueda de estrategias o alternativas que permiten mitigar esta problemática. Dentro de ellas el uso de las TIC forma parte esencial para el desarrollo de habilidades y destrezas en la comprensión textual.

Por su parte, Bento et al. (2016) en su articulo el uso de dispositivos móviles en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora manifiesta que se da poco aprovechamiento de los dispositivos móviles en el aula para la comprensión de lectura en los estudiantes . A través de esta investigación, se esperó mejorar la utilización de los dispositivos móviles en el aula con el fin de optimizar las habilidades de lectura-comprensión y motivación de los estudiantes de primaria. Este modelo de investigación multimetodológico o mixto, combina métodos cuantitativos y cualitativos, por ejemplo, análisis de documentos, estudios de casos, encuestas y entrevistas, observación y registro de software. La intervención se llevó a cabo con un grupo de profesores de educación primaria (22) que trabajan en escuelas del norte de Portugal y resaltó la importancia de la formación a los profesores porque les proporciona conocimientos sobre cómo se puede mejorar e integrar el proceso de comprensión de la lectura digital con el modelo pedagógico del aprendizaje móvil. Los dispositivos móviles (y diferentes aplicaciones) se exploraron como herramientas que ofrecen multimodalidad, redes, monitoreo y diversión, permitiendo así nuevos procesos de lectura. (p.28)

Así mismo, García, Mantecón, Bonilla-del-Río y Manuel (2018), en su investigación. Gamificación en la Escuela 2.0: una Alianza Educativa entre Juego y Aprendizaje, de la Universidad de Cantabria, España busca mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas a través de diferentes dispositivos y sitios web, con el fin de implementar la enseñanza por medio de la gamificación La creación de una plataforma denominada “Escuela 2.0” que busca adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual. En la investigación se utilizaron los enfoques cualitativos y cuantitativos como bases de datos científicos desde el 2018 y datos narrativos escritos. La población fueron estudiantes de diferentes etapas educativas, de distintos colegios es de resaltar que en uno de los diversos juegos de la plataforma Escuela 2.0, el cual fue desarrollado en primaria denominado “Reader Wars”, este reforzó el hábito lector de los estudiantes y mejoró la comprensión lectora de ellos. (pp. 71-92)

En consonancia con lo anterior, el artículo Didáctica de la Gamificación en la Clase de Español de Foncubierta y Rodriguez (2014), abarcan diferentes problemáticas tales como: ¿cuál es considerado el límite que se debe considerar a la hora de implementar la gamificación como herramienta de enseñanza?, otra de las problemáticas grandes son el nivel de dificultad que presentan algunos juegos educativos y el desinterés que pueden provocar debido a lo complejo que pueden llegar a ser. Además, presentan la pedagogía como pilar antes de la implementación de una enseñanza gamificada, es decir, tener una responsabilidad del buen manejo de una actividad gamificada, debido a que la gamificación debe resultar interesante desde un punto de vista didáctico para los estudiantes del aula de clase. Una de las metodologías presentadas fue el modelo de investigación cualitativo como cuestiones que ayudan a comprender las diferentes situaciones. Esta investigación permitió La construcción de conocimientos mediante la pertenencia y experiencias compartidas por los profesores, que aportaron un aprendizaje tanto social como gamificado entre ellos, todo esto desarrollado por la plataforma. (pp. 1-7)

De igual modo, Villagrán (2019) a través de su investigación “La gamificación en las aulas de Educación Primaria a través del uso de videojuegos educativos”, busca convertir el aula de Educación Primaria en un sistema gamificado en el que el alumnado participe de forma activa, gracias a la integración de los diferentes elementos que componen la gamificación. Asimismo, desarrollar de forma detallada el uso de cinco videojuegos en actividades de clase. Para ellos parte de una perspectiva de investigación predominantemente cualitativa, aunque también se analizan algunos ítems de forma cuantitativa. La propuesta fue dirigida a alumnos y alumnas del sexto curso de Educación Primaria del CEIP La Unión, situado en Jerez de la Frontera, Cádiz y concluyó que el conocer los elementos que componen los juegos permite a los docentes comprender qué los hace motivadores y, por ende, qué ventajas pueden obtener de ellos para aplicar a sus clases. (pp.4-35)

Por último, se constató que la aplicación del modelo de gamificación apoyado en el uso de videojuego de Minecraft permitió evidenciar el mejoramiento del 30% de la competencia lectora en el área de Lenguaje de estudiantes del grado noveno de la institución educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí-Antioquia. En esta Pabón (2018), empleó la técnica de triangulación que permite valorar los datos cuantitativos para determinar de ellos el significado y la contribución para tratar de dar respuesta a la pregunta problematizadora y se realizó análisis cualitativo de las guías. La investigación se realizó con una población de 24 estudiantes de grado noveno. El modelo de gamificación permitió un alto nivel de interés y motivación del estudiante respecto a su proceso de aprendizaje. De tal forma que se evidenció la obtención de conocimientos, el rastreo y análisis de información y el desarrollo de la competencia. (pp.1-17)

De acuerdo a los artículos relacionados con el proyecto de investigación existen características semejantes entre ellos como : el uso de las tecnologías de la innovación y la comunicación en la escuela mediada por la gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes a construir conocimientos, el fortalecimiento del protagonismo de los discentes en el proceso de aprendizaje, el mejoramiento de los niveles de comprensión textual (entre ellos el literal e inferencial) y resultados en pruebas internas y externas, en todos se habla de la importancia de la cualificación docente en el uso de herramientas digitales para poder llevar a cabo prácticas pedagógicas innovadoras y enriquecedoras, los artículos de investigación revisados precisaron la examinación de los hechos de forma cualitativa, ya que les permitió reconstruir la realidad e interpretar el fenómeno analizado siendo parte del mismo, regularmente la población delimitada en los trabajos de investigación superaba los 20 integrantes, otro aspecto importante es la participación activa de los estudiantes en la realización de las actividades con las diversas plataformas empleadas. En definitiva, se mostró de una u otra forma en cada investigación la relevancia de poder contar con espacios adecuados y herramientas tecnológicas que propicien la ejecución de las actividades planteadas en sus rutas de trabajo.

2.1.2 Antecedentes legales.

Las leyes que se describen a continuación impactan positivamente en el presente proyecto ya que ayudan a orientar los procesos de formación y servirán como base para realizar todas las actividades, teniendo en cuenta la normatividad que las rige ya que se realizaran actividades con fines educativas con el ánimo de promover la calidad de la educación favoreciendo el entorno educativo, es de resaltar que en el presente proyecto se trabajará con niños y las leyes guían frente a los consentimientos, procedimientos y tratamientos previos que se deben tener en cuenta para la protección de derechos de la población infantil en la presente investigación.

Este proyecto de investigación se rige y fundamenta en la Ley 115 (1994), por la cual se expide la ley general de educación. Esta se fundamenta acorde a la Constitución Política y donde se establece que toda persona tiene derecho a la educación y en su artículo 10 define una prestación de servicio de la educación formal a la población en edad escolar (pp.3-4).

En el artículo 5 de la Ley 115 (1994) establece los fines educativos en Colombia: Número 7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones (p.1)

Ley de Ciencia y tecnología 1286 (2009) promueve la calidad de la educación, en los niveles de media, técnica y superior para estimular la participación y desarrollo de una nueva generación de investigadores, emprendedores, desarrolladores tecnológicos e innovadores. Constituyéndose base para la consolidación de una política de Estado en ciencia, tecnología y sociedad (p.20).

Lineamientos Curriculares de lengua castellana (1998) en sus numeral 3.4 hace referencia al desarrollo de las competencias en el área de lengua castellana, de tal forma que las define, como “las capacidades con que un sujeto cuenta para”. Por tanto, estas competencias constituyen fundamentalmente unos referentes u horizontes que permiten la orientación hacia la significación y la comunicación. Tales competencias son:

- Una competencia gramatical o sintáctica referida a las reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas y fonéticas que rigen la producción de los enunciados lingüísticos.
- Una competencia textual referida a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a los enunciados (nivel micro) y a los textos (nivel macro). Esta competencia está asociada, también, con el aspecto estructural del discurso, jerarquías semánticas de los enunciados, uso de conectores, por ejemplo; y con la posibilidad de reconocer y seleccionar según las prioridades e intencionalidades discursivas, diferentes tipos de textos.
- Una competencia semántica referida a la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación. Aspectos como el reconocimiento de campos semánticos, tecnolectos o idiolectos particulares hacen parte de esta competencia; lo mismo que el seguimiento de un eje o hilo temático en la producción discursiva.
- Una competencia pragmática o socio-cultural referida al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación. Aspectos como el reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados hacen parte de esta competencia, el reconocimiento de variaciones dialectales, registros diversos o, en términos de Bernstein, códigos socio-lingüísticos presentes en los actos comunicativos son también elementos de esta competencia.
- Una competencia Enciclopédica referida a la capacidad de poner en juego, en los actos de significación y comunicación, los saberes con los que cuentan los sujetos y que son construidos en el ámbito de la cultura escolar o socio-cultural en general, y en el micro-entorno local y familiar.
- Una competencia literaria entendida como la capacidad de poner en juego, en los procesos de lectura y escritura, un saber literario surgido de la experiencia de lectura y análisis de las obras mismas, y del conocimiento directo de un número significativo de éstas

- Una competencia poética entendida como la capacidad de un sujeto para inventar mundos posibles a través de los lenguajes, e innovar en el uso de los mismos. Esta competencia tiene que ver con la búsqueda de un estilo personal (p.28).

Decreto Nacional 1860 (1994) Artículo 34: En el plan de estudios se incluirán las áreas del conocimiento definidas como obligatorias y fundamentales en los nueve grupos enumerados en el artículo 23 de la Ley 115 de 1994. Además, incluirá grupos de áreas o asignaturas que adicionalmente podrá seleccionar el establecimiento educativo para lograr los objetivos del proyecto educativo institucional, sin sobrepasar el veinte por ciento de las áreas establecidas en el plan de estudios. Las áreas pueden cursarse por asignaturas y proyectos pedagógicos en periodos lectivos anuales, semestrales o trimestrales. Estas se distribuirán en uno o varios grados (p.10)

Según la UNESCO (2013) en su artículo “enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe”, resalta que los sistemas educativos están llamados a vivir cambios paradigmáticos en su actual configuración, y este proceso será facilitado y acelerado por el apoyo que presten las TIC para su desarrollo. La educación del siglo XXI, para desarrollar estas competencias en cada uno de sus estudiantes, requiere de una nueva forma de escuela, más flexible, personalizada y ubicua. Un nuevo paradigma (p.32).

De tal modo, que el objetivo principal y final de todo proyecto de innovación educativa será producir mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes. Esto se refiere tanto a los contenidos curriculares, como al desarrollo de habilidades más amplias.

Por tanto, las innovaciones educativas deben facilitar el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, mediante la incorporación de nuevas lógicas, nuevas estrategias y nuevos recursos educativos, que faciliten el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, el trabajo colaborativo con otros mediante grupos de trabajo e interés, y el trabajo en el aula y la escuela.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2018) de la Institución Rafael Núñez es también un referente legal, en él se estipulan las metodologías a utilizar en el área de humanidades- lengua castellana y fundamenta la evaluación y promoción basado en el decreto 1290 de 2009.

2.1.3 Antecedentes investigativos

Los bajos resultados en pruebas internas y externas estandarizadas a nivel nacional e internacional evidencias dificultades en los procesos de comprensión textual, de tal forma que, esta necesidad ha motivado a la investigación y realización de proyectos que buscan mejorar la comprensión de lectura implementando las TIC e innovando las prácticas pedagógicas. A continuación, se dan a conocer investigaciones y artículos que están relacionados con el uso de estrategias didácticas basadas en gamificación para mejorar los niveles de comprensión textual.

Internacionales

Coronado López y Campos Alavedra (2015), en la investigación "Aplicación del método interactivo transaccional en la lectura de leyenda para desarrollar la capacidad de comprensión de textos narrativos", utilizan técnicas e instrumentos estadísticos en el procesamiento e interpretación de la información, el diseño es cuasi experimental con pretest y post test con dos grupos de estudio (grupo experimental y grupo de control). Se trabajó con una muestra de 61 alumnos distribuidas en dos secciones de 2° grado, C y D, con 34 y 27 alumnas respectivamente, el programa fue aplicado al grupo experimental, 2do D. La aplicación del programa didáctico "Método interactivo transaccional en la lectura de leyendas" mejoró significativamente la capacidad de comprensión de textos narrativo en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 11521 "María de Lourdes de Pomalca Chiclayo" (p. 47).

El anterior proyecto de investigación, se tiene en cuenta para el presente trabajo por los aportes que hace referente a las estrategias de comprensión de textos narrativos a través de diferentes prácticas pedagógicas en los estudiantes de primaria y al nivel metodológico en la aplicación de pre test y post mostrando similitud en los objetivos trazados.

Según, Soto , Alfarado y Nieto (2016), "en la investigación de Leetris: Un video juego de apoyo al desarrollo de habilidades de comprensión lectora", emplearon la ruta de investigación mixta ya que tiene características cuantitativa y cualitativa como encuesta, bases de datos estadísticos, la población intervenida son jóvenes adolescentes entre los 15 y 18 años de edad. Leetris se presenta como un trabajo para mejorar el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, todo esto mediante la resolución de actividades cognitivas. Se busca poder balancear la relación entre el tetris (que es el juego implementado) y las preguntas, estos con el fin de poder entablar una relación más fuerte entre el juego y el estudiante, también se encontró de agrado el juego presentado a los estudiantes debido a que poseía

opciones múltiples, esto ayudó a que los estudiantes reflexionaran un poco más sobre la lectura (pp.30-31).

El anterior trabajo de investigación contribuye al presente trabajo en cuanto a la metodología e identifica y emplea la gamificación como estrategia para el fomento de la lectura, con el fin de que los estudiantes avancen en los niveles de comprensión mediante la resolución de retos que desarrollen sus habilidades.

Así mismo, López et al. (2017), en el estudio sobre “La gamificación enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje”, realizan un diseño metodológico cualitativo. La intervención se llevó a cabo con 7 alumnos diagnosticados de retraso lectoescritor o dislexia, al analizar la gamificación como estrategia educativa en un aula de Pedagogía Terapéutica, para investigar si esta estrategia consigue motivar al alumnado con diagnóstico de trastorno lectoescritor o dislexia y les ayuda en la realización de las actividades de lectura y escritura. Los alumnos y alumnas se dejaban fluir y disfrutaban de los que estaban haciendo, pues para ellos era divertido el estilo de aprendizaje que prevalecía era más experimental, activo y autónomo, aunque en ocasiones también llegaba a ser colaborativo (pp.1-3).

El anterior trabajo de investigación contribuye al presente trabajo en cuanto a la metodología e identifica la gamificación como estrategia educativa, en la cual se da relevancia al trabajo colaborativo y al constructivismo por parte del estudiante como pilares fundamentales para acceder al conocimiento.

De igual modo, Bravo (2018) en la investigación “El Principito como estrategia didáctica de comprensión y gamificación para potenciar la expresión oral”, lleva a cabo la metodología de procesos sistemático empírico utilizando los rasgos propios de la lengua, la población intervenida fueron 35 estudiantes de octavo grado de la escuela de educación básica Galo Plaza Lasso con edades entre los 11 y los 13 años. Este trabajo busca proponer un cambio de las lecturas suministradas a los estudiantes por obras reconocidas universalmente como el Principito, esto con el fin de poder realizar actividades lúdicas de gamificación para poder desarrollar las habilidades de comprensión y expresión oral. Se evidencio que los estudiantes se involucraron activamente en las actividades propuestas logrando desarrollar diferentes capacidades tales como; la comprensión lectora, sin embargo, se evidencio la dificultad a la hora de trabajar la oralidad debido a que los estudiantes tienden a tener poca participación en actividades que se relacionen con la parte oral (pp.5-26).

Este proyecto aporta al presente trabajo de investigación en la parte metodológica y da a conocer diversas actividades lúdicas de gamificación para desarrollar las habilidades de comprensión lectora.

Por su lado, Ripollés (2018) en la investigación “La animación lectora: análisis del Plan de Fomento de la Lectura y propuesta de mejora”, la desarrolla desde investigación mixta ya que combina métodos cualitativos y cuantitativos, además permite ver encuestas, análisis de datos de encuesta. La población intervenida fueron 4 cursos del Colegio Sanchis Yago 2 cursos de 3 grado y 2 cursos de 5 grado de Educación Primaria, una muestra total de 98 alumnos. La investigación permitió adentrar el alumno en ecosistemas literarios como; Crear un ambiente adecuado para la lectura como rincones atractivos y decorados para el alumno, organizar encuentros con autores e ilustradores , se propone la creación de un blog, elaboración de panel, creación de cuenta cuentos y por último crear espacios de lectura silenciosa, se logró evidenciar que para que el alumno se siente en un ambiente seguro, la Institución debe proporcionar las herramientas necesarias para llevar a cabo el disfrute del hecho literario brindando técnicas para conocer el juego (pp.1-18).

La anterior investigación contribuye con este proyecto a la fundamentación del marco teórico y conceptos relevantes que son indispensable en el desarrollo del trabajo. Además, aporta estrategias para empelar en la gamificación y el fomento de la lectura en los discentes.

De esta manera, Cabero et al.(2018) en el trabajo “Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora”, estableció un diseño experimental, en cual se empleó un grupo control y otro experimental para así realizar un contraste entre el pretest vs post test. La muestra para el estudio estuvo conformada por tres centros de Sevilla (España): dos públicos y uno concertado; de ellos se seleccionaron al azar dos cursos de 5° y 6° de educación primaria, para un total de 274 alumnos de entre 10 y 12 años (136 de 5° curso y 138 de 6° curso). El material diseñado, aplicado y evaluado cumplió con la finalidad propuesta para los estudiantes con necesidades educativas en el proceso de lectura de grado tercero de primaria. El trabajo realizado ratifica la significación que los programas multimedia pueden tener para facilitar la comprensión lectora en alumnos con diferentes tipos de dificultades, lo cual es congruente con los resultados alcanzados (p.1).

Se hace referencia a este proyecto de investigación porque destaca aspectos fundamentales para las estrategias de lectura en cuanto a la metacognición, de tal forma que tiene cuenta el aporte que hacen las TIC en la diversidad del aprendizaje dando paso a la inclusión y al favorecimiento de los ritmos y formas de aprender.

Según, Mak et al. (2019),en el trabajo “Efectos de una plataforma de aprendizaje gamificada en las experiencias de flujo de los estudiantes de primaria en lectura de ocio”, aplicaron un enfoque mixto con métodos de investigación cuantitativos y cualitativos, este estudio de caso eligió nueve estudiantes de cuatro escuelas

primarias diferentes Hong Kong, los resultados de este estudio mostraron que la plataforma de aprendizaje gamificado marcó la diferencia al brindar a los estudiantes una mejor experiencia de flujo en las nueve dimensiones y los estudiantes tenían un mayor nivel de motivación intrínseca con respecto a la lectura después de su participación en Reading Battle (pp.1-7).

El anterior proyecto de investigación aporta a este trabajo en la fundamentación sobre los aspectos motivacionales que generan las TIC en el aprendizaje, marcando la diferencia al brindar a los estudiantes una mejor experiencia, acercamiento y gusto por la lectura. De tal forma que muestra pautas para hacer un uso efectivo de los juegos en el fortalecimiento de los niveles de comprensión textual.

Por último, Ochoa y Peñafiel (2019) en el proyecto "Guía didáctica desde el enfoque de la gamificación educativa para la mejora de la comprensión lectora en educación general básica", parten de un enfoque cualitativo, fundamentándose en la información, con el fin de responder a la pregunta de investigación. Para el desarrollo del proyecto se seleccionó el grado séptimo de la Escuela Básica Isaac A. Chico. conformado por 35 estudiantes de quienes 17 son hombres y 18 son mujeres que se encuentran entre las edades de 10 a 11 años. La elaboración de una guía didáctica basada en la gamificación educativa para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje, tiene como fin fortalecer el nivel literal de la comprensión lectora de la población objeto de estudio. Al finalizar el proyecto se potenció la destreza de la comprensión lectora mediante estrategias innovadoras y que mejor que la utilización de la gamificación educativa como medio de enseñanza, ya que esta incorpora al juego como herramienta principal del aprendizaje lo cual es natural en los niños (pp.6-67).

Se tiene en cuenta este trabajo, ya que aporta al apoyo de los procesos de enseñanza aprendizaje, teniendo como fin potencializar el nivel literal de la comprensión lectora.

Nacionales y regionales

Por su parte, González Estrada y Santiago Hernández (2019), en su trabajo sobre el "Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla, desarrollan el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, a partir del método hipotético-deductivo, de una metodología cuasi experimental, con una población del

proyecto de 70 estudiantes de 5° de Básica Primaria de la Institución Educativa Distrital Helena Chauvin del suroriente de la ciudad de Barranquilla. Este proyecto tiene como objetivo la mediación de la plataforma Mangus Classroom para contribuir al fortalecimiento del nivel inferencial en los estudiantes de 5° de la Institución Helena de Chauvín. AL finalizar el proyecto de investigación, los resultados evidenciaron que el grupo experimental logró un mejor desempeño que el grupo control, demostrando que las herramientas tecnológicas como la Plataforma Mangus Classroom inciden positivamente en la comprensión lectora, porque fomenta el gusto por la lectura y el desarrollo de las actividades interactivas (pp.20-174).

Este proyecto de investigación sirve como guía para el trabajo por las contribuciones realizadas al marco teórico y a la descripción que hace de diversos aspectos que intervienen en el proceso de comprensión lectora.

2.2 MARCO REFERENCIAL

A continuación, se presentan las bases teóricas y conceptuales sobre las cuales se sustenta el proyecto, permitiendo establecer enfoques y perspectivas para enfrentar el problema planteado y estrategias para la interpretación de los resultados.

2.2.1 Marco Teórico

La concepción de la lectura que se encuentra implícita en la mayor parte de los planteamientos actuales implica que el lector interactúa con el texto con un propósito y en una situación determinada: el acto comunicativo que la lectura implica no se culmina de la misma manera para todos los lectores, ni siquiera para el mismo lector en momentos diferentes. Si anteriormente se consideraba que la competencia lectora se conseguía decodificando textos e interpretando significados léxicos y estructuras gramaticales, ahora se considera que intervienen, además, la capacidad de razonamiento, la memoria y los conocimientos previos del lector. La exigencia de la nueva sociedad de conocimiento implica que, sin desdeñar lo anterior, también hay que saber leer entre líneas, reflexionar sobre las intenciones del escritor y los propósitos del lector, interpretar signos no lingüísticos que completan, aclaran y amplían el texto continuo, manejarse por los hipertextos… Es decir, ser competente en tres dimensiones de lectura: el texto y sus diferentes tipos y géneros; los propósitos de lectura (lo que en PISA 2006 se denomina «contexto o situación»); y el lector, con los procesos y estrategias lectoras. (PISA,2006, pp. 7-11)

Teniendo en cuenta lo anterior, saber leer no es solo poder descodificar un conjunto de grafías y pronunciarlas de manera correcta, si no que fundamentalmente se trata de comprender aquello que se lee, es decir, ser capaz de interpretar lo que aporta el texto y además, de reconstruir el significado global del mismo; esto implica identificar la idea principal, que quiere comunicar el autor, el propósito que lo lleva a desarrollar dicho texto, la estructura que emplea. En resumen, se puede decir que implica una acción intelectual de alto grado de complejidad en la que él que lee elabora un significado del texto que contempla el mismo que le dio el autor.

De acuerdo con Solé (1993), la lectura es un proceso complejo que requiere una intervención antes, durante y después, al igual que plantearse la relación existente entre leer, comprender y aprender, esta es la concepción dada por Solé entorno al proceso de lectura. La lectura requiere de condiciones para su aprendizaje:

- ✓ Claridad y coherencia del texto oral o escrito: expectativas que se tengan del texto, tiene que ver con toda su estructura gramatical.
- ✓ Conocimientos previos: facilitan o dificultan la comprensión.
- ✓ Estrategias: objetivos concretos de lectura, permiten establecer relaciones significativas entre lo que ya sabe y lo que le aporta el texto, para adquirir, retener y utilizar la información, las estrategias se realizan inconscientemente y permiten interactuar con el texto y finalmente comprenderlo. (pp. 89-135)

En la formación de hábitos de lectura se encuentra con frecuencia estudiantes que no comprenden lo que leen, ante esta dificultad resulta vital, promover en el estudiante habilidades de lectura a través de la que Solé denomina metacognición: El conocimiento de las distintas operaciones mentales (Cognitivas) que promueven la comprensión y saber cómo, cuándo y para que se deben usar. Plantear, evaluar y modificar.

En la metacognición el conocimiento de la finalidad de la lectura (para qué se lee) y la autorregulación de la actividad mental para lograr ese objetivo (cómo se debe leer) la cual requiere controlar la actividad mental de una forma determinada y hacia una meta concreta. Estos aspectos están íntimamente relacionados, el modo como se lee y se regula la actividad mental mientras se lee, está determinado por la finalidad que se busca al leer. No se lee un texto de la misma forma para pasar el tiempo que para explicar el contenido en una clase. (Solé, 1992, pp. 33-47)

El tipo específico de operaciones mentales que emplea un buen lector depende en gran medida de la estructura del texto, ya que estos pueden ser narrativos (con la que el alumno se encuentra familiarizado y a proponer, para que aprendan),

expositivos o científicos (cuyas características le resultan fundamentalmente desconocidas). El docente no puede proponerse como fin único " hacer leer ", sino que se hace necesario mencionar la intencionalidad: Leer ¿qué?, ¿cómo?, ¿para qué?, ¿en qué momento? todo con el fin de buscar el dominio autónomo de la lectura, " de forma que los lectores sean capaces de utilizarla para disfrutar con ella para aprender por su cuenta y hacer de esta una compañera interesante, divertida y fiel para toda la vida".

Lerner (2003) Plantea que:

> Leer es adentrarse en otros mundos posibles. Es indagar en la realidad para comprenderla mejor, es distanciarse del texto y asumir una postura crítica frente a lo que se dice y lo que se quiere decir, es sacar carta de ciudadanía en el mundo de la cultura escrita (p.2)

En este sentido, Saules (2012) define la lectura como “la capacidad no solo de comprender un texto sino de reflexionar sobre el mismo a partir del razonamiento personal y las experiencias propias” (p.1). Asimismo, dicho proyecto establece que los alumnos/as han de ser capaces de saber leer un número amplio y variado de textos, entre los que incluye los llamados “textos continuos” (textos narrativos, expositivos, descriptivos, argumentativos/persuasivos, prescriptivos/mandatarios) y “textos discontinuos”, que presentan la información con una organización diferente a la de los anteriores (cuadros/gráficos, tablas, diagramas, mapas, listas, formularios, anuncios). Y esto ha de ser así porque en la vida cotidiana los individuos se encuentran, habitualmente, con esta variedad de tipos de texto y no sólo con los “textos continuos” que son los que, fundamentalmente, se trabajan en los centros educativos.

Finalmente, leer es un proceso en el cual se interroga activamente el texto y se construyen significados a partir de las experiencias previas, esquemas cognitivos y propósitos del lector. A diferencia de lo expuesto por el enfoque tradicional que considera que el sentido de la lectura se halla únicamente en el texto, esta nueva concepción plantea que es el lector quien construye el sentido del texto basándose en éste y en sus conocimientos sobre la realidad que lo permea.

Otro de los factores fundamentales en la comprensión de textos son las estrategias lectoras, las cuales se describen a continuación:

- ✓ La predicción: Es la capacidad que se tiene de saber qué ocurrirá en el desarrollo del texto, de allí la importancia de formular preguntas previas a la lectura.
- ✓ La inferencia: Es la identificación de información implícita en el texto y la superación de vacíos en éste, como vocabulario difícil, errores tipográficos,

texto faltante y fragmentos complejos, buscando que el estudiante trate de interpretarlo.

- ✓ El autocontrol: Se trata de una actividad metacognitiva de autoevaluación en donde el lector acepta como válida la información recibida o bien lo contrario, de manera que pueda continuar, o reconstruir el significado. Con el fin de promover el desarrollo de estas estrategias Solé propone trabajar la lectura atendiendo a los siguientes momentos:
  Antes de la lectura: Las preguntas que se realizan antes de la lectura se hacen con el fin de enfatizar en diversos aspectos como, anticipar el contenido del texto, definir los propósitos de la lectura y utilizar conocimientos, imágenes e índices para hacer predicciones. Durante la lectura: Comprobar si el estudiante predice situaciones y el final de un texto y confronta sus conocimientos previos con el contenido del mismo. Después de la lectura: Formular preguntas que comprueben la comprensión del texto por parte del niño.

Según Solé (1993) se deben tener en cuenta tres momentos, al trabajar el proceso lector: Antes, durante y después.

Antes de la lectura: Se deben realizar preguntas para verificar aspectos tales como: anticipación de los contenidos con el uso de imágenes e índices, identificación de los propósitos de la lectura y utilización de los conocimientos previos para hacer predicciones.

Durante la lectura: Realizar preguntas para comprobar si el estudiante anticipa situaciones, plantea predicciones y confronta sus conocimientos previos con los contenidos del texto. En estos dos primeros momentos la estrategia lectora que se privilegia es la anticipación donde según Solé, consiste en ideas sobre lo que se encontrará en el texto que no son exactas, que se ajustan y se establecen a partir de elementos como tipo de texto, título e ilustraciones, intervienen la experiencia y el conocimiento que se tienen en torno al contenido y los componentes textuales.

Después de la lectura: Se formulan preguntas que permiten evidenciar si el niño comprende el texto en los niveles literal, inferencial y crítica, verificar si ha identificado claramente la estructura de la historia contada (apertura, conflicto, cierre) y si puede reconstruir el significado global y especifico del texto y reconocer la superestructura. (pp.89-135)

En este proceso de comprensión textual, hay niveles que dan cuenta de la capacidad que tiene el estudiante de percibir la información y la postura que asume después de realizar la metacognición. Se distingue tres niveles de lectura.

Nivel literal: Este es un nivel de lectura básica de la información. Una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación que exigen desplegar presaberes y hasta hipótesis y valoraciones.

Nivel inferencial: Este es un nivel de lectura en el que se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, de la cultura y de los presaberes.

Nivel crítico – Intertextual: Este es un nivel de valoración que exige tomar posición crítica y poner al texto en relación con otros textos u otras situaciones y contextos.

En términos generales y de acuerdo con lo establecido por (Solé, 1993) es necesario "de ahí que al enseñar estrategias de comprensión lectora haya que primar la construcción y uso por parte de los alumnos de procedimientos generales que puedan ser transferidos sin mayores dificultades a situaciones de lectura múltiples y variadas"(p. 6). Se requiere enseñar estrategias de comprensión para formar, lectores autónomos que puedan discernir textos distintos. En concordancia con ello, se ve la necesidad de un enfoque en objetivos concretos de aprendizaje, bien planteados, de la lectura a realizar; activar conocimientos previos y darle lectura al texto; rescatar lo más relevante del mismo y ver su compatibilidad con los conocimientos previos; comprobar la comprensión mediante una revisión, recapitulación y auto interrogación; y elaborar interpretaciones y conclusiones.

Por otro lado, Bruner (1969) en su teoría sobre el constructivismo social plantea que:

> El niño es un ser social con una cultura y una serie de conocimiento (conocimientos previos) los cuales organiza en estructuras mentales al realizar alguna actividad y aprende cuando descubre a través de lo que ha realizado. Para la construcción de nuevos aprendizajes se debe pasar por un proceso de tres sistemas: El primer sistema se da a través de la manipulación y la acción. Se llama "modo enactivo" que se refiere a la "inteligencia práctica, que se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y con los problemas de acción que el medio le da". El segundo sistema es la concepción de una imagen mental. Este se denomina "modo icónico que es la representación de cosas a través de imágenes libres de acción." Esto también se refiere al uso de imágenes mentales que representan objetos. El tercer sistema se da a través del instrumento simbólico. "Modo simbólico que es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer, o más bien dicho se traducen a un lenguaje" (pp. 236-340).

Es decir, que es importante involucrar todos los sentidos del estudiante en el proceso de aprendizaje, ya que estos le permiten descubrir los nuevos saberes,

organizar la nueva información y construir sus conocimientos desde una enseñanza activa, en la cual se está generando interés por lo que se va a aprender.

Es de destacar, la premisa de gamificación citada por Gallego et al.(2014), la cual desde un ámbito anglosajón es vista como el "uso de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos"(p.1), de tal manera que, la motivación es imprescindible en el proceso de enseñanza, porque le permite a los estudiantes relacionarse con el aprendizaje y construir el conocimiento a través de espacios colaborativos, esto conlleva a que los estudiantes desarrollen las habilidades de manera positiva, motivados y mediante el juego.

Por lo anterior, es pertinente el uso de la gamificación como recurso didáctico en el fortalecimiento de los niveles de lectura en el área de lenguaje, ya que a la vez puede favorecer al rendimiento en las distintas áreas del conocimiento, la oportunidad de tener nuevas experiencias de aprendizaje, una mayor autonomía y una relación reciproca de autorreflexión y acción en el contexto educativo y social.

2.2.2 Marco Conceptual

En el presente proyecto de investigación se identifican los siguientes conceptos asociados con el desarrollo del trabajo de grado:

- La gamificación es la Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (Foncubierta y Rodriguez, 2014, p. 2)

  La gamificación ya existía desde siempre, hoy en día los docentes la utilizan para realizar las clases dinámicas y motivadoras con el ánimo de que las experiencias en el aula de clase sean enriquecedoras y contribuyan a la construcción del conocimiento.

- La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de

juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje. Existen numerosas investigaciones que evidencian con datos científicos que la gamificación, pese al escaso tiempo que se lleva aplicando en las aulas, a partir de 2008, no es solo una tendencia educativa, sino que se ha demostrado que es eficaz, que sigue siendo de interés para muchos investigadores y docentes y que su desarrollo e implementación se va a mantener en el tiempo. Por ello es importante tener en cuenta la clave, tal y como la define Torres-Toukoumidis (2016, p. 184), para lograr el éxito de la gamificación, que no es otra que "adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general de un juego". (García, Mantecón, Bonilla-del-Río, y Manuel, 2018,p. 71)

Este proyecto aportara tanto a estudiantes como a docentes a utilizar la gamificación como una herramienta educativa con temas relacionados con la teoría y la práctica para lograr comprender los beneficios de la gamificación en la comunidad y en la educación.

- Para la UNESCO (2019)"Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación"(p.1), partiendo de esta premisa se busca que los países entiendan la importancia de esta tecnología para lograr un desarrollo sostenible y de esta manera se logre llegar a facilitar el acceso a la educación universal.

  La funcionalidad del proyecto está basada en la implementación de las TIC, ya que con estas se busca mediar al fortalecimiento de los niveles de lectura en los estudiantes de grado 2 de la IE Rafael Núñez, por tal razón del uso de estas dependerán para el logro de los resultados esperados.

- La Plataforma Virtual según Páez y Arreaza (2005) Es "Uno de los dispositivos de aprendizaje más poderoso que proporcionan las TIC son los sistemas de administración del aprendizaje" (p. 35). Siendo un proceso el cual no es presencial, se utiliza a través de internet.

- AVA: Un ambiente virtual de aprendizaje es un entorno de aprendizaje mediado por tecnología que convierte la relación educativa gracias a: la facilidad de comunicación y procesamiento, la gestión y la distribución de información, agregando a la relación educativa nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje (Ospina, 2014, p. 5)

Con este proyecto los estudiantes podrán participar en un ambiente de aprendizaje a fin a sus interés y motivaciones, el cual favorecerá a una mayor disposición en procesos de lectura mientas se divierten.

- Aprendizaje significativo: “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (Ausbel, 1963, p. 58).

  Al realizar este proyecto también se pretende que los estudiantes den sentido a los textos que leen y que a través de su decodificación puedan ser capaces de plantear alternativas de solución en las distintas áreas del conocimiento y en su vida diaria.

- Trabajo colaborativo: el trabajo colaborativo es la sinergia que se lleva a cabo entre individuos o grupos de individuos que, mediante una adecuada dinámica de trabajo, alcanzan mejor unos objetivos determinados, que posiblemente no hubieran alcanzado por separado, o bien que lo hacen con una mayor optimización de los propios recursos (López Alexandre, 2009, p. 2).

  Las actividades mediadas por la gamificación les permitirán a los estudiantes el dinamismo en su aprendizaje, de tal forma que puedan construir sus conocimientos a través de la interacción con sus pares. Es importante mencionar que el proyecto esta ceñido al modelo constructivista social llevado a cabo en la institución.

2.2.3 Marco Tecnológico

Las TIC se muestran como instrumentos y herramientas en el ámbito educativo donde participan estudiantes y profesores, en ellas se utilizan herramientas que contienen software y hardware, estas nuevas tecnologías en educación pasarán de ser una eventualidad a ser una necesidad. Para este trabajo de investigación se emplearán dos aplicaciones basadas en gamificación que permitirán a los estudiantes la construcción del conocimiento y ser los actores principales en este proceso, dichas aplicaciones serán desarrolladas a través de dispositivos móviles (celulares) que los estudiantes tienen en casa. Además, las actividades de juego están relacionadas con el modelo pedagógico constructivista social que maneja la institución educativa Rafael Núñez.

De esta manera, Jonassen (1991) manifiesta que el constructivismo “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (p. 4).

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante resaltar que las actividades gamificadas permitirán al estudiante enfrentarse a distintos escenarios y situaciones que favorecerán el fortalecimiento no solo a nivel cognitivo sino también social, ya que podrá intercambiar saberes con sus pares, respetar las normas establecidas y aprender mientras se divierte.

A continuación, se detallan las características de las aplicaciones que serán utilizadas en el proyecto

- **Kahoot**

La aplicación Kahoot es una herramienta útil para estudiantes y profesores donde se repasan y se aprenden conceptos de manera entretenida, es un servicio que presta la web de educación social y gamificada, se trata de recompensar a los participantes que den las respuestas más agiles y acertadas.

Según Londoño (2018) “Kahoot es una herramienta digital gratuita que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente” (p. 2). Esta plataforma está distribuida en dos páginas web, una utilizada por los docentes getkahoot! allí los docentes podrán realizar quiz, encuestas o discusiones pensando en las necesidades de los estudiantes, adicional la herramienta cuenta con millones de preguntas y cuestionarios los cuales se pueden utilizar colocando filtros, la otra página web utilizada para los estudiantes es Kahoot.it en esta los estudiantes pueden ingresar a cada juego a través de celulares, tablets o equipos de cómputo donde ponen en práctica lo aprendido mientras juegan con sus compañeros.

Para el funcionamiento de Kahoot el docente necesita un computador y una pantalla o proyector para que los estudiantes vean la actividad, el docente les dará a los estudiantes un código o les envía el link para que accedan e ingresen a interactuar con sus compañeros, en esta se dan puntos por contestar ágilmente y acertadamente, el juego se puede realizar de manera individual o grupal, al terminar la actividad se dará un listado con los mejores puntajes. Otro funcionamiento de Kahoot es que permite exportar los archivos a Excel con estadísticas de aciertos y

desaciertos a nivel de cada estudiante para ver los avances de cada uno, estos datos también se pueden guardar en Google Drive, con estos resultados los docentes podrán retroalimentar a los estudiantes para mejorar los procesos de aprendizaje.

Los juegos de Kahoot se puede compartir con equipos de Microsoft, Google Classroom, Remind y Apple schoolwork.

La plataforma es dinámica y divertida ofrece herramientas útiles y para sacarle el máximo provecho hay que saber cómo utilizarla, permite realizar juegos de un tema puntual o la materia completa, permite realizar las preguntas que el docente desee, también se pueden utilizar recursos multimedia como videos, imágenes lo cual ayudara a realizar mejor las preguntas.

Características de la aplicación.

- **Adaptable;** se puede crear juegos pedagógicos para cualquier edad y para cualquier tema en poco tiempo.
- **Simple y rápida;** los estudiantes no necesitan abrir cuentas para acceder al juego, funciona en cualquier dispositivo con internet.
- **Diversidad de opciones**; es versátil y se aplica de muchas formas, se fomenta el trabajo en equipo, el juego se puede utilizar de diferentes formas.
- **Motivante**; se impulsa el aprendizaje social y las habilidades de los estudiantes.
- **Global**; da la opción de jugar con personas de 180 países en tiempo real.
- **Gratis**; para trabajar Kahoot como herramienta de clase no es necesario pagar.

Otras características.

- Cuenta con plantillas predeterminadas como base.
- Permite exportar preguntas desde hojas de cálculo.
- Cuenta con más de 500 millones de preguntas en su banco de contenido.
- Permite insertar videos de YouTube en preguntas.
- Combina diferentes tipos de preguntas, cuestionario, encuesta, rompecabezas, diapositivas.

Como se juega

- ✓ Organiza juegos por video para enseñar a los estudiantes fuera del aula.

- ✓ Asigna desafíos al ritmo de los estudiantes para que jueguen en clase o en casa.
- ✓ Se puede jugar en equipo o individualmente.
- ✓ Permite realizar preguntas de prueba con opción múltiple.
- ✓ Llama la atención con preguntas verdaderas/falsas
- ✓ Tiene la opción de temporizador de acuerdo a la pregunta.
- ✓ Alterna puntos entre 0, 1000 y 2.000

El juego se basa en que los estudiantes deben dar respuestas contra otros estudiantes generando curiosidad con el uso de videos, sonidos e imágenes, la naturaleza del juego es competir entre los participantes y lograr el mayor número de puntos hasta alcanzar la victoria.

Política de accesibilidad e inclusión

Esta política representa la posibilidad de que Kahoot se ocupa de la diversidad, accesibilidad, inclusión e igualdad con respecto al uso y aprendizaje a través de la plataforma.

- ✓ El aprendizaje debe incluir a todos.
- ✓ Elimina las barreras de la educación.
- ✓ Permite aprender unos de otros
- ✓ No se excluye ni se discrimina por sus circunstancias o características como; edad, género, discapacidad, orientación sexual, embarazo, opinión política, raza, color, nacionalidad entre otros.
- ✓ **Accesibilidad**; cumple con las pautas de accesibilidad al contenido en la web 2.0 el link para ingresar es kahoot.com
- ✓ **Perceptible**; es perceptible para todos los usuarios, incluye a usuarios con tecnología como asistencia de texto a voz, Braille entre otros usuarios con discapacidades cognitivas, sensoriales y motoras entre otras.
- ✓ **Comprensible**; es comprensible por todos los usuarios incluidos los usuarios con tecnologías asistidas como los lectores de pantalla y con discapacidades cognitivas buscando que los usuarios tengan las mejores prácticas de accesibilidad.

- **Educaplay**

Según ADRformación (2020) “Educaplay es una plataforma educativa global (con presencia destacada en más de 30 países) que permite crear y compartir actividades multimedia educativas” (p. 2).

Es una herramienta profesional, sencilla y gratuita gamificada con actividades multimedia propias donde se desarrollan ejercicios online para todos los estudiantes con el fin de ingresar una herramienta interactiva a la educación para que los usuarios se diviertan, es creado por ADR formación y permite realizar múltiples tipos de ejercicios y actividades como; mapas, adivinanzas, actividades de completar, crucigramas, dialogo, dictado, ordenar letras, ordenar palabras, relacionar y sopas de letras, ruleta de palabras, todo su contenido es en español y permite instalar los recursos generados en plataformas de elearning logrando registrar los resultados de evaluaciones y actividades, se pueden adaptar a cualquier equipo sin realizar ninguna instalación de programa en el dispositivo, en las actividades permite instalar sonidos, imágenes, textos y videos donde se motivan a los alumnos desde una nueva perspectiva y se pueden trabajar de manera grupal o individual, donde los estudiantes compiten sanamente y aprenden mientras juegan.

Permite situar las actividades en diferentes carpetas de acuerdo a las edades, asignaturas y grados para que sea como guía y sirva para localizar nuevas actividades.

Se puede realizar acompañamiento frecuente a los resultados de los estudiantes y se permite exportar a una hoja de cálculo para realizar observar a las evoluciones de los alumnos y realizar las retroalimentaciones pertinentes.

Educaplay permite realizar retos donde se desafían a los participantes a que realicen las actividades, seguido se les proporciona a los estudiantes un game pine para que accedan a desarrollar las actividades, una vez ingresado se coloca el nombre y empieza a desarrollar las actividades, los resultados aparecen en el listado con el nombre de los participantes con su respectiva puntuación en forma de ranking y en tiempo real, al finalizar gana quien tiene la mejor puntuación en los retos.

Se pueden insertar actividades de Educaplay en Google Classroom y permite insertar actividades de Educaplay en Canvas usando LTI

Características técnicas

- No requiere ninguna instalación previa para su uso.
- Editor de contenidos on line y visualización de resultados en tiempo real.
- Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa.
- **Soporte y conectividad;** tecnología basada en html5, se puede acceder desde cualquier dispositivo, se puede alojar de manera sencilla a blogs, plataformas LCMS, como Moodle, son compatibles con Scorm.

- **WordPress**

Web empresa (2020), señala que "WordPress es un sistema de gestión de contenidos (CMS) que permite crear y mantener un blog u otro tipo de web. Con casi 10 años de existencia y más de un millar de temas (plantillas) disponibles en su web" (p.1), sin lugar a dudas permite realizar sitios web complejos, adicional este sistema actualiza constantemente, en esta aplicación se escriben contenidos con frecuencia, si se accede al sitio se encontrarán los contenidos más nuevos hasta los más viejos, es un sistema que facilita su utilidad ya que quien la utilice no es necesario que sea un experto.

Según, López, B (2020) manifiesta que "este dominio tan aplastante de WordPress no es casualidad y suscita la pregunta de qué es lo que tiene este sistema que le haya permitido dominar el mundo de la creación de webs de esta manera tan aplastante" (p. 2). Es de resaltar que en la actualidad existen instrumentos, herramientas y aplicaciones diseñadas para facilitar los procesos educativos tanto para estudiantes como para docentes, administrativos y empresarios.

De esta manera, DHARMA (2019) manifiesta que dentro de sus principales características se destacan**:**

- ✓ Aplicación de Libre Distribución (GPL). Se puede utilizar y trasformar de forma gratuita.
- ✓ Gestión de usuarios. Admite crear usuarios y asignarles diferentes niveles de consentimientos en relación con la creación y publicación de contenidos en el blog.
- ✓ Suscripción RSS. Soporta el sistema de noticias RSS de tal forma que cualquier lector de noticias RSS puede suscribirse a los artículos, comentarios, etc. del blog.
- ✓ Individualización del diseño. Se pueden utilizar plantillas y temas editables que permiten personalizar el aspecto gráfico del blog.
- ✓ Favoritos. Al pulsar en el marcador de página asociado a cada artículo se crea en el navegador un enlace directo a esa página.

- ✓ Archivo histórico. Muestra de forma organizada en el tiempo los artículos anteriores.
- ✓ Búsqueda. Integra una herramienta de búsqueda que admite a los usuarios buscar en todo el blog por un término que se introduce como dato.
- ✓ Comentarios. Los usuarios pueden introducir sus observaciones a un artículo. También admiten moderación y ofrecen el servicio de notificación por medio de correo a los visitantes suscritos cada vez que se introduzca uno nuevo. (p.3)

3 DISEÑO METODOLÓGICO

Dentro de este espacio se da a conocer los instrumentos que van a ser empleados para la recolección de datos y que son necesarios para la elaboración del presente proyecto, se detallan los elementos que se necesitan para llevar a cabo el análisis de los niveles de compresión de lectura en los estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Rafael Núñez, teniendo en cuenta que se trabajarán variables dependiente e independiente, se da a conocer la población y la muestra y se especifican las 4 fases que permitirán el cumplimiento de los objetivos.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto se abordará desde un enfoque mixto: cuantitativo – cualitativo ya pretende obtener resultados ejecutando procedimientos de manera objetiva y a la vez comprender y analizar dichos resultados para determinar los avances en el desarrollo de las competencias asociadas al nivel literal, inferencial y crítico-intertextual de los estudiantes.

Chen (citado por Hernández - Sampieri y Méndoza Torres, 2018) define a los métodos híbridos como la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno, y señala que estos pueden ser conjuntados de tal manera que las rutas cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales (forma pura de los métodos mixtos); o bien, que dichos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio.(p. 534)

Se utiliza el método investigación acción, ya que combina lo teórico-práctico, permitiendo dar respuestas concretas a los problemas que van surgiendo de la investigación en quienes participan de la misma, de tal manera que puedan realizar constantes reflexiones sobre lo que sucede y así generar una mejor comprensión de la realidad y la forma como se puede transformar.

La investigación-acción se presenta en este caso, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo. Por cuanto, se asume una postura ontoepistémica del paradigma socio-crítico, que parte del enfoque dialéctico, dinámico, interactivo, complejo de una realidad que no está dada, sino que está en permanente deconstrucción, construcción y reconstrucción por los actores sociales, en donde el docente investigador es sujeto activo en y de su propia práctica indagadora (Colmenares y Piñero, 2008, p. 104).

3.2 HIPÓTESIS

La implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación en estudiantes de grado de segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez del Municipio de Montería– Córdoba fortalecerá sus niveles de comprensión de lectura y les permitirá obtener mejores resultados en pruebas internas.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

- Variable independiente: el uso de Kahoot y Educaplay como estrategias didácticas. Esta estrategia didáctica basada en gamificación es empleada para aprender teniendo en cuenta aspectos claves como la lúdica y el juego, los cuales favorecen la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

- Variable dependiente: el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura. Esta variable consiste en una adecuada y pertinente abstracción e interpretación de textos continuos o discontinuos y posterior reflexión y contextualización de los mismos.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 2 Operacionalización de variables

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable dependiente: Comprensión Lectora	Comprensión Literal	Reconoce detalles: nombres, personajes, tiempo...	Pre test – post test
		Identifica de las ideas principales y secundarias	Pre test – post test
		Secuencia acciones.	Pre test – post test
		Reconoce las relaciones causa-efecto.	Pre test – post test
	Comprensión Inferencial	Relaciona el contenido del texto con otros contextos	Pre test – post test
		Extrae información implícita	Pre test – post test
		Relaciona diferentes partes del texto para deducir información	Pre test – post test
	Comprensión Crítica	Contextualiza el contenido del texto	Pre test – post test
		Establece premisas	Pre test – post test
		Evalúa el contenido del texto.	Pre test – post test Encuesta de satisfacción
Variable independiente: Kahoot y educaplay	Estrategia de enseñanza	Habilidades en el uso de la plataforma.	Diario de campo
		Disposición y compromiso frente a las actividades en la plataforma	Encuesta inicial Diario de campo – encuesta de satisfacción
	Gestión de contenidos	Desarrollo de las actividades propuestas en la guía de aprendizaje	Diario de campo
	Aplicación	Participantes en Kahoot y Educaplay que realizan trabajo colaborativo	Diario de campo
		Responsabilidad de los estudiantes en la realización de las actividades.	Diario de campo
	Evaluación	Utilidad del juego en los distintos niveles de comprensión	Post test Encuesta de satisfacción

Fuente: Elaboración propia

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a la cual está orientada la propuesta didáctica de aprendizaje son los estudiantes de grado 2° de básica primaria de la IE Rafael Núñez, integrada por 39 discentes en los dos grupos 2°1 y 2°2, con rangos de edad entre 7 y 9 años y son residentes en el corregimiento de Santa Lucia del municipio de Montería Córdoba. Este establecimiento educativo rural cuenta con siete sedes: Los Cedros, Los Pantanos, San Felipe, San Luis, La Lucha, El hueso y la sede principal. Es una comunidad de escasos recursos, por lo cual los niños no tienen en sus casas herramientas tecnológicas como un computador o tablet para poder realizar actividades complementarias haciendo uso de las TIC, pero en la institución cuentan con éstas y con conexión a internet que les permite interactuar con diversos recursos atendiendo a sus necesidades de aprendizaje. De manera general, son estudiantes muy activos y participativos que muestran interés por los compromisos asignados y los asumen con responsabilidad.

La muestra está conformada por 13 estudiantes del grado 2° El tipo de muestra seleccionado para este proyecto investigativo es el probabilístico, ya que todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser elegidos.

Las muestras probabilísticas tienen muchas ventajas; quizá la principal sea que puede medirse el tamaño del error en las predicciones. Se ha dicho incluso que el principal objetivo del diseño de una muestra probabilística es reducir al mínimo este error, al que se le llama error estándar (Johnson, 2014; Brown, 2006; Kalton y Heeringa, 2003; y Kish, 1995).

3.6 PROCEDIMIENTO

El proyecto se realizará en cuatro fases, que tienen como fin dar cumplimiento a los objetivos y la validación de la hipótesis planteada, de tal forma que se tiene en cuenta el método de participación acción para la implementación de actividades que permitan mejorar o modificar la situación que se presenta en la I.E Rafael Núñez sobre los bajos niveles de comprensión textual en estudiantes de grado 2°

Fase 1. Diagnóstica

Etapa 1.1 Reconocimiento del estado de los niveles de comprensión textual en los estudiantes de grado 2° de la I.E Rafael Núñez, motivaciones y precepciones en cuanto a la mediación de las TIC en procesos de comprensión de lectura.

Paso 1.1.1 Diseño de instrumentos diagnósticos

Paso 1.1.2 Aplicación de instrumentos diagnósticos: Pre test para conocer los niveles de comprensión textual de los estudiantes de grado 2°, para ello se tendrá como referentes pruebas de comprensión lectora que suministra el Ministerio de Educación Nacional (MEN). Realización de encuesta inicial, con el fin de conocer las motivaciones de los estudiantes en el uso de las TIC en procesos de lectura y comprensión y la incidencia de estas parala realización de actividades.

Etapa 1.2 Análisis de los resultados: tiene como fin conocer el estado en el que se encuentran los estudiantes en cuanto a sus niveles de comprensión textual, es decir, que muestra un punto de partida sobre las dificultades existentes.

Paso 1.2.1 Tabulación de los resultados

Paso 1.2.2 Representación gráfica de los resultados.

Paso 1.2.3 Descripción de resultados

Fase 2. Diseño

Etapa 2.1 Construcción de la propuesta: En esta fase se tienen en cuenta los Estándares de lenguaje (2006) y los Derechos Básicos de aprendizaje de grado 2° volumen 2(2016) para la selección de las tipologías textuales. Luego, se diseña actividades apropiadas con la utilización de Kahoot y Educaplay con las respectivas guías didácticas para la orientación de las actividades en las clases.

Paso 2.1.1 selección de tipologías textuales

Paso 2.1.2 Diseño y selección de actividades de acuerdo al nivel de comprensión textual en Kahoot y Educaplay, de tal forma que los estudiantes realizan puzzles, sopas de letras, completan textos, Juegos de palabras, buscan parejas de imágenes o emparejamiento de imágenes con textos, relacionan textos y

unión con flechas de selección múltiple con única respuesta.

Paso 2.1.3 Elaboración de secuencias didácticas, se da a conocer al estudiante el paso a paso en las actividades de comprensión textual, las cuales inician con una introducción, luego una exploración de saberes previos, la estructuración en la cual se emplean las diversas actividades gamificadas que permiten según el nivel el fortalecimiento de las competencias y la transferencia de lo aprendido.

Fase 3. Implementación

Etapa 3.1 Desarrollo de la propuesta: Se desarrollan 4 sesiones en la asignatura de lengua castellana, en la cual se emplean las secuencias didácticas que se ejecutan en Kahoot y Educaplay los estudiantes. En las sesiones se trabajan todos los niveles de comprensión de lectura y diferentes tipologías de textos.

Paso 3.1.1 Orientación por parte del docente en las sesiones de trabajo para la realizar las actividades gamificadas empleando Kahoot y Educaplay.

Paso 3.1.2 Diario de campo, tiene como fin dar a conocer la actitud del estudiante en la ejecución de Kahoot y Educaplay, la disposición al momento de realizar trabajo colaborativo para el desarrollo de las actividades que así lo requieran y la transferencia que se realiza en cada una de las secciones, entendiéndose esta como el momento en donde se evalúan y llevan los aprendizajes a otro contexto.

Fase 4. Evaluación

Etapa 4.1 Identificación de avances. En esta fase se evalúa la propuesta didáctica para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura en los estudiantes

Paso 4.1.1 Diseño de instrumentos de evaluación (post test y encuesta de satisfacción).

Paso 4.1.2 Aplicación de Instrumentos de evaluación (post test y encuesta de satisfacción) Con el primero se pretende identificar los avances de los niveles de comprensión textual en los estudiantes de grado 2° de la I.E Rafael Núñez y el último permite conocer la experiencia y el nivel de satisfacción logrado con las herramientas Kahoot y Educaplay.

Etapa 4.2 Análisis de los resultados. Esta etapa permite conocer la viabilidad de la propuesta y el impacto en el fortalecimiento de los niveles de comprensión textual en los estudiantes de grado 2° de la I.E Rafael Núñez.

Paso 4.1.1 Tabulación de los resultados.

Paso 4.1.2 Representación gráfica de los resultados.

Paso 4.1.3 Descripción de resultados.

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de información de este proyecto se utilizará: una prueba diagnóstica, una encuesta inicial, diario de campo, encuesta de satisfacción y una prueba final.

Prueba diagnóstica y prueba final (Anexo C y F): "Este tipo de instrumento ayuda a medir el dominio y las destrezas que se han adquirido en las diferentes áreas de conocimiento"(Ary, 1992, p.13).De tal forma que se tornan pertinentes en el logro de los objetivos del proyecto de investigación, puesto que permite en un primer momento conocer los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes a intervenir y posteriormente evidencia los resultados obtenidos de la aplicación de estrategias que ayudan a disminuir las dificultades encontradas al inicio de la prueba.

Estas pruebas tienen como propósitos mostrar el punto de partida de las dificultades de la población de estudio y dar a conocer los avances logrados después del desarrollo de la propuesta didáctica. Están relacionadas dentro de la variable dependiente de comprensión lectora y su aplicación se da en la fase de diagnóstico y la fase de evaluación.

Encuesta (Anexo D y G): este instrumento que se basa en un cuestionario, pretende conocer aspectos de los participantes como sus motivaciones en el uso

de las TIC con relación al área de lenguaje, está relacionado dentro de la fase de diagnóstico y se ubica en la variable independiente de la investigación. El aspecto motivacional hace parte fundamental del proyecto, puesto que acerca a los intereses de la población focalizada para posibilitar la mejora de los procesos dentro del ambiente de aprendizaje.

Diario de campo (Anexo E): este instrumento de evaluación participante ayuda al investigador a dar a conocer los aspectos más relevantes dentro de la puesta en marcha de la propuesta y sirve para la reflexión de su práctica educativa. Favorece al logro de los objetivos del proyecto en su fase de implementación y se encuentra asociado a la variable independiente de las herramientas Kahoot y Educaplay.

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

A continuación, se describe la manera de cómo se va a realizar el análisis e interpretación detallado de los datos que se recolectan a través del uso de cada uno de los instrumentos mostrados anteriormente, estos datos serán analizados de manera cuantitativa y cualitativa.

Según Pole (2019) “El uso de una combinación de metodologías cuantitativas y cualitativas puede contribuir a los puntos fuertes y neutralizar las limitaciones de cada metodología utilizada de forma independiente” (p. 5), permitiendo de esta manera argumentar los puntos eficientes de cada metodología.

Una vez recopilada la información de los instrumentos se organizan en tablas de Excel, posteriormente se realizan graficas estadísticas con sus resultados generales para mejor presentación e interpretación de la información de los datos obtenidos, finalmente se tabulan para dar paso a el análisis y sus conclusiones en el cual se comprobará la hipótesis.

De esta manera se diseña el proceso de elaboración de graficas se realizará a través de tablas de Excel y se pasan a barras, permitiendo un análisis de la información detallada del pre test, la encuesta inicial, el post test y la encuesta de satisfacción aplicada a la muestra objeto de la presente investigación, los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez.

Según Castillo (2019) “un diario de campo cumple el objetivo de preservar para el futuro las observaciones realizadas. Por otro lado, acumula, categoriza y sintetiza la información que será objeto de interpretación y análisis” (p. 26). De esta manera, el diario de campo permite dar a conocer las actitudes y comportamientos detallados

de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades y el uso de las herramientas Kahoot y educaplay, el cual permitirá realizar un análisis de toda la información recolectada.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

La presente investigación se enfoca en las consideraciones éticas en argumento de la gestión de proyectos y busca contribuir con una estrategia didáctica basada en gamificación para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.

A través de este estudio no se van a alterar los comportamientos de los participantes, por el contrario, se busca el beneficio de cada uno de los estudiantes, ya que participarán de los diferentes procesos de mejoramiento educativo que se llevarán a cabo. Los discentes, al igual que los padres de familia serán informados acerca de esta y se iniciarán las actividades con el previo aval del acudiente, de tal forma que solo se darán a conocer los datos personales de las autoras del proyecto.

Los datos personales de los individuos del proyecto serán tratados de forma anónima, ya que se trabajará con menores de edad y se realizará teniendo como foco la dignidad, equidad y el bienestar de los individuos, los resultados obtenidos se mantendrán de manera confidencial y serán utilizados netamente de carácter investigativo, considerando la protección de la identidad de los participantes y el manejo ético y respetuoso de la dignidad de todos los individuos. Cabe anotar que para esta investigación se diligenciará el consentimiento informado enviado por el comité de bioética de la Universidad de Santander. De llegar a requerirse los formatos de consentimientos, asentimientos y uso de imagen diligenciados podrán solicitarse a las autoras del proyecto.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

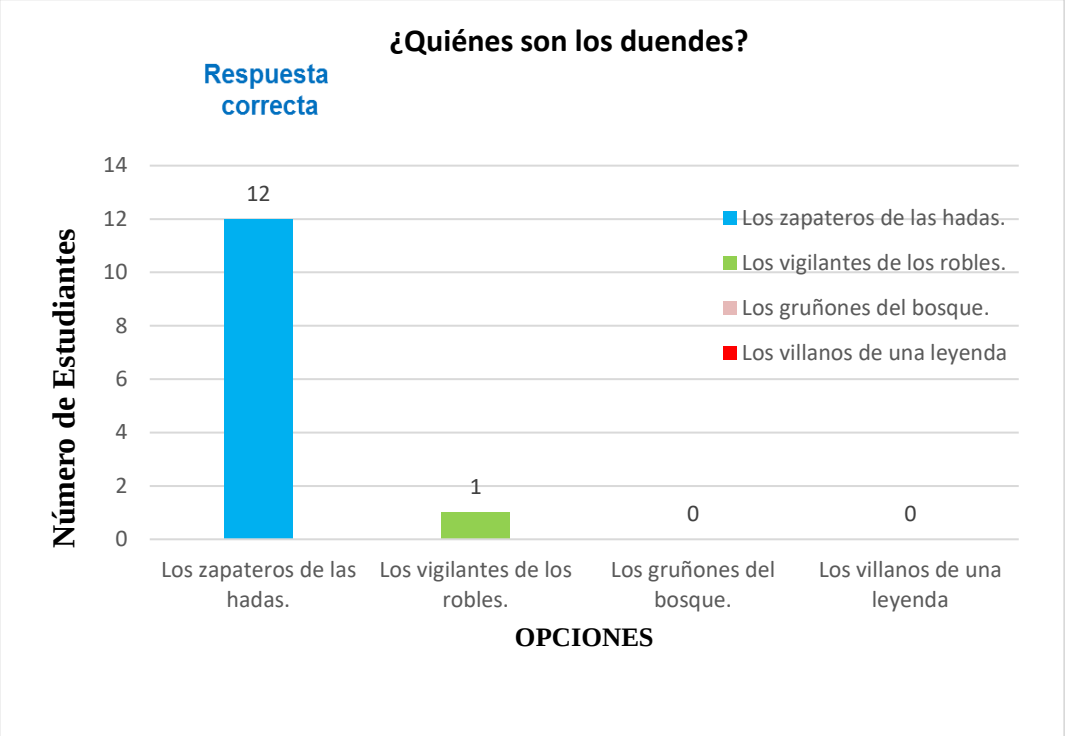
En este capítulo se dan a conocer los resultados obtenidos con su respectivo análisis estadístico de la evaluación diagnostica y de la encuesta inicial aplicada a los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez.

5.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

A continuación, se dan a conocer los resultados obtenidos a partir de la prueba diagnóstica, este instrumento fue aplicado a los estudiantes de grado segundo con el objetivo de diagnosticar el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran.

1. ¿Quiénes son los duendes?

Figura 4. Análisis estadístico de la pregunta 1 ¿Quiénes son los duendes? De la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes?



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2 . Análisis estadístico pregunta 1 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Los zapateros de las hadas.	12	92%
Los vigilantes de los robles.	1	8%
Los gruñones del bosque.	0	0%
Los villanos de una leyenda	0	0%

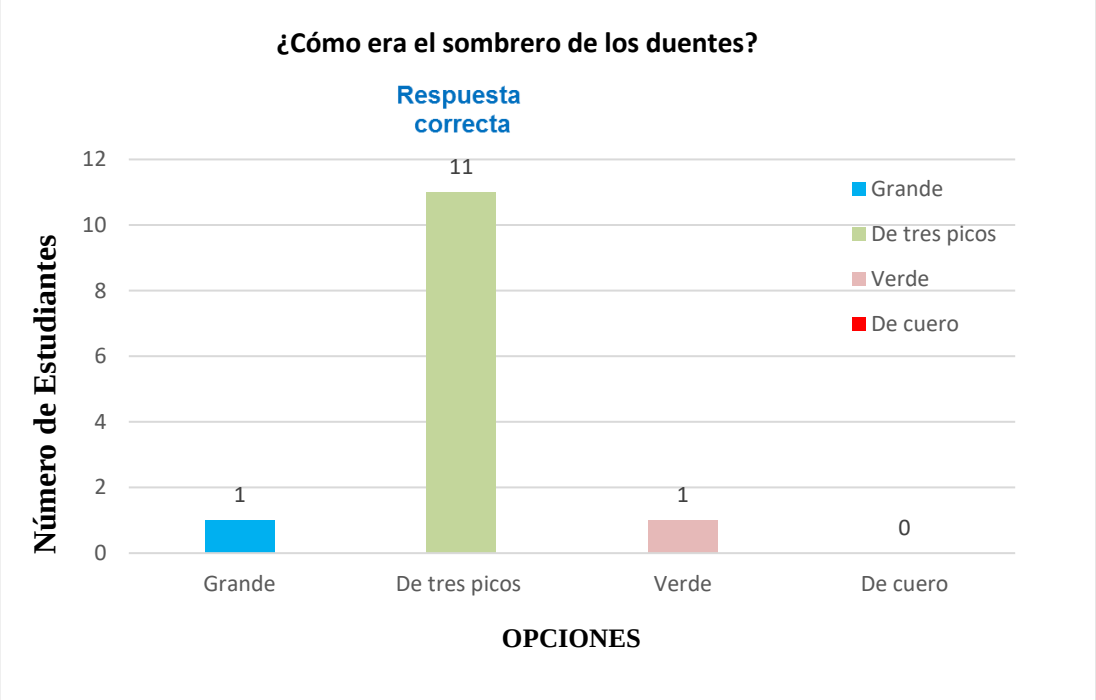
Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la figura 4, se logra evidenciar las respuestas a la pregunta número 1 de la prueba diagnóstica, donde el 92% equivalente a 12 estudiantes quienes seleccionaron la respuesta correcta, los duendes son los zapateros de las hadas y el 8% equivalente a 1 estudiante selecciono la respuesta incorrecta.

Con la presente pregunta se logra evidenciar que los estudiantes de grado segundo tienen la capacidad para responder de manera positiva a preguntas literales, dados los buenos resultados obtenidos. Así mismo, Cassany (2012) distingue tres dimensiones sobre la lectura: “la lectura literal (leer las líneas), la lectura inferencial (leer entre líneas) y la lectura crítica (leer tras las líneas)” (p. 21).

2. ¿Cómo era el sombrero de los duendes?

Figura 5. Análisis estadístico de la pregunta 2 ¿Cómo era el sombrero de los duendes? de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes?



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Análisis estadístico pregunta 2 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido

Grande	1	7,7%
De tres picos	11	84,6%
Verde	1	7,7%
De cuero	0	0%

Fuente: Elaboración propia

Dados los resultados de la figura 5 se puede demostrar que el 84,6% equivalente a 11 estudiantes respondieron correctamente a la pregunta realizada, el sombrero de los duendes era de tres picos, por otro lado, el 15,4% equivalente a 2 estudiantes contesto de manera equivocada.

Según Guerrero, J (2020) manifiesta que: “En este nivel de comprensión el lector tiene la capacidad de reconocer y recordar información explícita, así como escenas tal cual aparecen en el texto” (p.5). Por lo anterior se evidencia que los estudiantes de grado segundo en su mayoría comprenden el nivel literal. Lo que da punto de partida para realizar énfasis en los niveles inferenciales y críticos en el presente proyecto.

3. Según el texto, los duendes NO son seres:

Figura 6. Análisis estadístico del enunciado 3 Los duendes NO son seres: de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura ¿Cómo son y quiénes son los duendes?

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Análisis estadístico enunciado 3 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Agresivos	1	7,7%
Trabajadores	8	61,5%
Amistosos	3	23,1%
Aseados	1	7,7%

Fuente: Elaboración Propia

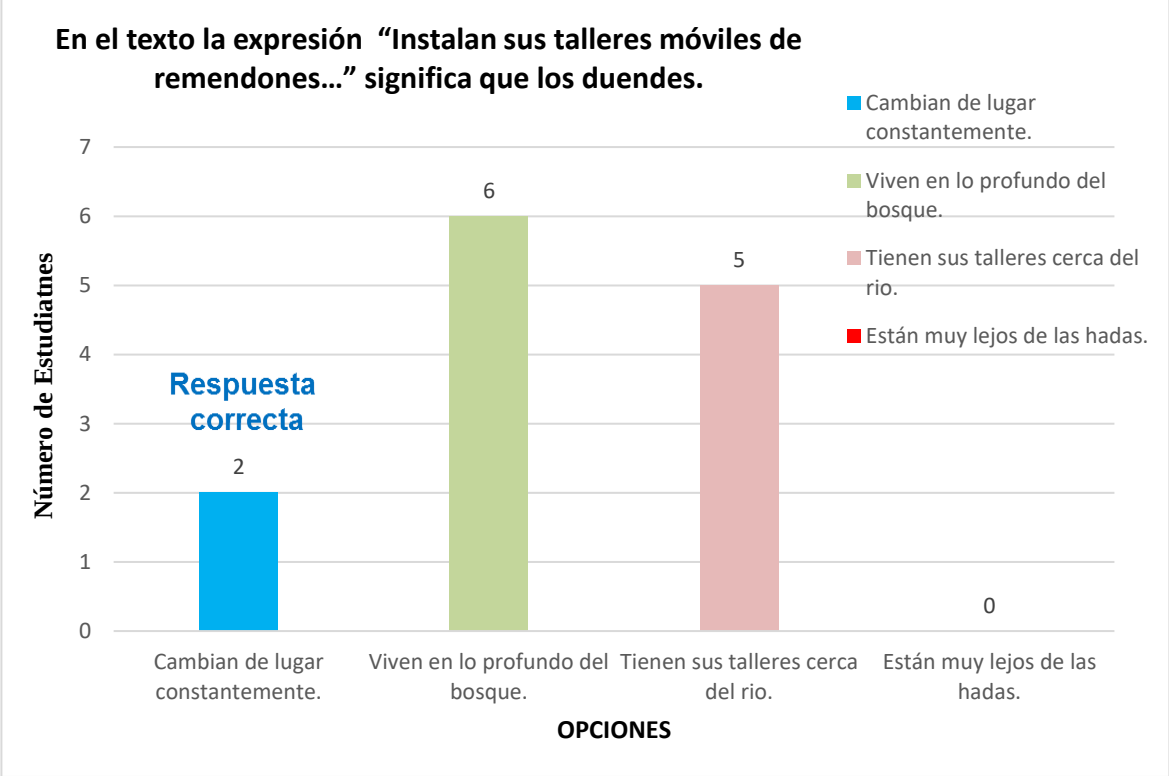
En la figura 6 se logra evidenciar que solo el 7.7% equivalente a 1 estudiante logran contestar acertadamente, donde se selecciona que los duendes No son seres agresivos, mientras que el 92,3% equivalente a 12 estudiantes contestan equivocadamente.

A su vez Guerrero, C (2020) manifiesta que la lectura inferencial en “Un lector competente es capaz de realizar inferencias de un texto. Inferir es leer entre líneas, extraer una información no explícita en el texto, pero que, quizá, el escritor o escritora intentaron transmitir” (p. 20). Por lo anterior, se puede considerar que los

estudiantes de grado segundo no logran inferenciar lo que se les pedía en la pregunta número 3 del texto presentado.

4. En el texto la expresión “Instalan sus talleres móviles de remendones…” significa que los duendes.

Figura 7. Análisis estadístico del enunciado 4 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo. En el texto la expresión “Instalan sus talleres móviles de remendones…” significa que los duendes.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Análisis estadístico al enunciado 4 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Cambian de lugar constantemente.	2	15,4%
Viven en lo profundo del bosque.	6	46,2%
Tienen sus talleres cerca del rio.	5	38,5%
Están muy lejos de las hadas.	0	0,0%

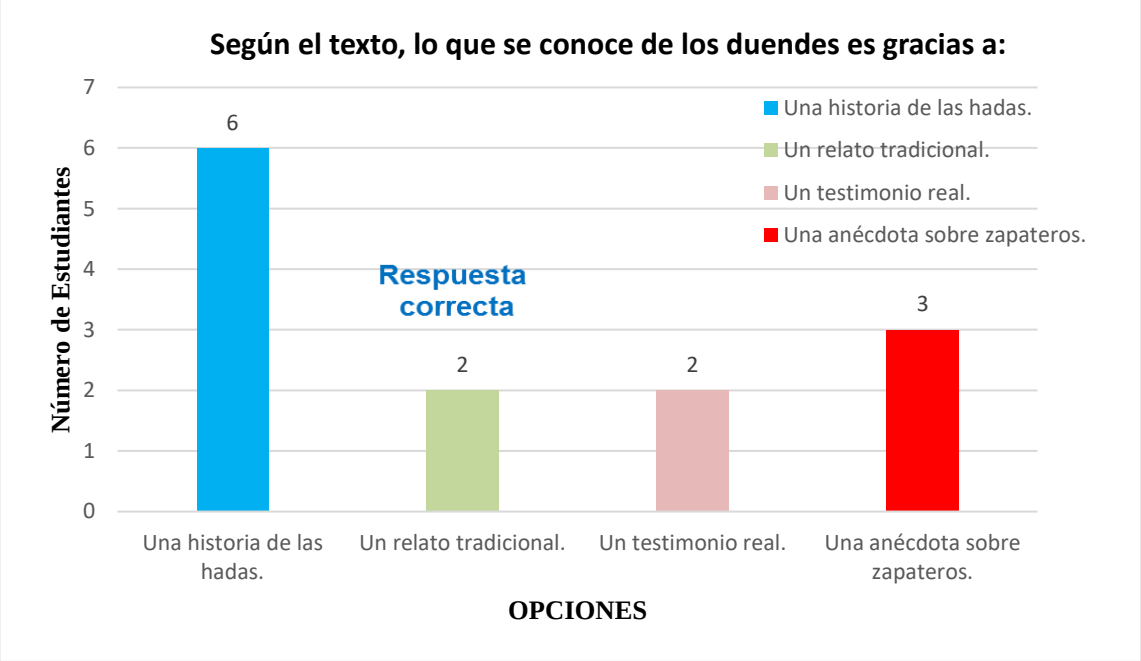
Fuente: Elaboración Propia.

En la figura 7 se puede apreciar que solo el 15,4% equivalente a 2 estudiantes lograron seleccionar la opción correcta que era: en el texto la expresión “Instalan sus talleres móviles de remendones…” significa que los duendes cambian de lugar constantemente, mientras que el 84,7% equivalente a 11 estudiantes no lograron seleccionar la opción correcta.

De esta manera, Cassany (2012) manifiesta que la lectura inferencial “implica dominar no solo elementos léxicos y semánticos, sino sintácticos y pragmáticos, que permitan al lector activar datos previos y contextuales imprescindibles para la comprensión, que muchas veces son de tipo local” (p. 22).Lo anterior, permite evidenciar que los estudiantes de grado segundo se les deben reforzar actividades de nivel inferencial que les permita realizar una comprensión entre líneas.

5. Según el texto, lo que se conoce de los duendes es gracias a:

Figura 8. Análisis estadístico del enunciado 5 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo, Según el texto, lo que se conoce de los duendes es gracias a:



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6 . Análisis estadístico enunciado 5 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Una historia de las hadas.	6	46,2%
Un relato tradicional.	2	15,4%
Un testimonio real.	2	15,4%
Una anécdota sobre zapateros.	3	23,1%

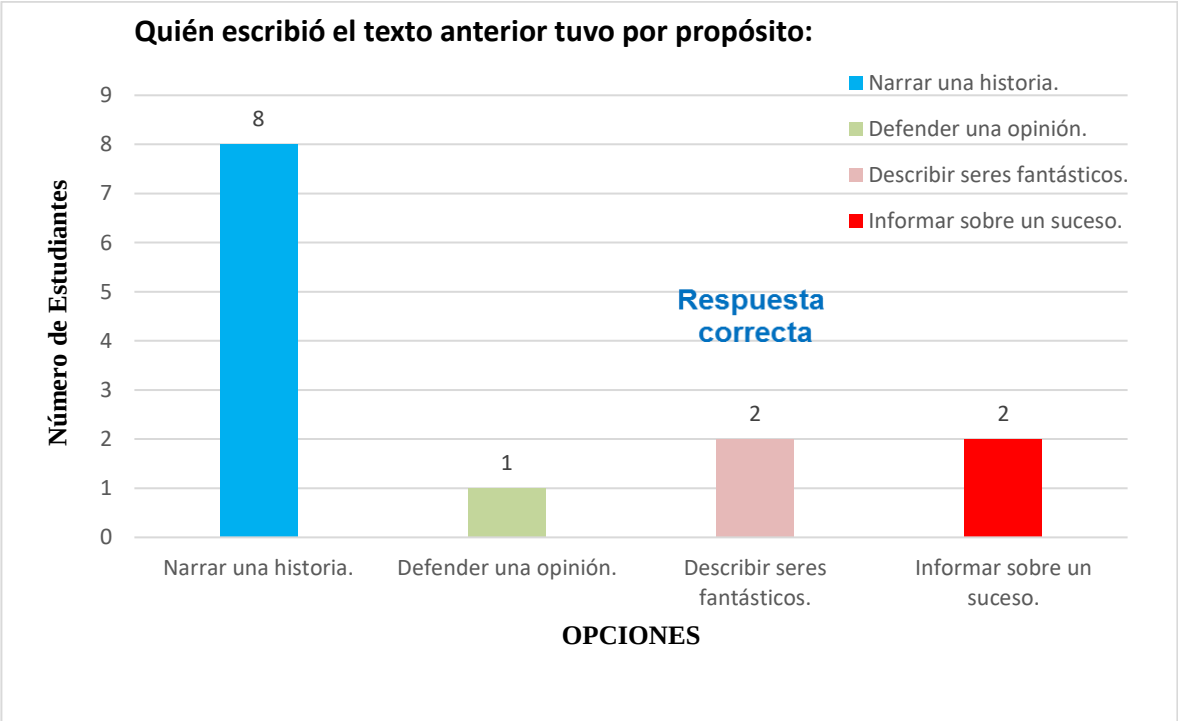
Fuente: Elaboración Propia.

En la figura 8 se puede evidenciar que el 15,4% equivalente a 2 estudiantes lograron responder de manera acertada a la pregunta número 5; Lo que se conoce de los duendes es gracias a un relato tradicional y el 84.6% equivalente a 11 estudiantes contestaron equivocadamente.

De esta manera, Gordillo y Flórez (2009) manifiesta que al nivel crítico “se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos” (p. 7). Teniendo en cuenta los resultados de los estudiantes en la pregunta 5 se evidencia que el 84.6% presentan oportunidades de mejora en el nivel crítico de comprensión lectora.

6. Quién escribió el texto anterior tuvo por propósito:

Figura 9. Análisis estadístico del enunciado 6 de la prueba diagnóstica a los estudiantes de grado segundo, Quien escribió el texto anterior tuvo por propósito:



Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 7. Análisis estadístico enunciado 6 prueba diagnóstica a estudiantes de grado segundo.

Opciones	**Número de Estudiantes**	**Porcentaje obtenido**
Narrar una historia.	8	61,5%
Defender una opinión.	1	7,7%
Describir seres fantásticos.	2	15,4%
Informar sobre un suceso.	2	15,4%

Fuente: Elaboración Propia.

En la figura 9 se logra apreciar que el 15.4% equivalente a 2 estudiantes contestaron acertadamente al enunciado. Quien escribió el texto anterior tuvo por propósito describir seres fantásticos, esto quiere decir que el 84.6% equivalente a 11 estudiantes no lograron contestar correctamente.

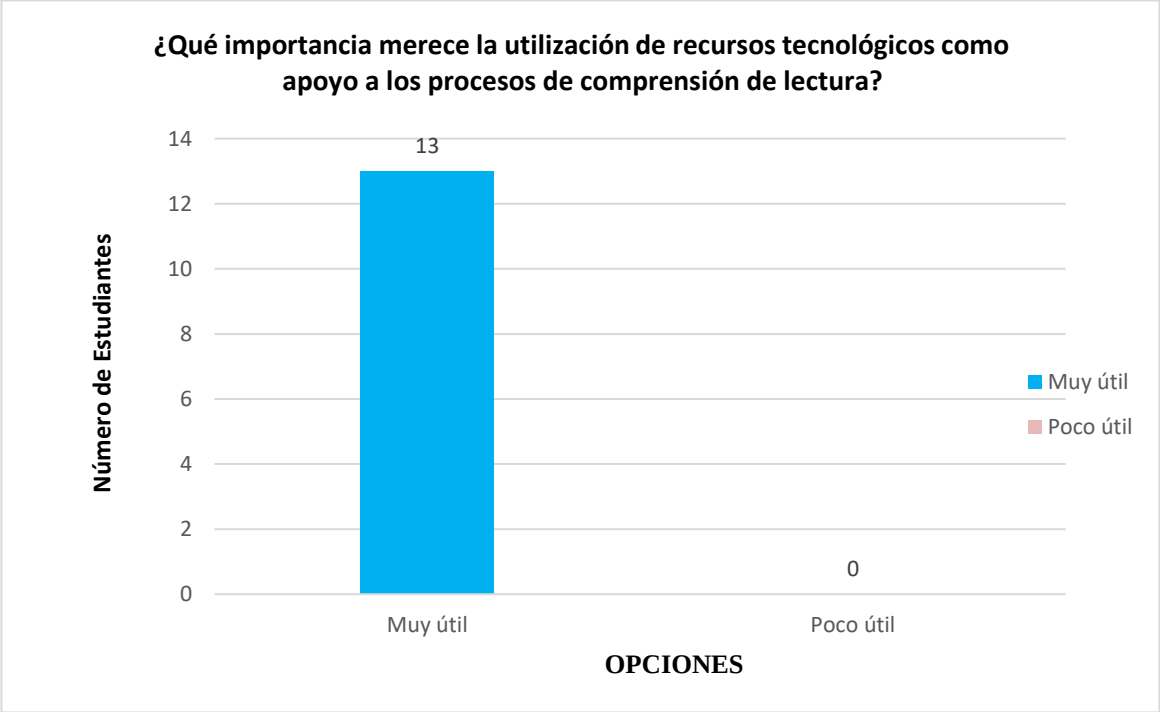
De esta manera, Cassany (2012) manifiesta que el lector crítico “Está abierto al diálogo con otros significados, contrasta fuentes diversas y busca una interpretación social integradora, más plural, matizada y rica, representativa de una comunidad; busca la intención, el punto de vista y la ideología subyacente” (p. 24).Teniendo en cuenta lo anterior y los resultados de este punto se evidencia que los estudiantes de grado segundo presentan oportunidades de mejora para leer tras las líneas en comprensión lectora.

5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo, instrumento que fue aplicado con el objetivo de recopilar información directa de los niños con el fin de conocer las motivaciones de los estudiantes del uso de las TIC en procesos de lectura y comprensión y las incidencias de realización de actividades.

1. ¿Qué importancia merece la utilización de recursos tecnológicos como apoyo a los procesos de comprensión de lectura?

Figura 10. Análisis estadístico de la pregunta 1 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Análisis estadístico pregunta 1 encuesta inicial a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Muy útil	13	100%
Poco útil	0	0%

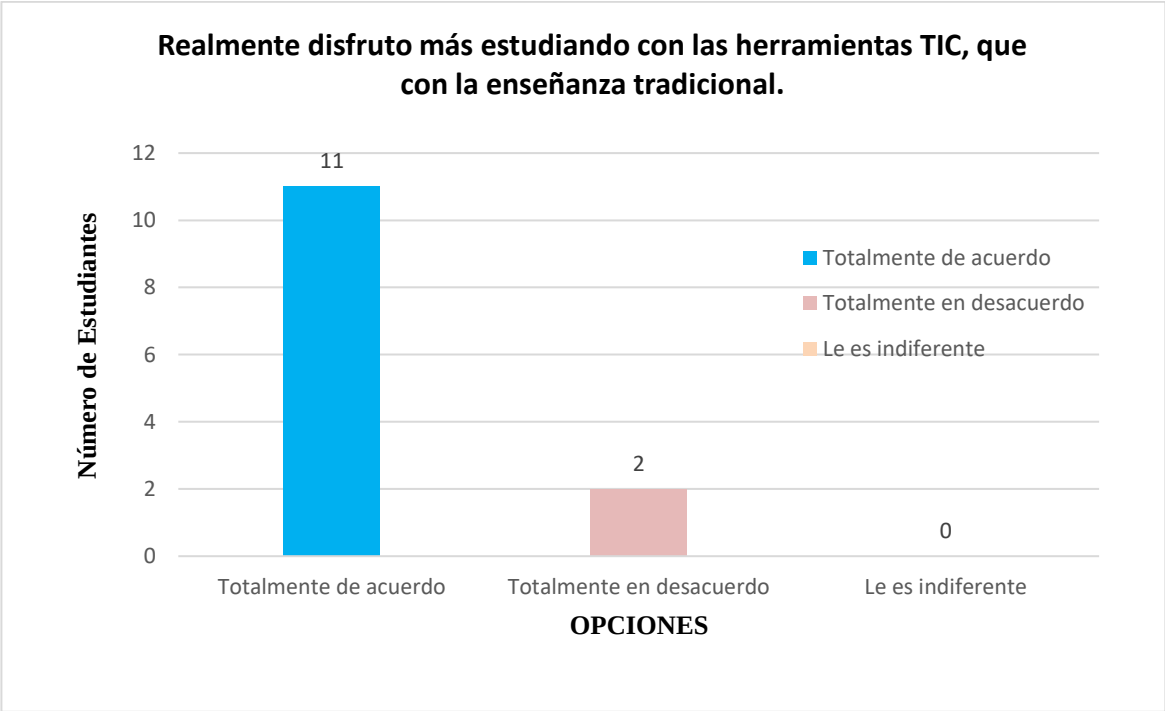
Fuente: Elaboración Propia,

Clavijo et al. (2011), busca que la lectura sea reconocida como “una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e Interiorizarlo, construya su propio significado y haciendo uso de las TIC sea un proceso de formación continua que conlleve a mejorar la comprensión lectora” (p.28).

Sin lugar a dudas el uso de los recursos tecnológicos como apoyo a la comprensión lectora son de gran ayuda para los docentes ya que permiten transmitir de manera diferente y divertida sus conocimientos, así mismo en la figura 10 también lo reconocen los estudiantes de segundo grado donde dan respuesta, de la importancia de la utilidad de los recursos tecnológicos como apoyo a los procesos de comprensión de lectura, donde el 100% equivalente a 13 estudiantes seleccionaron la opción de que es muy útil.

2. Realmente disfruto más estudiando con las herramientas TIC, que con la enseñanza tradicional.

Figura 11. Análisis estadístico de la pregunta 2 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.



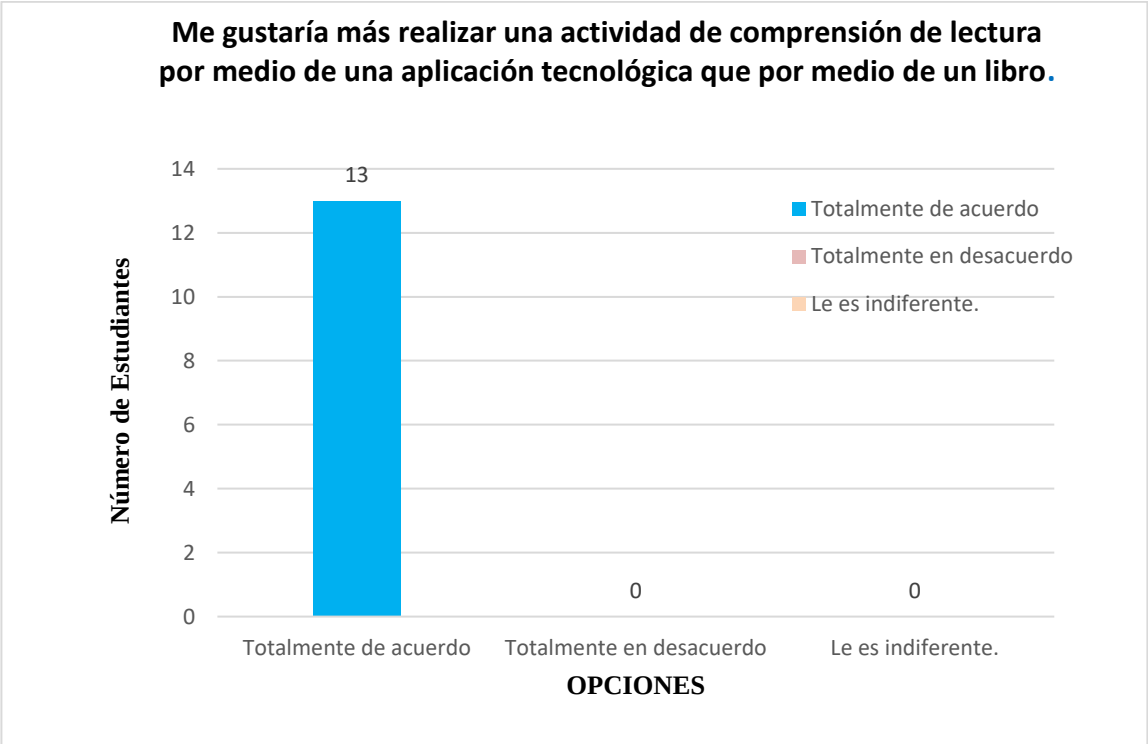
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Análisis estadístico de la pregunta 2 de la encuesta inicial a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Totalmente de acuerdo	11	84,6%
Totalmente en desacuerdo	2	15,4%
Le es indiferente	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 12. Análisis estadístico de la pregunta 3 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10. Análisis estadístico de la pregunta 3 de la encuesta inicial a estudiantes de grado segundo.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Totalmente de acuerdo	10	76,9%
Totalmente en desacuerdo	3	23,1%
Le es indiferente.	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

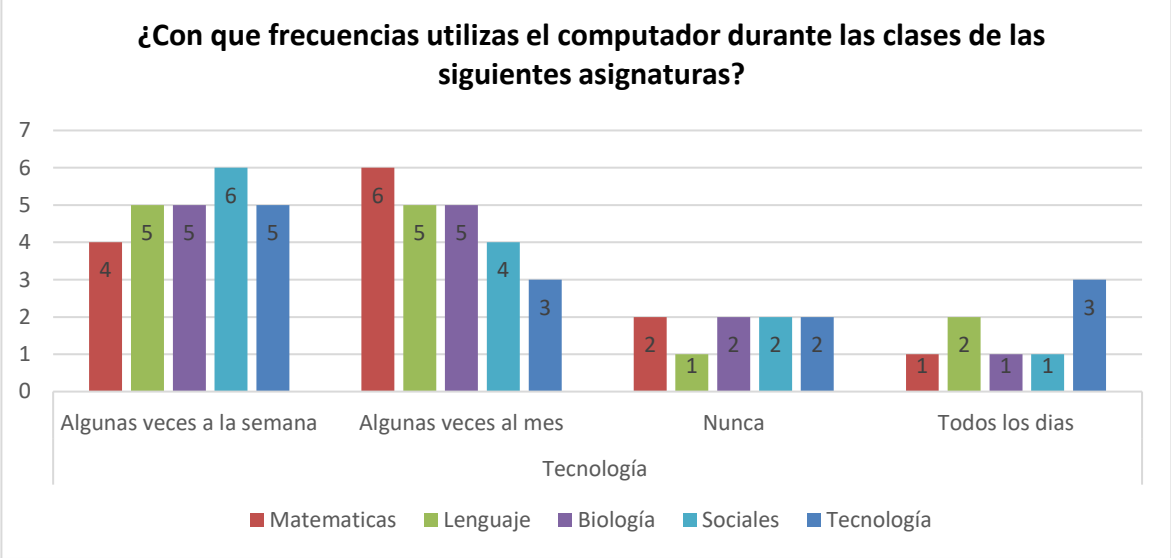
En la figura 12 en este enunciado el 76,9% equivalente a 10 estudiantes manifestaron estar totalmente de acuerdo con que les gustaría más realizar una actividad de comprensión de lectura por medio de una aplicación tecnológica que por medio de un libro y el 23,1 manifestó estar totalmente en desacuerdo.

Cañas (2018) destaca una de las ventajas del libro digital ya que “ayuda a la comprensión de conceptos a través de distintos lenguajes con gran potencial didáctico, como el audiovisual, o el interactivo” (p. 6). Por esta razón, le es más

interesante a los estudiantes realizar actividades de comprensión lectora a través de una aplicación tecnología.

3. ¿Con que frecuencias utilizas el computador durante las clases de las siguientes asignaturas?

Figura 13. Análisis estadístico de la pregunta 4 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Análisis estadístico de la pregunta 4 de la encuesta inicial a estudiantes de segundo grado.

	Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Matemáticas	Algunas veces a la semana	4	30,8%
	Algunas veces al mes	6	46,2%
	Nunca	2	15,4%
	Todos los días	1	7,7%
Lenguaje	Algunas veces a la semana	5	38,5%
	Algunas veces al mes	5	38,5%
	Nunca	1	7,7%
	Todos los días	2	15,4%
Biología	Algunas veces a la semana	5	38,5%

	Algunas veces al mes	5	38,5%
	Nunca	2	15,4%
	Todos los días	1	7,7%
Sociales	Algunas veces a la semana	6	46,2%
	Algunas veces al mes	4	30,8%
	Nunca	2	15,4%
	Todos los días	1	7,7%
Tecnología	Algunas veces a la semana	5	38,5%
	Algunas veces al mes	3	23,1%
	Nunca	2	15,4%
	Todos los días	3	23,1%

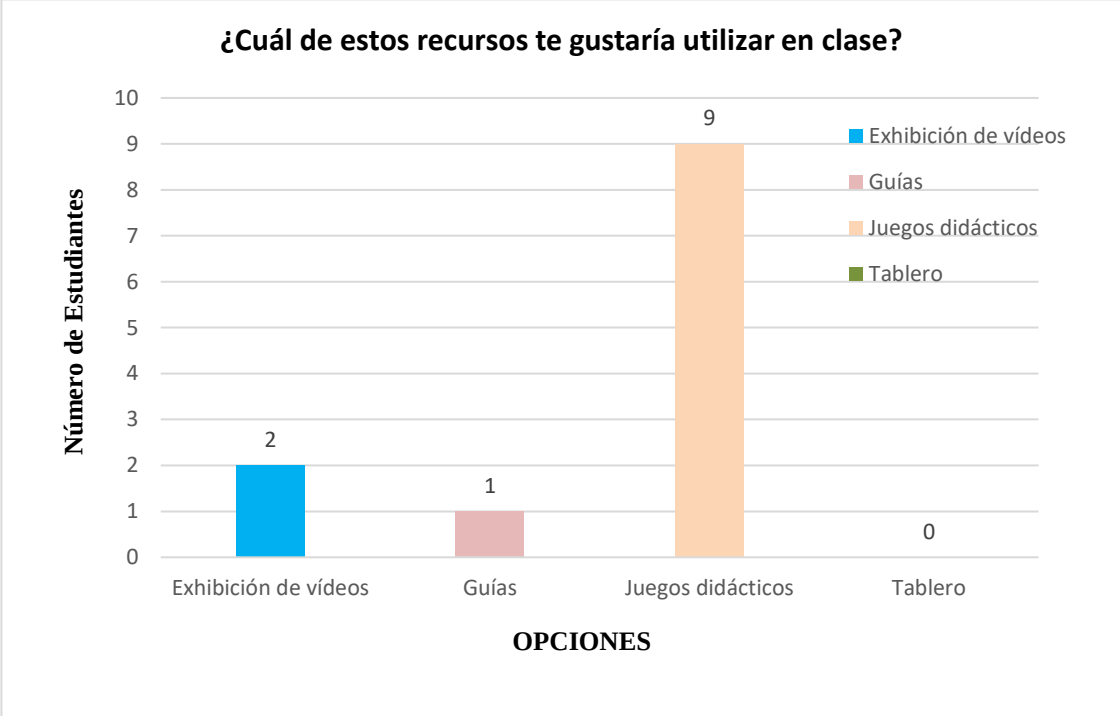
Fuente: Elaboración propia.

En la figura 13 En la pregunta número cuatro ¿Con que frecuencias utilizas el computador durante las clases de las siguientes asignaturas? Se evidencia que la opción de algunas veces a la semana cuenta con la mayor participación de en todas las asignaturas, de manera contraria el porcentaje más bajo para todas las asignaturas es la opción de que los estudiantes todos los días utilizan el computador. Lo que se refleja en estas respuestas es la falta de recursos tecnológicos que presentan los estudiantes en sus hogares al no contar con equipos que les permitan desarrollar sus actividades de las diferentes asignaturas.

Según la UNESCO (2013) en relación a las Tics y la equidad “tiene que ver con la concepción más básica de acceso, que las Tics estén disponibles en los centros educativos de todo el país (computadores, televisores, radios, pero también conectividad a internet, TV cable o TV digital, telefonía, otros)” (p. 31). Cabe anotar que, aunque en la Institución educativa se cuente con algunos recursos tecnológicos estos no suplen la falencia de equipos y conectividad de sus hogares.

4. ¿Cuál de estos recursos te gustaría utilizar en clase?

Figura 14 . Análisis estadístico de la pregunta 5 de la encuesta inicial realizada a los estudiantes de grado segundo.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Análisis estadístico de la pregunta 5 de la encuesta inicial a estudiantes de segundo grado.

Opciones	Número de Estudiantes	Porcentaje obtenido
Exhibición de vídeos	2	15%
Guías	1	8%
Juegos didácticos	9	69%
Tablero	1	8%

Fuente: Elaboración propia.

En la figura 14 Para esta pregunta ¿Cuál de estos recursos te gustaría utilizar en clase? El 69% de los estudiantes seleccionaron los juegos didácticos, el 15% seleccionaron exhibición de videos, el 15% seleccionaron guías y tablero.

Según el MEN (2013), el objetivo de la integración de las “TIC en la educación ha sido mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la gestión escolar.

Algunas tecnologías como lenguajes de programación para niños, ambientes virtuales de aprendizaje y pizarras digitales, han sido diseñadas específicamente con fines educativos" (p.31). De acuerdo a lo anterior y a los resultados obtenidos en esta pregunta deja ver que a los estudiantes les gustaría utilizar diferentes herramientas que se integren en sus clases.

6. ¿Crees que a través de un juego puedes construir tus conocimientos? SI - NO ¿Por qué?

Opciones
Si por medio un juego se entiende fácil y se pone interesante
Sí, porque jugando es más divertido y aprendiendo más fácil
Si porque es mucho más el interesante y no es rutinario
Si por qué me puede ayudar a desarrollar la mente
Si por que mediante juegos didácticos los conocimientos quedan en la mente de los niños
Si porque es más divertido
Si porque así puedo aprender más mis conocimientos
Si porque por medio de juegos también nos enseña
Si, por que jugando también puedo aprender
Si, por que se les desarrolla más la mente
Sí, porque aprendo nuevos conocimientos de manera divertida.
Si. Porque sería más divertido realizar las tareas y por medio del juego los niños aprenden con facilidad
Si porque sería más divertido

En esta última pregunta se les dio la opción a los estudiantes para que manifestaran de manera libre sus opiniones, se resalta en que el 100% de los estudiantes respondieron SI, a través de un juego pueden construir sus conocimientos.

Gallego et al. (2014), dice que "Gamificar es diseñar formas óptimas para transmitir conocimiento" (p.2). Teniendo en cuenta esta definición y las opiniones de los estudiantes la gamificación juega un papel importante en la construcción de los conocimientos de los educandos ya que permite crear estrategias, significativas, motivadoras y divertidas para los estudiantes.

6 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este capítulo se da a conocer la propuesta pedagógica con la que se intervendrá la población objeto de estudio, teniendo en cuenta los aprendizajes que se llevan a cabo en ese grado. Además, buscar dar solución a la problemática que se presenta en la institución Educativa Rafael Núñez acerca de los bajos niveles de comprensión de lectura en los estudiantes de grado segundo, dicha situación es causada por: hábitos de lectura deficiente, la falta de motivación en el aprendizaje, estrategias pedagógicas tradicionales empleadas por los docentes, hábitos de estudio inadecuados y modelos pedagógicos descontextualizados.

De igual modo, se pretende a través del uso de la gamificación crear un ambiente de aprendizaje motivador y atractivo que genere interés en los estudiantes por aprender y construir sus conocimientos, para así fortalecer los niveles de comprensión lectora y mejorar el rendimiento académico de los participantes en las diferentes áreas del conocimiento.

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Teniendo en cuenta los bajos niveles de compresión de lectura de los estudiantes de grado segundo de la institución educativa Rafael Núñez de Montería, en especial en el nivel inferencial y critico- intertextual, es necesario el planteamiento de acciones de intervención que permitan crear un ambiente de aprendizaje significativo, en el cual se lleven a cabo procesos como la planificación, la implementación y la evaluación, además es necesario recurrir a aspectos teóricos, metodológicos y procedimentales, que favorezcan al alcance de los objetivos planteados y que contribuyan de manera positiva en el quehacer docente.

En la implementación de la estrategia didáctica para mejorar los niveles de compresión de lectura, se emplearon herramientas gamificadas como kahoot y educaplay y un CMS (Worpress) para alojar las actividades, dinamizar las sesiones e interactuar con los estudiantes. Además, se informó y explicó a los discentes y padres de familia la metodología de trabajo y el itinerario a seguir en cada sesión.

Esta propuesta basada en el juego está organizada en 4 sesiones con 4 actividades cada una. Las actividades de cada sesión consisten en: un reto inicial para activar saberes previos y permite al estudiante avanzar a la presentación de la tipología textual a trabajar, seguidamente se da paso al desarrollo de dos misiones relacionadas con el texto leído y en las cuales se ejercitan habilidades y competencias relacionadas a los niveles de lectura inferencial y critico intertextual, por último, está la realización de un desafío tipo concurso donde se integran todos los niveles de comprensión lectora. En cada reto, misión y desafío el jugador

incrementa su puntaje dependiendo del tiempo que emplee para superarlo y los aciertos que registre durante el juego, además el desafió incrementa el nivel de dificultad, puesto que inicia en el literal y llega al crítico- intertextual que le ofrece doble puntuación en cada acierto.

Tabla 13 Sesión general de los componentes de la propuesta pedagógica

Sesión General	
Institución Educativa	Rafael Núñez
Nivel, Grado	Primaria, segundo grado
Intensidad horaria semanal	15 horas
Presentación de la propuesta	La siguiente propuesta didáctica está orientada a mejorar los niveles de comprensión de lectura a través de herramientas gamificadas como Kahoot y Educaplay, en las cuales, los estudiantes de forma interactiva, lúdica y dinámica pueden fortalecer dichos niveles, además les permite un mayor acercamiento e integración de las TIC en su proceso de aprendizaje, lo cual resulta ser llamativo e innovador para los discentes.
	Es importante, tener en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel fundamental en el proceso que se llevará a cabo, de tal manera, que estas favorecerán la puesta en marcha de un ambiente de aprendizaje colaborativo, en donde el estudiante puede construir sus conocimientos y ser el centro de la acción educativa. Por su parte las docentes serán mediadoras en este proceso, en cual es necesario el establecimiento de reglas y normas que promuevan el respeto y la tolerancia entre los participantes.

Objetivos de aprendizaje	Diseñar un ambiente de aprendizaje didáctico y tecnológico para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura. Implementar actividades interactivas y dinámicas que favorezcan la participación activa por parte de los estudiantes. Evaluar las actividades interactivas a través del registro y seguimiento generado por las herramientas gamificadas.
Anuncio de bienvenida	Bienvenidos La bienvenida al curso contiene la portada principal de la propuesta pedagógica llamada “Comprensión Lectora y gamificación”
Espacios de comunicación general	chat, mensajes, llamadas
Actividades generales	Prueba diagnóstica, encuesta, socialización, actividades gamificadas y prueba final

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Sesiones de aprendizaje y bienvenida al curso.

Sección unidades de aprendizaje

Sección unidades de aprendizaje
Competencias a desarrollar: nivel inferencial y critico intertextual
Resultados de aprendizaje relacionados: Elabora hipótesis para la comprensión de textos que lee. Identifica las clases de textos a partir del propósito del mismo. Establece relaciones entre el texto y situaciones de la vida cotidiana. Reflexiona sobre las acciones de los personajes que contribuyen para a una buena convivencia.
Contenidos temáticos: **Sesión 1:** Texto narrativo. Leyenda: El murciélago de colores **Sesión 2:** Texto informativos: El hipopótamo **Sesión 3:** Texto narrativos. Cuento: Erase una vez un bosque Sesión 4: **Texto instructivos: Salpicón**

SESIÓN 1: texto narrativo "El murciélago de colores"
Para dar inicio a la propuesta, el estudiante debe abrir la herramienta e ingresar su usuario y contraseña asignado, al abrir el sitio encuentra las sesiones y actividades que integran cada una. El desarrollo de este curso está programado para dos semanas y en cada una se llevan a cabo dos sesiones, es decir, que se realizan 4 sesiones y cada una está comprendida por 4 actividades. Para el inicio del curso se les explicó a los padres de familia y estudiantes el objetivo de este, la dinámica de trabajo y la formar como se presentarían las actividades. Figura 15. Interfaz de bienvenida

Fuente: Elaboración propia.

La primera sesión consta de 4 actividades organizadas de la siguiente manera:

- La primera actividad tiene como reto realizar un crucigrama, el cual tiene como finalidad conocer y activar los saberes previos sobre los murciélagos, siendo este animal un personaje importante en la comprensión del texto a trabajar.

  Luego de realizar la primera actividad, se presenta a los estudiantes la leyenda el murciélago de colores, la cual deben leer en voz alta y de manera fluida. Terminada la historia dan inicio a la Misión 1.

Figura 16. Presentación de la leyenda el murciélago de colores

Fuente: Elaboración propia.

• La segunda actividad, es la realización de la primera misión, la cual consiste en desarrollar un mosaico, en el cual se deben descubrir las preguntas y sus respuestas. Esta actividad tiene como objetivo el rastreo de información clave del texto, que permite al discente la comprensión de acciones, ubicación espacio – temporal dentro de la historia y la identificación del personaje principal, lo cual es fundamental para el avance al nivel inferencial. • La tercera actividad está comprendida por la misión 2, en la cual los niños deben relacionar las columnas de la izquierda con las de la derecha, esta tiene como finalidad la relación de información que le permite al estudiante ir más allá de lo explícito y realizar analogías de causa- efecto para la construcción de inferencias. Del mismo modo, con esta actividad se pretende que los estudiantes contextualicen y amplíen su vocabulario, fortaleciendo así el componente pragmático con el cual pueden hacer relaciones efectivas entre el mensaje que está trasmitiendo la historia y su contexto. Esta actividad fue de tipo colaborativo y los estudiantes se organizaron en 4 grupos, a cada uno se le designo un color y el rol de cada participante. • La cuarta actividad, consiste en realizar un cuestionario tipo test con única respuesta, el cual tiene como propósito que el estudiante reflexione acerca del contenido del texto y lo pueda relacionar con otras historias, en esta se propone afianzar la postura crítica del estudiante frente a la actuación de los personajes y la emisión de respuestas subjetivas sobre estos.
Recursos didácticos: Recursos multimedia como las imágenes y la presentación

EVIDENCIA ACTIVIDAD 1:	Resultados arrojados por la herramienta educaplay a través del game pin de los estudiantes en el test con preguntas de selección múltiple con única respuesta.					
Tipo de Evidencia:	**Desempeño**	X	**Conocimiento**	X	**Producto**	
Descripción:	Cada estudiante debe responder las preguntas planteadas en el test					
Fecha de entrega:	23 de julio de 2020					
Criterios de Evaluación:	❖ Uso de sinónimos. ❖ Trabajo colaborativo. ❖ Comportamiento durante la clase. ❖ Manejo de software y herramientas tecnológicas. ❖ Responsabilidad en la entrega de las actividades					
% Evaluación	25%					

SESIÓN 2: Texto informativo "El hipopótamo"
La segunda sesión consta de 4 actividades organizadas de la siguiente manera: • En la primera actividad se tiene como reto organizar letras para formar una palabra, esta tiene como finalidad la disposición de los sentidos para un ambiente de aprendizaje, en el cual se ejercita de forma dinámica las competencias ortográficas de los estudiantes y aspectos sintácticos. Luego de realizar la actividad los estudiantes encontrarán el texto del hipopótamo, el cual deben leer para poder continuar con la siguiente actividad.

Figura 17. Presentación del texto el hipopótamo

Fuente: Elaboración propia.

- La segunda actividad consiste en realizar una sopa de letra, la cual tiene como objetivo la discriminación de las características más relevante de los hipopótamos, de tal manera que favorece la caracterización de aspectos explícitos que posibilitan extrapolar los conocimientos a otros niveles de comprensión.

- Seguidamente, se encuentra la tercera actividad que corresponde al reconocimiento global de la información que se maneja en el artículo informativo, la cual tiene como objetivo la comprensión del contenido explicado y el desarrollo de diferentes habilidades como: comparar datos, ordenar acontecimientos y estructurar la información. Para su realización los estudiantes se organizaron en los equipos de trabajo y debían relacionar las columnas de la izquierda con las de la derecha teniendo en cuenta los aspectos tratados del hipopótamo.

- Finalmente, se realizó un concurso sobre el texto de los hipopótamos con preguntas de selección múltiple con única respuesta y preguntas de selección falso y verdadero, el cual tiene como objetivo la inferencia de significados del vocabulario que se maneja en la lectura y la distinción entre una narración y un texto de información. A través de esta actividad se busca que los estudiantes puedan extraer o deducir las ideas principales y mejorar las habilidades de lectura para el aprovechamiento de las pistas contextuales.

Figura 18. Concurso en Kahoot sobre el texto el hipopótamo

Fuente: Elaboración propia.

Recursos didácticos: Recursos multimedia e interactivos.

EVIDENCIA ACTIVIDAD 2:	Resultados arrojados por la herramienta kahoot a través del game pin de los estudiantes en la actividad del concurso, con preguntas de selección múltiple con única respuesta y falso y verdadero.					
Tipo de Evidencia:	**Desempeño**	X	**Conocimiento**	X	**Producto**	
Descripción:	Cada estudiante debe responder las preguntas planteadas en el concurso					
Fecha de entrega:	26 de julio de 2020					
Criterios de Evaluación:	❖ Uso de sinónimos. ❖ Trabajo colaborativo. ❖ Comportamiento durante la clase. ❖ Manejo de software y herramientas tecnológicas. ❖ Responsabilidad en la entrega de las actividades					
% Evaluación	25%					

SESIÓN 3: texto narrativo "Érase una vez un bosque"

La tercera sesión consta de 4 actividades organizadas de la siguiente manera:

- En la primera actividad se tiene como reto encontrar parejas de animales del texto a trabajar, con el fin de generar expectativas en los estudiantes sobre la historia y lo que sucede en ella, además busca favorecer la concentración y motivación hacia el proceso de lectura.
  Posteriormente los estudiantes realizarán la lectura de la presentación de la historia "érase una vez un bosque", para así continuar con la segunda actividad de esta sesión.

Figura 19**.** Presentación del texto Érase una vez un bosque

Fuente: Elaboración propia.

- Seguidamente se realizó una sopa de letra donde debían buscar términos relacionados con la transformación que tuvo el lugar donde se desenvuelven la historia, esta tiene como fin favorecer a la predicción en los estudiantes, en cuanto a los cambios que se dan en muchos textos no solo con los personajes, sino también con el espacio- tiempo.
- En la tercera actividad, se debe completar un texto a partir de palabras dadas. Con esta actividad se busca que el estudiante desarrolle su capacidad para organizar secuencias lógicas y así se le facilite la construcción de textos que guarden relación sintáctica entre cada una de sus partes.

- Por último, se realizó un concurso con base en el cuento “érase una vez un bosque”, este se desarrolló a través de preguntas de selección múltiple con única respuesta. Mediante esta actividad se pretende que los discentes desarrollen habilidades para la deducción de enseñanzas y mensajes implícitos en la historia**.**

Figura 20. Concurso del texto Érase una vez un bosque

Fuente: Elaboración propia.

Recursos didácticos: Recursos multimedia e interactivos.

EVIDENCIA ACTIVIDAD 3:	Resultados arrojados por la herramienta kahoot a través del game pin de los estudiantes en la actividad del concurso, con preguntas de selección múltiple.					
Tipo de Evidencia:	**Desempeño**	X	**Conocimiento**	X	**Producto**	
Descripción	Cada estudiante debe responder las preguntas planteadas en el concurso					
Fecha de entrega:	29 de julio de 2020					
Criterios de Evaluación:	❖ Uso de sinónimos. ❖ Trabajo colaborativo. ❖ Comportamiento durante la clase. ❖ Manejo de software y herramientas tecnológicas. ❖ Responsabilidad en la entrega de las actividades					
% evaluación	25%					

SESIÓN 4: texto instructivo “Salpicón”

La cuarta sesión consta de 4 actividades organizadas de la siguiente manera:

- La primera actividad busca la activación de saberes previos y la disposición del ambiente para la construcción de sentidos. Esta consiste en descubrir una fruta empleada en la elaboración del salpicón a través de una adivinanza. Con la realización de esta actividad los estudiantes fortalecen la capacidad de precisar detalles del objeto al que se refieren y desarrollan habilidades para comprender el sentido de palabras de múltiples significados.
- Posteriormente, se debe leer la presentación del texto instructivo el Salpicón, para poder continuar con las otras actividades.

Figura 21. Presentación del texto El salpicón.

Fuente: Elaboración propia.

- La segunda actividad es un puzzle, el cual consiste en la organización de los pasos para elaboración del salpicón. Mediante esta actividad se pretende que los discentes desarrollen la capacidad para inferir secuencias lógicas y fortalezcan el reconocimiento de marcadores textuales que facilitan la organización de la información.
- La tercera actividad consiste en relacionar las partes del texto con su utilidad, por lo cual, busca que los estudiantes reconozcan la silueta textual de un texto instructivo y el propósito de cada de cada una de sus partes.

- Por último, se realizó un concurso de selección múltiple con única respuesta por medio de la herramienta kahoot, el cual favorece a la reflexión sobre los efectos que trae consigo no seguir instrucciones y posibilita el análisis de la intención del autor.

Figura 22. Concurso del texto El salpicón.

Fuente: Elaboración propia.

Recursos didácticos: Recursos multimedia e interactivos.

EVIDENCIA ACTIVIDAD 4:	Resultados arrojados por la herramienta kahoot a través del game pin de los estudiantes en la actividad del concurso, con preguntas de selección múltiple.					
Tipo de Evidencia:	**Desempeño**	X	**Conocimiento**	X	**Producto**	
Descripción	Cada estudiante debe responder las preguntas planteadas en el concurso.					
Fecha de entrega:	01 de agosto de 2020					
Criterios de Evaluación:	❖ Uso de sinónimos. ❖ Trabajo colaborativo. ❖ Comportamiento durante la clase. ❖ Manejo de software y herramientas tecnológicas. ❖ Responsabilidad en la entrega de las actividades					
% evaluación	25%					

Fuente: Elaboración propia.

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Para la presente investigación, se emplearon herramientas gamificadas como kahoot y educaplay, con las cuales se elaboraron las actividades, estas presentan diversidad de opciones que permiten al estudiante, experimentar distintas formas de manejar la información y construir sus conocimientos mientras se divierten. Las actividades se alojaron y organizaron por sesiones en un CMS (WordPress), que ofrece una combinación de temas, plugins, personalizaciones y configuraciones. En cada sesión el estudiante encontró las instrucciones de lo que debe hacer, el link para acceder a la actividad y el game pin para hacer el registro dentro del juego. Además, este software cuenta con herramientas de comunicación, colaboración y para compartir material entre sus participantes.

En cuanto a las herramientas de kahoot y educaplay, se realizó un registro por medio de un correo electrónico, se accedió a las actividades gratuitas y se realizó retos donde se desafiaron a los participantes a realizar las actividades, seguido se les proporcionó un game pin para que acceder a ellas, una vez ingresados escribieron el nombre e iniciaron a realizar los juegos, los resultados aparecen en el listado del juego con el nombre de los participantes con su respectiva puntuación en forma de ranking y en tiempo real.

Se diseñaron 4 sesiones, las cuales están comprendidas por cuatro actividades cada una:

Primera sesión: Se realizó como actividad inicial el juego de un crucigrama con la herramienta Educaplay, en el cual los niños activaron sus saberes previos sobre el personaje principal de la historia, este propició el interés por conocer de qué se trataba el texto el “Murciélago de colores”. Para el desarrollo del crucigrama los estudiantes ingresaron a la primera sesión y seleccionaron en la primera actividad la imagen enlazada al link de acceso al juego, posteriormente inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Para darle solución al crucigrama, resolvían las preguntas dando click en las casillas que tenían el número de esta e ingresaron las respuestas.

Figura 23. Crucigrama en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente, los estudiantes seleccionaron en la primera sesión la lectura del murciélago de colores, esta presentación tenía 7 diapositivas que se observaron dando click en la barra de navegación de la presentación. Luego se desarrolló la misión 1 que consistió en el juego de un mosaico con Educaplay, en el aparecieron tarjetas interactivas para relacionar preguntas y respuestas de acuerdo a lo sucedido en la historia. Para la realización del mosaico los estudiantes seleccionaron la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. En el juego visualizaron las tarjetas interactivas, de tal manera que para emparejar la pregunta con su respuesta daban click en ambas tarjetas. Al finalizar se reflejó la puntuación y la posición obtenida. Se alcanzaba la más alta puntuación al contestar todas las preguntas correctamente y en el menor tiempo.

Figura 24 Mosaico en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

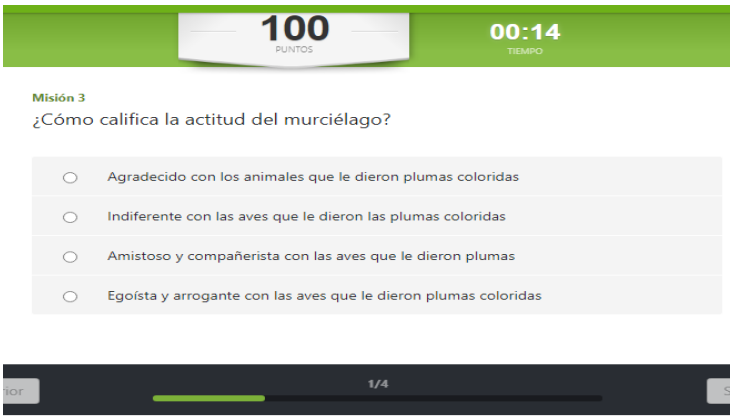
Seguidamente, los estudiantes continuaron con la tercera misión en la que se formaron 4 grupos nombrados por colores (rojo, amarillo, azul y verde), este juego se realizó en Educaplay y consistió en relacionar con líneas la columna de la derecha con la izquierda teniendo en cuenta la historia el murciélago de colores. A través de llamadas en grupo escogieron en común acuerdo la respuesta y el líder se encargó de realizar el registro en la aplicación. Para realizar esta misión seleccionaron la tercera actividad dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al abrir el juego visualizaron dos columnas, para relacionarlas cliquearon en cada recuadro de la izquierda para extender una línea hasta el recuadro de la columna de la derecha, de tal forma que emparejaron la pregunta con su repuesta, en caso de no responder acertadamente la aplicación indicaba en color rojo la relación incorrecta, con el fin de dar al estudiante otro intento para hacerlo correctamente. Al finalizar el juego todas las columnas quedaban relacionadas con una línea y automáticamente el juego mostraba la puntuación y posición.

Figura 25. Relacionar columnas en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

La última actividad consistió en un desafío de saberes en Educaplay mediante un cuestionario tipo test de selección múltiple con única respuesta, en el cual los estudiantes se enfrentaron a preguntas de nivel crítico intertextual. Para resolver esta esta misión seleccionó la cuarta actividad dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al abrir el juego visualizaron diapositivas que contenían preguntas de la historia trabajada, para responder cliquearon una sola respuesta en cada pregunta. A través de la barra de navegación inferior del juego los estudiantes avanzaron de una pregunta a otra.

Figura 26. Cuestionario tipo test en Educaplay.



Fuente: Elaboración propia.

Segunda sesión: se dio inicio con un reto realizado en Educaplay, en el cual los estudiantes organizaron letras para formar el nombre del personaje principal del texto informativo a trabajar. Aquí los estudiantes tuvieron la posibilidad de realizar dos intentos y el mayor puntaje dependió del menor tiempo que se requirió para la formación de la palabra**.** Para resolver este reto seleccionaron la primera actividad de la segunda sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al abrir el juego visualizaron la imagen de un animal y una fila de casillas que debía completarse con las letras que aparecían en la parte superior, para ello arrastraron con el cursor las letras hasta su respectiva casilla, para así formar el nombre del animal que apareció en la imagen. Una vez organizada las letras, el juego presentó a los estudiantes, los aciertos, errores, puntuación y posición con respecto a los demás jugadores.

Figura 27**.** Reto organizar letras en Educaplay.

Fuente: Elaboración propia.

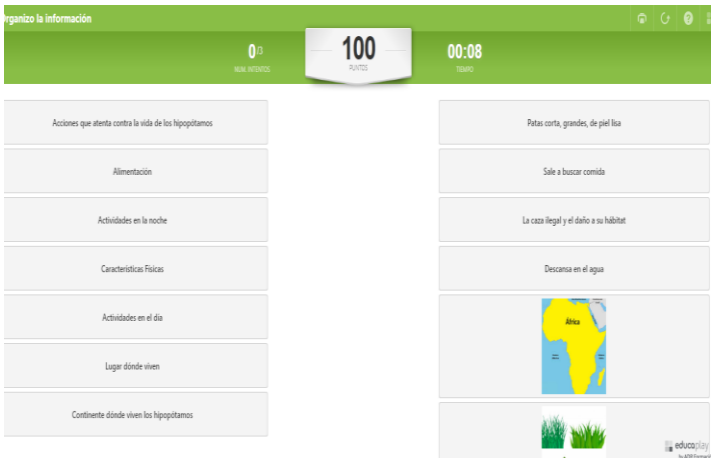
Seguidamente los estudiantes seleccionaron en la segunda sesión la lectura del hipopótamo, esta presentación la observaron dando click en la barra de navegación de la aplicación. Después de leerla los estudiantes desarrollaron la segunda actividad correspondiente a la primera misión de esta sesión, en esta realizaron una sopa de letra en Educaplay, en la cual buscaron características de los hipopótamos mencionadas en el texto. Para realizar la sopa de letras seleccionaron la segunda actividad de la segunda sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron la sopa de letras y en ella encerraron las palabras cliqueando un extremo de la palabra y con el cursor sostenido se deslizaban hasta el final de la última letra de la palabra. La mayor puntuación y la mejor posición la obtuvo el estudiante que encontró todas las palabras en el menor tiempo posible.

Figura 28 Sopa de letra en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

La tercera actividad corresponde a la misión 3 y consistió en un trabajo colaborativo, en el cual los equipos resolvieron un juego de relación en Educaplay, a través del chat del CMS concertaron las respuestas y el líder de cada equipo se encargó de registrarlas en la aplicación mediante el game pin. Para realizar esta misión seleccionaron la tercera actividad de la segunda sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron dos columnas, para relacionarlas cliquearon en cada recuadro de la izquierda para extender una línea hasta el recuadro de la columna de la derecha, de tal forma que emparejaron la pregunta con su repuesta, en caso de no responder acertadamente la aplicación indicaba en color rojo la relación incorrecta, con el fin de dar al estudiante otro intento para hacerlo correctamente. Al finalizar el juego todas las columnas quedaban relacionadas con una línea y automáticamente el juego mostraba la puntuación y posición.

Figura 29 Relacionar columnas en Educaplay



Fuente: Elaboración propia.

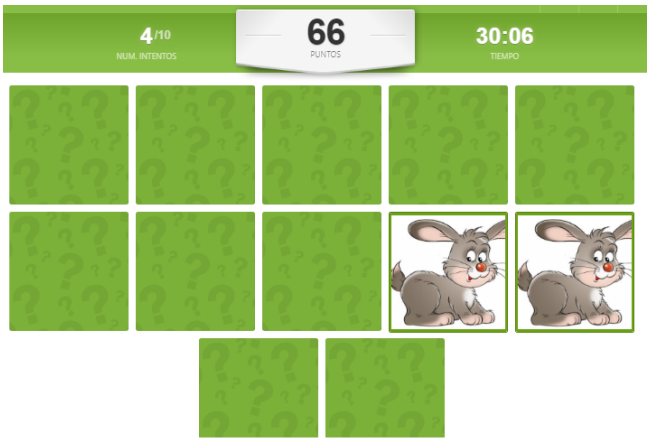
La última actividad de esta sesión consistió en un desafío de saberes realizado mediante la aplicación Kahoot, en cual los estudiantes partían de un nivel literal hasta llegar al crítico- intertextual, el cual proporcionaba doble puntuación en cada acierto. Para jugar el desafío de saberes los estudiantes seleccionaron la cuarta actividad de la segunda sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego y se registraron con su nombre. Al entrar al juego la plataforma habilitó preguntas de tiempo limitado en segundos, para escoger una respuesta hicieron click sobre ella y la aplicación mostró al estudiante en cada pregunta si escogió la respuesta correcta y sumó los puntos obtenidos al acertar. Al terminar la última pregunta mostró el puntaje total y la posición que ocupó el jugador.

Figura 30 Concurso en Kahoot

Fuente: Elaboración propia.

Tercera sesión: Al iniciar los estudiantes pusieron a prueba su memoria y concentración a través de un mosaico, este juego desarrollado en Educaplay consistió en buscar parejas de animales que se encontraban en el texto narrativo a trabajar en la sesión. Para realizar este reto, los estudiantes seleccionaron la primera actividad de la tercera sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron tarjetas interactivas con imágenes ocultas, de tal manera que para descubrir la imagen y buscar su par hicieron click sobre ellas. Cuando las tarjetas seleccionadas no correspondían a la misma imagen automáticamente quedaban ocultas hasta que el jugador acertara buscando el par. Al finalizar el juego todas las tarjetas quedaron con las imágenes visibles y calculó el puntaje total y la posición lograda del jugador.

Figura 15 Mosaico en Educaplay



Fuente: Elaboración propia.

Seguido del mosaico los estudiantes leyeron el texto “Erase una vez un bosque”, para ello seleccionaron en la segunda sesión la lectura del hipopótamo, esta presentación la observaron dando click en la barra de navegación de la aplicación. La primera misión consistió en la realización de una sopa de letra en Educaplay. En ella buscaron adjetivos y sustantivos que indicaban como era el lugar de la historia o que había en el antes y después de su transformación. Para realizar la sopa de letras seleccionaron la segunda actividad de la tercera sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron la sopa de letras y en ella encerraron las palabras cliqueando un extremo de la palabra y con el cursor sostenido se deslizaban hasta el final de la última letra de la palabra. El tiempo empleado por el estudiante y el mayor número de palabras encontradas definió su posición y puntaje.

Figura 32 Sopa de letras en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente, los discentes ingresaron a la segunda misión de esta sesión que consistió en un juego de completar un texto en Educaplay, este trabajo fue realizado por los equipos colaborativos, donde el líder registró las respuestas de acuerdo a los acordado con los demás miembros. Para esta actividad se comunicaron a través de llamadas grupales en las cuales intercambiaron opiniones y construyeron el texto sugerido en la misión. Para completar el texto seleccionaron la tercera actividad de la tercera sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron el texto incompleto y a la derecha las palabras para completarlo, de modo que, con el cursor arrastraron la palabra hasta el espacio correspondiente. Al completarlo la aplicación mostró los aciertos, los errores, el puntaje y la posición del jugador.

Figura 33 Completar texto en Educaplay

Fuente: Elaboración propia

Como última actividad de esta sesión, los estudiantes se enfrentaron en un desafío de saberes a través de un concurso desarrollado en Kahoot. La sesión final del concurso tenía doble puntuación por ser preguntas del nivel de comprensión de lectura más alto, lo cual motivó a los estudiantes a la discriminación de cada detalle para responder acertadamente. Para jugar el desafío de saberes los estudiantes seleccionaron la cuarta actividad de la tercera sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego y se registraron con su nombre. Al entrar al juego la plataforma habilitó preguntas de tiempo limitado en segundos, para escoger una respuesta hicieron click sobre ella y la aplicación mostró al estudiante en cada pregunta si escogió la respuesta correcta y sumó los puntos obtenidos al acertar. Al terminar la última pregunta mostró el puntaje total y la posición que ocupó el jugador.

Figura 34. Concurso en Kahoot

Fuente: Elaboración propia.

Cuarta sesión: se realizó como primera actividad un reto en Educaplay que consistió en resolver una adivinanza acerca de una fruta. Los estudiantes realizaron un proceso de análisis e interpretación del lenguaje figurado usado en la actividad y lo relacionaron con su contexto, de tal manera que el juego les permitió nombrar la fruta de formas posibles de acuerdo al entorno. Para realizar este reto, los estudiantes seleccionaron la primera actividad de la cuarta sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron el nombre de la actividad, la instrucción, una imagen en la parte central de la interfaz y a la derecha un botón que cliquearon para pedir la pista o adivinanza que trataba sobre la fruta a descubrir. Debajo de la adivinanza los estudiantes escribieron la respuesta y la comprobaron haciendo click sobre ella.

Figura 35 Reto de adivinanza en Educaplay.

Fuente: Elaboración propia.

Luego del reto, los niños leyeron la presentación del texto “el salpicón” para ello seleccionaron en la cuarta sesión la lectura y la observaron dando click en la barra de navegación de la aplicación.

La primera misión consistió en la realización de un puzzle en Kahoot, donde se organizaron los pasos para realizar un salpicón. Para jugar, los estudiantes seleccionaron la tercera actividad de la cuarta sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron la instrucción, una imagen referente al texto leído y el puzzle a organizar. Con el cursor sostenido los estudiantes movieron los recuadros para organizar su instructivo. En esta actividad el mayor puntaje lo obtuvo el estudiante que tardó menos tiempo y acertó al organizar todos los pasos de esta receta.

Figura 36. Puzzle en Kahoot

Fuente: Elaboración propia.

La segunda misión de esta sesión se desarrolló a través de un juego de relacionar columnas en Educaplay, en el cual los estudiantes identificaron las partes que componen un texto instructivo y la utilidad de cada una. Esta actividad se realizó por medio de grupos colaborativos que se comunicaron a través del chat del CMS. Para realizar esta misión, los discentes seleccionaron la tercera actividad de la cuarta sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego e inscribieron el game pin y se registraron con su nombre. Al entrar al juego visualizaron dos columnas, para relacionarlas cliquearon en cada recuadro de la izquierda para extender una línea hasta el recuadro de la columna de la derecha, de tal forma que emparejaron cada una de las partes del texto instructivo con sus funciones, en caso de no responder acertadamente la aplicación indicaba en color rojo la relación incorrecta, con el fin de dar al estudiante otro intento para hacerlo correctamente. Al finalizar el juego todas las columnas quedaban relacionadas con una línea y automáticamente el juego mostraba la puntuación y posición.

Figura 37. Misión de relacionar en Educaplay

Fuente: Elaboración propia.

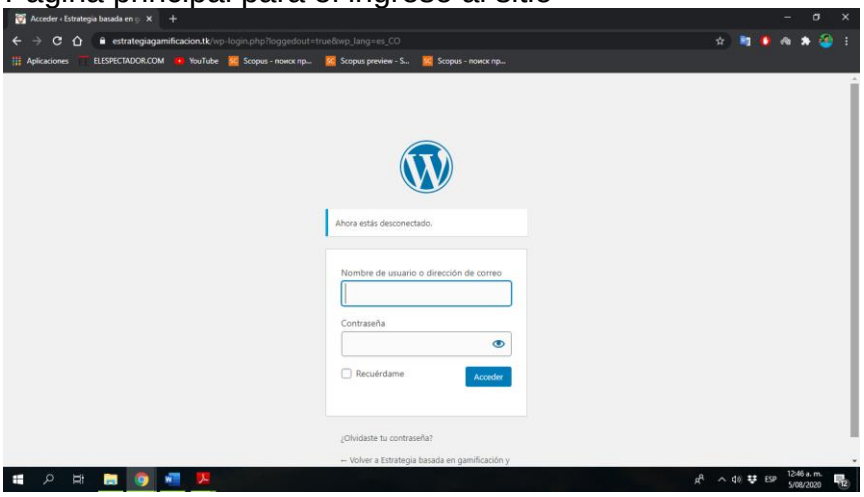
La última actividad consistió en un desafío de saberes realizado en Kahoot, en el cual los estudiantes tuvieron la posibilidad de obtener doble puntuación en la parte final de la sesión del concurso y recompensas por tiempo para lograr un lugar en el podio. Para jugar el desafío de saberes los estudiantes seleccionaron la cuarta actividad de la cuarta sesión dando click a la imagen enlazada al link de acceso al juego y se registraron con su nombre. Al entrar al juego la plataforma habilitó preguntas de tiempo limitado en segundos, para escoger una respuesta hicieron click sobre ella y la aplicación mostró al estudiante en cada pregunta si escogió la respuesta correcta y sumó los puntos obtenidos al acertar. Al terminar la última pregunta mostró el puntaje total y la posición que ocupó el jugador.

Figura 38. Concurso en Kahoot

Fuente: Elaboración propia.

Para el alojamiento de la estrategia didáctica, fue necesario registrar un dominio público gratuito de extensión “.tk” y la activación de un hosting al cual se le instaló WordPress, se le realizó configuración del tema, plugins e imágenes, con lo cual se estructuraron las sesiones de acceso para cada una de las temáticas abordadas.

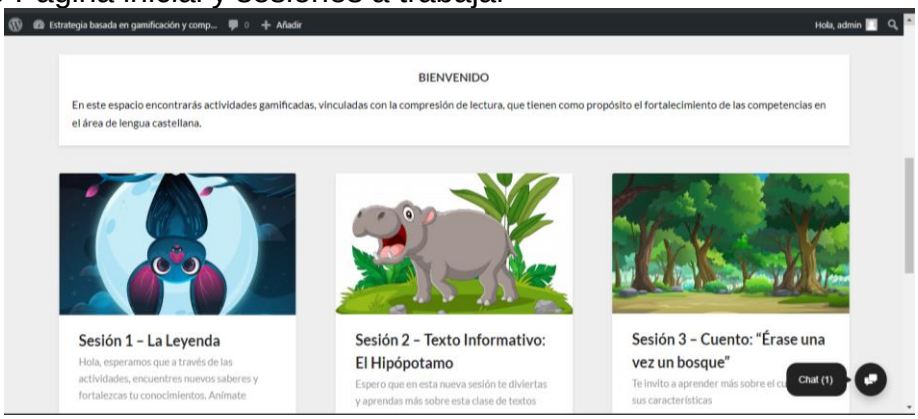
Figura 39. Página principal para el ingreso al sitio



Fuente: Tomado de WordPress.com

1. Ingresar a la página: https://estrategiagamificacion.tk
2. Ingresar los siguientes datos:
   Usuario: admin
   Contraseña: admin@maestria
3. Ingreso a la página de inicio, donde se encuentra el mensaje de bienvenida y las secciones a trabajar

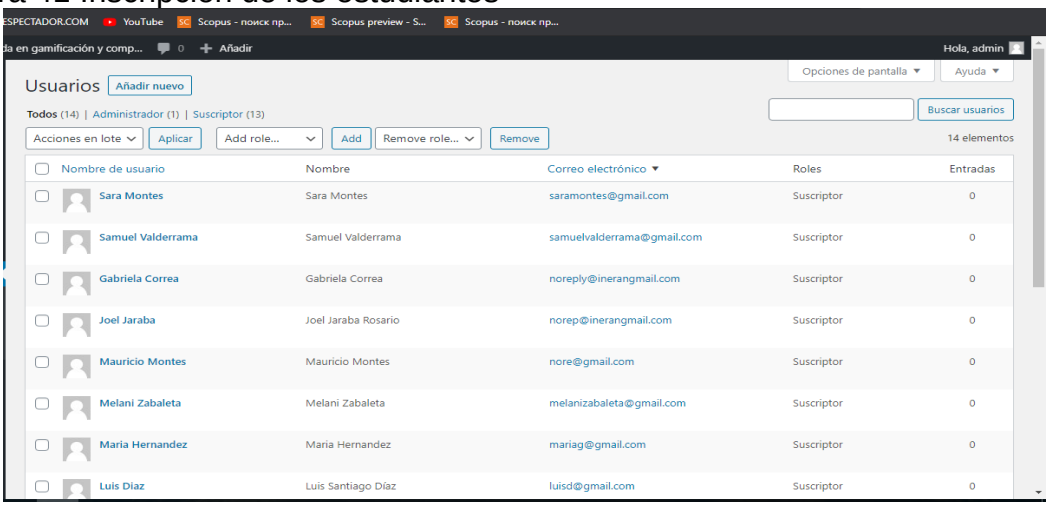
Figura 40 Página inicial y sesiones a trabajar



Fuente: Tomado de WordPress

En el sitio se encuentran registrado los estudiantes, a los que les fue enviado previamente un usuario y contraseña.

Figura 41 Inscripción de los estudiantes



Fuente: Tomado de WordPress

6.3 IMPLEMENTACIÓN

En primer lugar, se realizó la inscripción en WordPress de los estudiantes que participarían en el desarrollo de las actividades, para que estos pudieran tener un usuario y contraseña que les permitiera acceder a estas. En segundo lugar, las docentes capacitaron a los estudiantes y padres de familia en el manejo del sitio y sobre aspectos importantes para la realización de las actividades en kahoot y educaplay. Posteriormente, se abrió espacio para darles la bienvenida a los estudiantes al curso y explicarle el objetivo de este.

En la capacitación sobre el sitio y la modalidad de las actividades, los estudiantes exploraron los diversos recursos que este les ofreció para comunicarse con sus compañeros y docente, comprendieron la secuencialidad de cada sección y la importancia de llevar un orden al realizarlas, además se atendieron y respondieron las dudas con respecto al curso y se le dieron indicaciones precisas sobre la mecánica de las actividades gamificadas, de tal manera que quedará claro cómo sería su funcionamiento en los dispositivos móviles.

Figura 42 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa

Fuente: Elaboración propia.

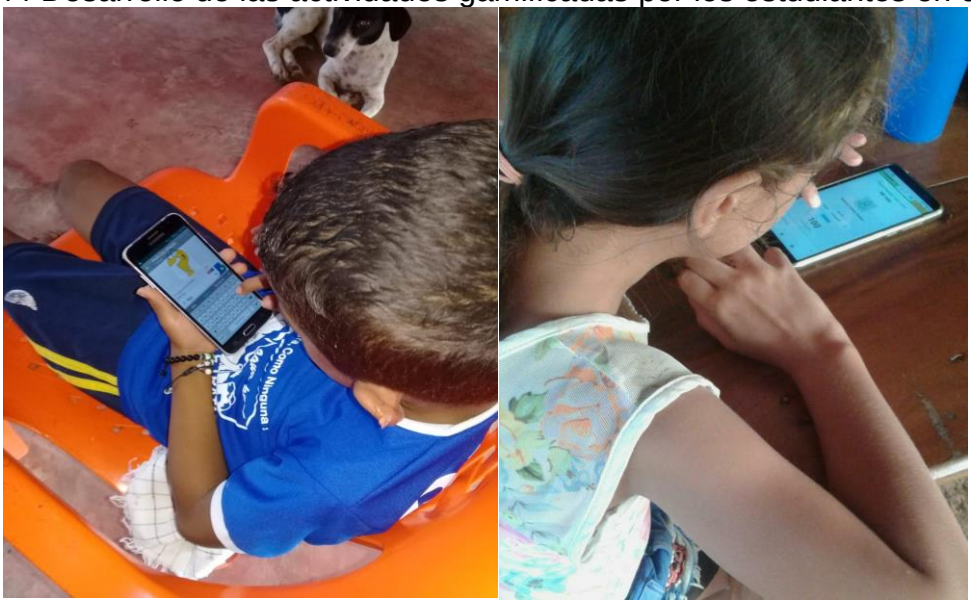
En el desarrollo de las actividades, los estudiantes demostraron estar interesados y motivados desde que se enfrentaban a la primera actividad de cada sesión pues está activaba sus saberes previos y les daba pista sobre el personaje o situaciones que trabajarían en las diversas tipologías textuales. El iniciar cada sesión con un reto les generaba expectativas sobre el texto a trabajar y los motivaba a leerlo

Figura 43 Desarrollo de las actividadesgamificadas por los estudiantes en casa

Fuente: Elaboración propia

En la medida que se realizaban las sesiones los estudiantes demostraban más empatía con la lectura a través de las herramientas gamificadas y se esmeraban por estar atentos a cada detalle trabajado para mejorar su ranking. En el ambiente de trabajo se notó el disfrute por cada misión y concurso al que se enfrentaban, de modo que expresan querer seguir jugando y continuar trabajando este tipo de actividades.

Figura 44 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa.



Fuente: Elaboración propia

En ciertas ocasiones algunos estudiantes requirieron un mayor acompañamiento, por lo cual las docentes realizaron llamadas telefónicas y comunicación vía WhatsApp, con el fin de guiar de forma activa y permanente el proceso.

Figura 45 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa.

Fuente: Elaboración propia

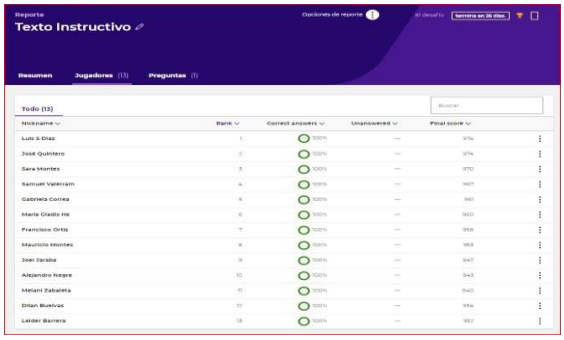
En la realización de las actividades, los estudiantes resaltaron que disfrutaban mucho de los sonidos y el colorido de los concursos en kahoot, de la dinámica de las actividades y en especial evidenciaron mucha acogida en la sesión de textos instructivos al organizar a través de un puzzle los pasos para hacer un salpicón. Expresaron querer seguir realizando esta clase de actividades en lengua castellana porque les resulta, llamativa y novedosa.

Figura 46 Desarrollo de las actividades gamificadas por los estudiantes en casa

Fuente: Elaboración propia

En la última sesión se evidenció una mayor puntuación en las actividades y más destreza al resolverlas.

Figura 47 Puntuaciones de los estudiantes en la sesión 4



SESIÓN 4	Texto instructivo "Salpicón"			
	ACTIVIDAD 1 ADIVINANZA educaplay	ACTIVIDAD 2 PUZZLE Kahoot	ACTIVIDAD 3 RELACIONAR educaplay	ACTIVIDAD 4 CUESTIONARIO TIPO TEST Kahoot
NOMBRE DEL JUGADOR	PUNTAJE			
Mauricio Andres Montes	100	953	100	7893
Francisco Ortiz	100	958	100	7914
Rosario joel Jaraba	100	947	100	7698
Leider Barrera	75	932	100	7551
María Gladis Hernández	100	960	100	5778
Jose David Quintero	100	974	100	5525
Gabriela Correa Suárez	100	961	100	7858
Alejandro negre	100	943	100	5473
Sara Montes	75	970	100	7685
Dilan E Buelvas	100	934	100	7558
Luis Santiago D	100	974	100	7696
Samuel Valderrama	100	967	100	7943
Melanis Zabaleta	75	940	100	7663

Fuente: Elaboración propia.

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

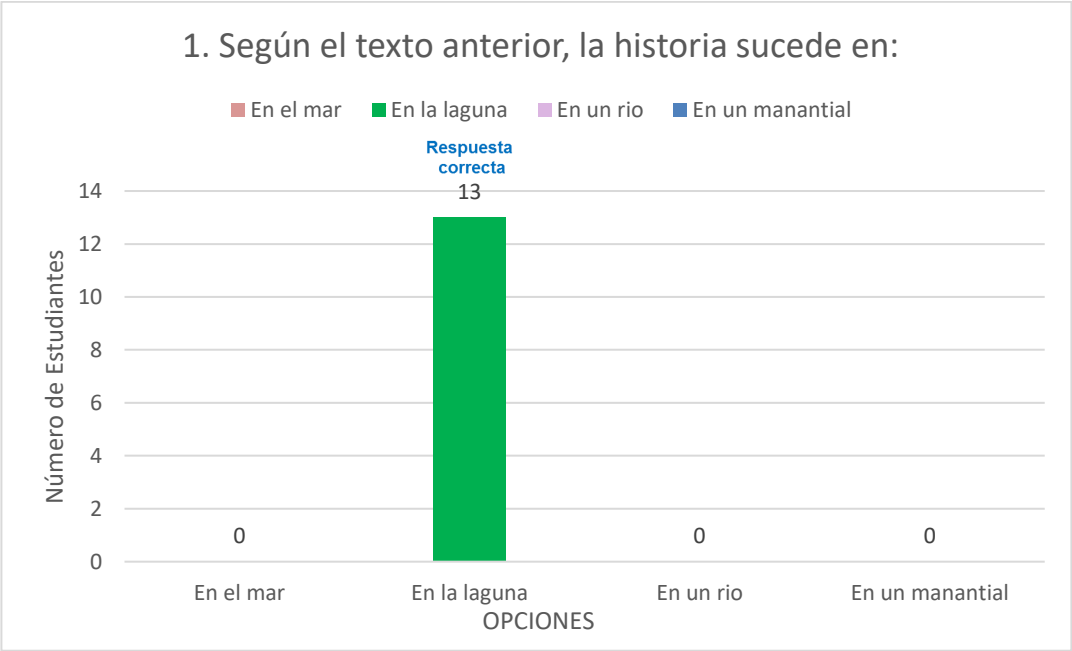
Esta investigación tomó los siguientes instrumentos de recolección de datos; Encuesta final o post test y encuesta de satisfacción aplicados a los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez.

7.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL O POST TEST

A continuación, se dan a conocer los resultados obtenidos a partir de la prueba final, este instrumento fue aplicado a los estudiantes de grado segundo con el objetivo de validar los resultados después de la aplicación de la propuesta pedagógica apoyada en la gamificación para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo.

1. Según el texto anterior, la historia sucede en:

Figura 48 Análisis estadístico de la pregunta 1 "Según el texto anterior, la historia sucede en": de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura "La piel del cocodrilo".



Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Análisis estadístico pregunta 1 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 1		
Opciones	**1. Según el texto anterior, la historia sucede en:**	**Porcentaje**
En el mar	0	0%
En la laguna	13	92%
En un rio	0	0%
En un manantial	0	0%

Fuente: Elaboración propia

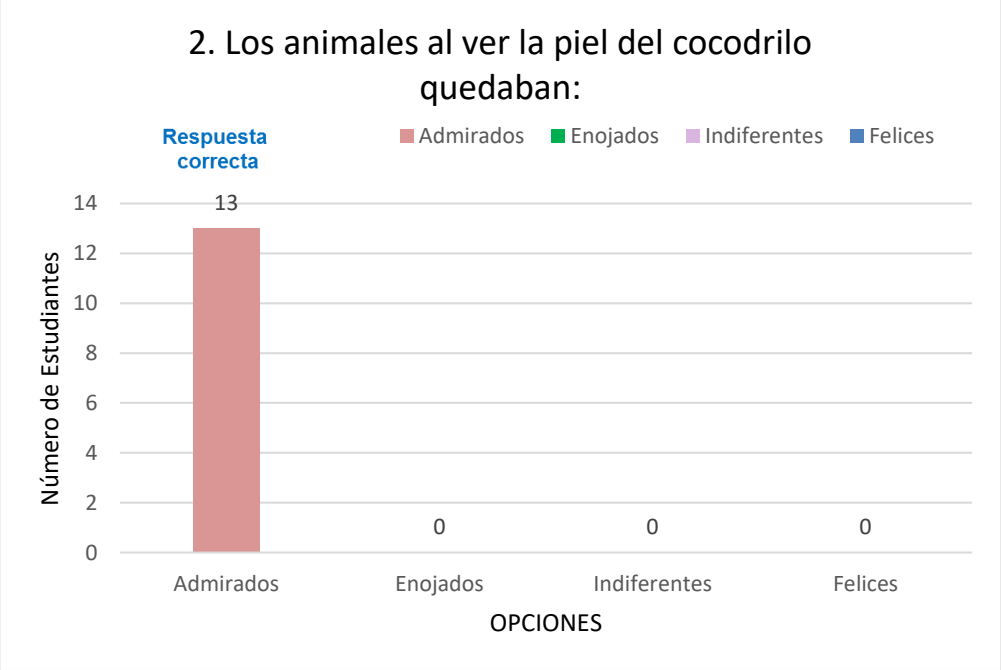
Teniendo en cuenta la figura 48, es posible evidenciar que el 100% de los estudiantes responden correctamente a la pregunta sobre el lugar donde suceden los hechos en la historia.

Este proceso de búsqueda de información explicita es importante al momento de comprender de manera óptima el texto, ya que permite al estudiante darle sentido a cada uno de sus componentes. De ahí que, este primer nivel en comprensión juega un papel fundamental para el desarrollo de habilidades y competencias que le permiten al discente avanzar a los siguientes niveles

En el acto de leer, el lector reinterpreta el mundo que lo rodea. Esta interacción debe propiciar el diálogo con el texto, en sus diferentes niveles, para situarlo en una posición crítica frente a lo propuesto en el texto. Por lo tanto, en el nivel literal, se propicia un proceso donde el lector reconoce la intención del autor de forma explícita. Este tipo de lectura da cuenta de las relaciones entre los elementos oracionales que el autor emplea para evidenciar su visión del mundo. (Durango, 2017, pp. 156-157)

2. Los animales al ver la piel del cocodrilo quedaban:

Figura 49 Análisis estadístico de la pregunta 2 “Los animales al ver la piel del cocodrilo quedaban”: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 16. Análisis estadístico pregunta 2 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 2		
Opciones	**2. Los animales al ver la piel del cocodrilo quedaban:**	**Porcentaje**

Admirados	13	100%
Enojados	0	0%
Indiferentes	0	0%
Felices	0	0%

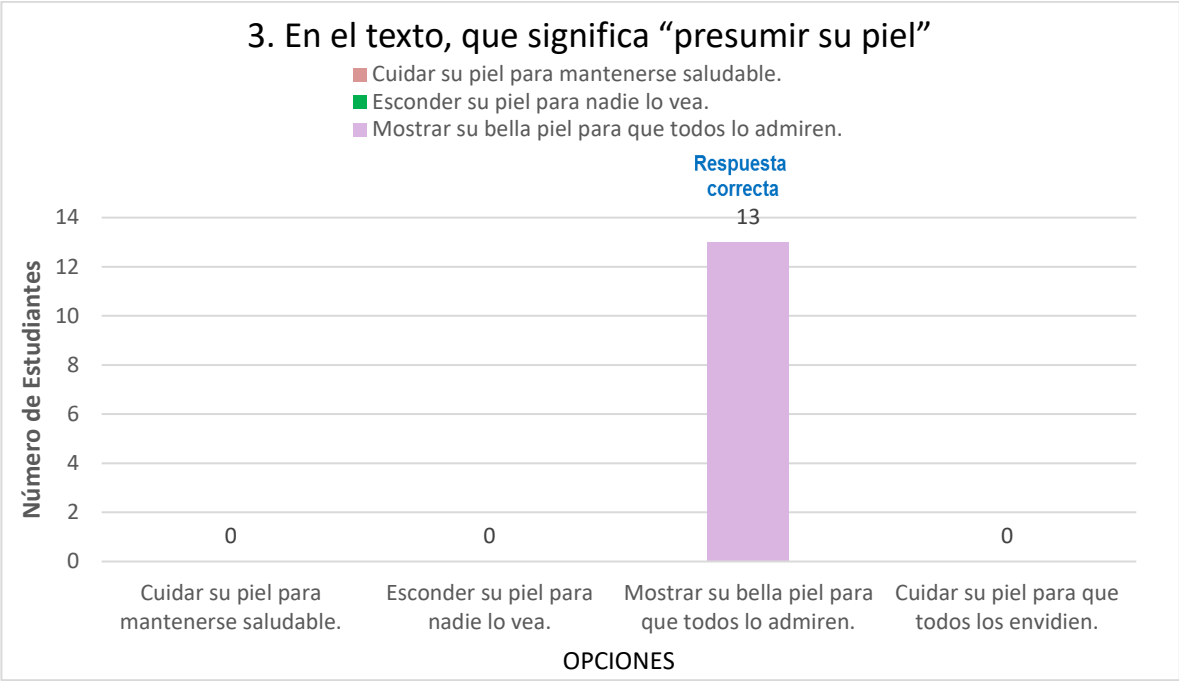
Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la figura 49, es posible evidenciar que el 100% de los estudiantes responden correctamente a la pregunta sobre como quedaban los animales al ver la piel del cocodrilo.

Este resultado evidencia el manejo de la función denotativa del lenguaje por parte de los estudiantes, ya que hacen referencia a la relación del personaje principal y las impresiones que causa en el contexto de la historia. De tal manera que el discente tiene la habilidad de señalar las características de todo aquello que lo rodea, así mismo de los acontecimientos que ocurren en su entorno y los expresa forma clara y objetiva. Es imprescindible destacar el juego como herramienta potencial para la mejora de los niveles de comprensión, debido que dinamiza el proceso de lectura, posibilita la decodificación del texto y la interpretación de cada significado.

3. En el texto, que significa “presumir su piel”

Figura 50 Análisis estadístico de la pregunta 3. En el texto, que significa “presumir su piel” de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel de cocodrilo”.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 17. Análisis estadístico pregunta 3 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 3		
Opciones	**3. En el texto, que significa “presumir su piel”**	**Porcentaje**
Cuidar su piel para mantenerse saludable.	0	0%
Esconder su piel para nadie lo vea.	0	0%
Mostrar su bella piel para que todos lo admiren.	13	100%
Cuidar su piel para que todos los envidien.	0	0%

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la figura 50, se puede apreciar que el 100% de los estudiantes responde de forma correcta a la pregunta sobre el significado de la palabra presumir.

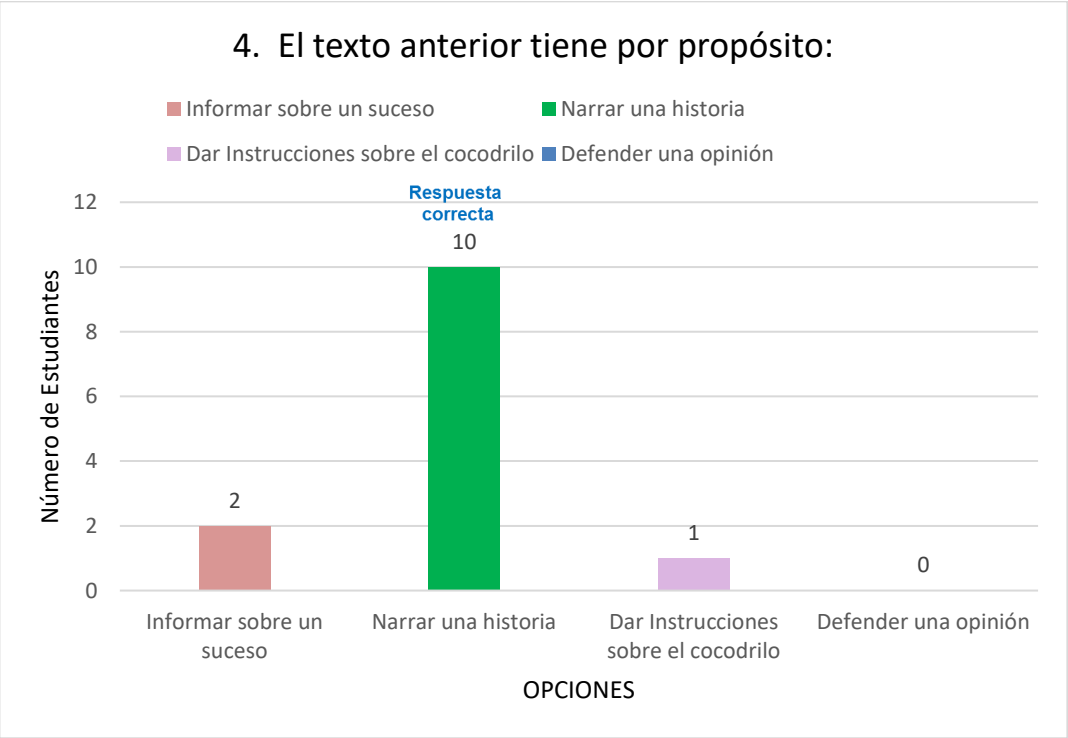
En el presente ejercicio, los estudiantes demuestran fortalecimiento en el nivel inferencial, puesto que logran emitir un juicio a partir de los hechos que ocurren en

la historia. Lo anterior, solo es posible cuando el discente no tiene la necesidad de revisar la comprensión literal porque ha logrado desarrollar una buena lectura y la activación de su memoria a corto plazo. Dichos aspectos, se han estado favorecido por la mediación de la estrategia gamificada, la cual posibilitó la disposición de los estudiantes y de sus sentidos para extraer detalles significativos que le permitieron suponer una comprensión global de los significados del texto.

La gamificación en el ámbito pedagógico pretende superar los principios de la educación tradicional en favor de nuevos parámetros de aprendizaje, procurando que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje. (Torres et al. 2018, p. 28).

4. El texto anterior tiene por propósito:

Figura 51**.** Análisis estadístico de la pregunta 4. El texto anterior tiene por propósito: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 18. Análisis estadístico pregunta 4 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 4		
Opciones	**4. El texto anterior tiene por propósito:**	**Porcentaje**
Informar sobre un suceso	2	15%
Narrar una historia	10	77%
Dar Instrucciones sobre el cocodrilo	1	8%
Defender una opinión	0	0%

Fuente: Elaboración propia

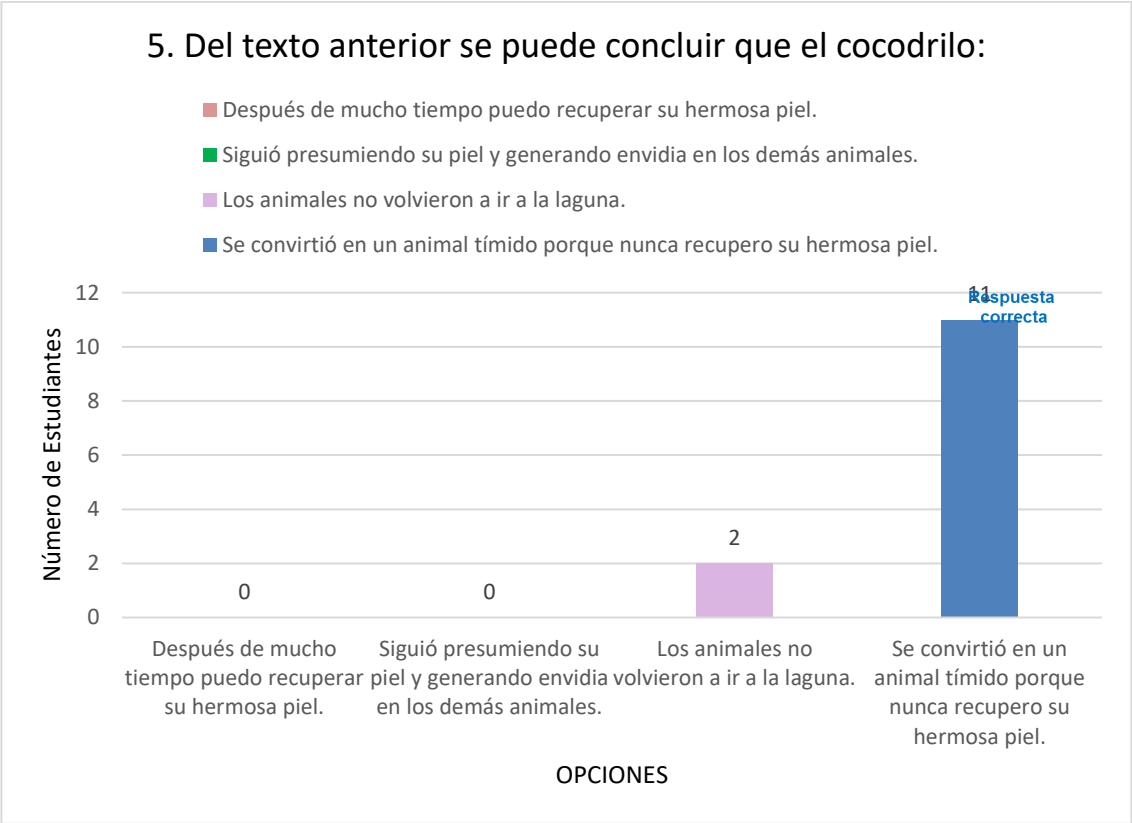
Teniendo en cuenta la figura 51, se puede evidenciar que el 77% de los estudiantes responde de forma correcta a la pregunta sobre el propósito del texto. Mientras que el 23 % responde de forma incorrecta a la pregunta correspondiente.

De acuerdo con Pinzas (2007) el nivel inferencial “es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos” (p. 405). Lo cual permite afirmar que los estudiantes manejan un grado de mayor profundidad, en el cual logran discernir los saberes que hay inmersos en él y llegan a la identificación de la intención del autor. De tal forma, que aplican sus conocimientos en el análisis de la estructura que subyace en el texto aportando diferentes enfoques.

En este sentido, los dicentes que se encuentran en este nivel están en condiciones para realizar juicios a partir de lo leído, de anticiparse y prever acciones que sucederán e incluir información no explicita en el texto, de modo que, dichas habilidades favorecerán a la comprensión en el siguiente nivel.

5. Del texto anterior se puede concluir que el cocodrilo:

Figura 52. Análisis estadístico de la pregunta 5 Del texto anterior se puede concluir que el cocodrilo: de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 19. Análisis estadístico pregunta 5 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 5		
Opciones	**5. Del texto anterior se puede concluir que el cocodrilo:**	**Porcentaje**
Después de mucho tiempo puedo recuperar su hermosa piel.	0	0%
Siguió presumiendo su piel y generando envidia en los demás animales.	0	0%
Los animales no volvieron a ir a la laguna.	2	15%
Se convirtió en un animal tímido porque nunca recupero su hermosa piel.	11	85%

Fuente: Elaboración propia.

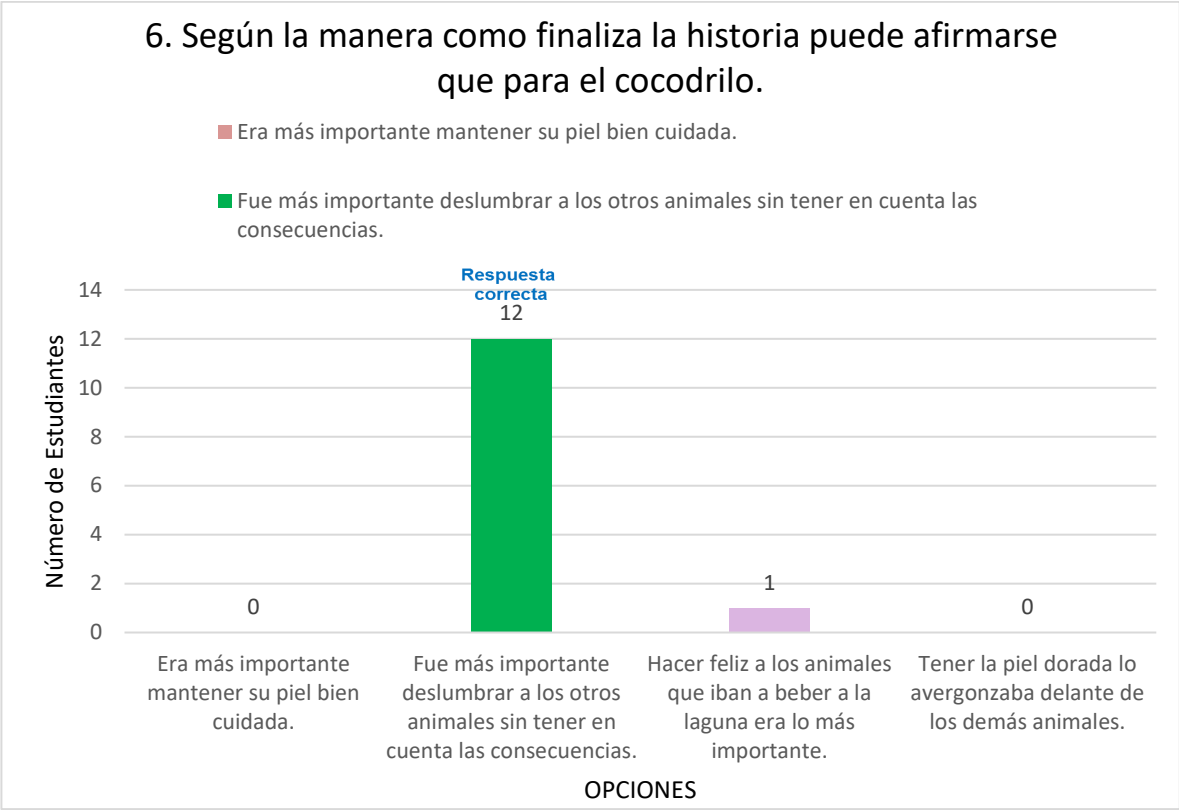
Teniendo en cuenta la figura 52, se puede evidenciar que el 85% de los estudiantes responde de forma correcta a la pregunta relacionada con conclusión a la que se puede llegar sobre el cocodrilo. Mientras que el 15 % responde de forma incorrecta a la pregunta correspondiente.

El tercer nivel de la comprensión se denomina nivel crítico o intertextual, en el que el lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que él sabe. Es capaz de resumir el texto. Para asegurar el éxito de la parte crítica de una lectura, el lector debe saber que no es posible juzgar sino aquello de cuya comprensión está seguro (Sánchez, 2001, p. 15).

Por consiguiente, es importante resaltar que los estudiantes en su mayoría alcanzaron el último nivel de comprensión lectora, en cual son capaces de valorar y hacer conjeturas sobre el texto teniendo en cuenta sus presaberes y argumentar de manera subjetiva sus opiniones. Es así, como el desarrollo de estas habilidades a través de una estrategia gamificada da cuenta de lo necesario que es incluir las tecnologías blandas en el quehacer docente, donde no deben ser empleadas para enseñar ciertos contenidos, sino como una herramienta que favorece las conexiones entre estudiantes, dispositivos y aprendizaje en la cual se promueve la investigación, el desarrollo del pensamiento y razonamiento.

6. Según la manera como finaliza la historia puede afirmarse que para el cocodrilo.

Figura 53**.** Análisis estadístico de la pregunta 6 Según la manera como finaliza la historia puede afirmarse que, para el cocodrilo, de la evaluación final a los estudiantes de grado segundo sobre la lectura “La piel del cocodrilo”.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 20. Análisis estadístico pregunta 6 de la evaluación final a estudiantes de grado segundo.

PREGUNTA 6		
Opciones	**6. Según la manera como finaliza la historia puede afirmarse que para el cocodrilo.**	**Porcentaje**
Era más importante mantener su piel bien cuidada.	0	0%

Fue más importante deslumbrar a los otros animales sin tener en cuenta las consecuencias.	12	92%
Hacer feliz a los animales que iban a beber a la laguna era lo más importante.	1	8%
Tener la piel dorada lo avergonzaba delante de los demás animales.	0	0%

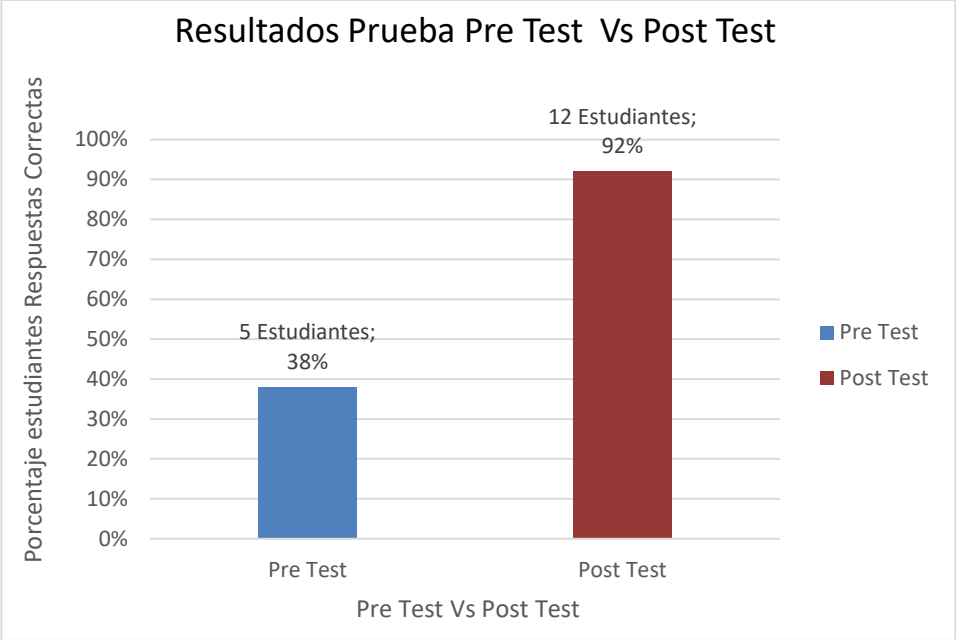
Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la figura 53, se puede evidenciar que el 92% de los estudiantes responde de forma correcta a la pregunta relacionada con conclusión a la que se puede llegar sobre el cocodrilo. Mientras que el 8 % responde de forma incorrecta a la pregunta correspondiente.

Es de resaltar, la mejora de los estudiantes al momento de juzgar las acciones del personaje principal y a su vez las abstracciones que realizan de elementos implícitos y embrionarios que permiten un análisis detallado de lo que se dice entre líneas. Lo anterior, da a conocer el aporte que hace la gamificación en el área de lengua castellana, ya que los estudiantes se motivan a través de los retos por conocer la historia que hay de tras de cada uno y esto implica el contacto con la lectura, ya sea de texto, imágenes o gráfico, con las cuales se les brinda la información y las herramientas necesaria para seguir avanzando a los siguientes niveles.

7.2 COMPARATIVO PRE -TEST – POS- TEST

Figura 54 Comparativo de prueba Pre test – Post Test



Elaboración propia.

Tabla 21. Comparativo de prueba Pre test – Post Test

Pre Test	Post Test
38%	92%
5 estudiantes	12 estudiantes

Elaboración propia

Para el Desarrollo de este proyecto inicialmente se aplicó un pre test, el cual demostró que los niveles de lectura en los que más dificultades presentaban los estudiantes de grado segundo de la institución educativa Rafael Núñez era el nivel inferencial y critico intertextual, de tal manera que en la propuesta didáctica mediada por la gamificación se hacía énfasis en estos niveles sin dejar de trabajar el literal, debido que este es la base de una buena lectura comprensiva.

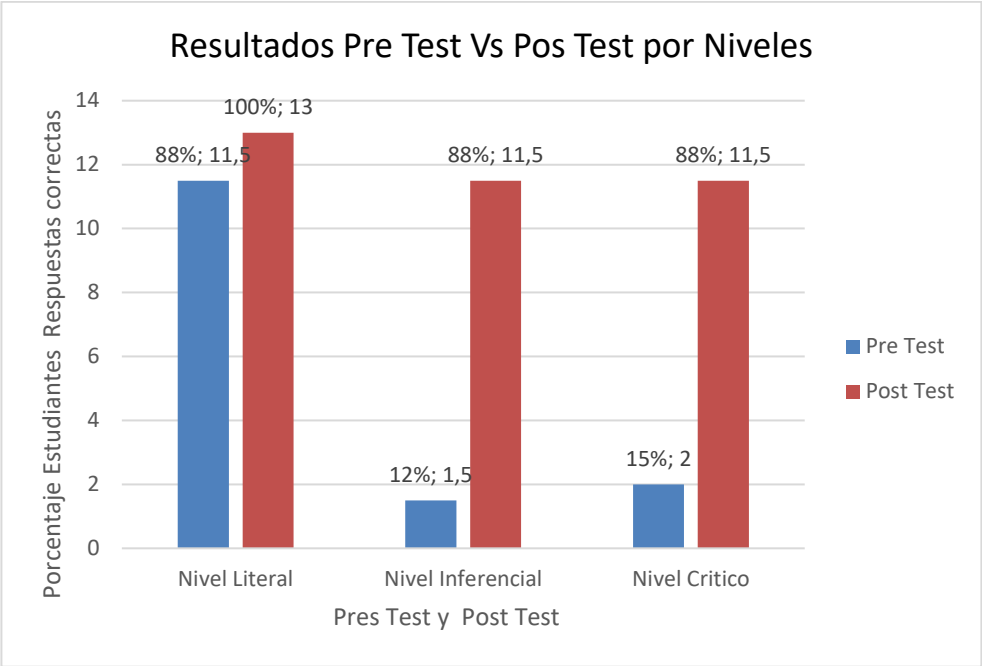
Comparando los resultados de la prueba final con el pre test, se evidencia una mejora favorable en el desempeño de los estudiantes en la prueba de comprensión de lectura donde se pasó de un 38% de estudiantes que respondieron bien la prueba a un 92% en el post test, indicando que la mayoría de la población objeto de estudio logró avanzar en el nivel inferencial y critico- intertextual.

La propuesta didáctica basada en gamificación, no solo muestra la incidencia del juego en la mejora de los niveles de lectura de los estudiantes, sino que también da cuenta de aspectos motivacionales que se fomentaron en el desarrollo de esta, los cuales posibilitaron en gran medida el logro de los objetivos propuestos al inicio e incrementaron el compromiso y el interés de estos al momento de realizar cada actividad.

Un concepto clave en torno a la Gamificación es la motivación, ya que se refiere a la capacidad de estimular la conducta de los aprendices. Al dirigirse a una meta u objetivo los alumnos tienen mayor grado de involucramiento en el juego o dinámica de aprendizaje. La superación del reto los lleva a un sentimiento de logro y éxito. Durante la dinámica del juego, esto los anima a seguir avanzando para lograr nuevos objetivos. (Observatorio de Innovación Educativa, 2016, p. 3).

Otros aspectos a destacar, fue el autoconocimiento de las habilidades de cada participante dentro del juego y la cooperatividad, debido que este proyecto propició un ambiente de aprendizaje en cual los estudiantes trabajaban en equipo por un objetivo común y asumían un rol para dirigir, argumentar, respetar y valorar las ideas de sus compañeros. Además, esta experiencia de aprendizaje gamificado los animó a leer con empeño y empatía las diferentes tipologías textuales, con el fin de mejorar en cada sesión su puntuación y lograr un lugar en el podio.

Figura 55. Comparativo de prueba Pre test – Post Test por niveles de lectura



Elaboración propia

Tabla 22. Comparativo de prueba Pre test – Post Test por niveles.

	Pre Test	% de Estudiantes	Post Test	% de Estudiantes
Nivel Literal	11,5	88%	13	100%
Nivel Inferencial	1,5	12%	11,5	88%
Nivel Critico	2	15%	11,5	88%

Elaboración propia

Teniendo en cuenta los resultados de este proyecto en el pre- test y post test en los niveles literal, inferencial y critico- intertextual, se demuestra que en el nivel literal los estudiantes alcanzaron un 100% del fortalecimiento de este, atendiendo que fue donde menor dificultad presentaron en la prueba inicial.

Por su parte, en el nivel inferencial los estudiantes pasaron de 12% en la prueba inicial a un 88% en la prueba final, lo que evidencia un incremento del 76% en el fortalecimiento de este nivel. De modo que, este mejoramiento favorece el desarrollo de habilidades requeridas para una lectura crítica.

En cuanto al nivel crítico – intertextual se destaca un incremento del 73% en el fortalecimiento de la comprensión lectora, ya que los estudiantes pasaron de un 15% en la prueba inicial a un 88% en el post test. Por tanto, es de resaltar que se cumplió con el alcance propuesto para el fortalecimiento de los niveles de lectura mediados por una estrategia didáctica gamificada.

En definitiva, la propuesta didáctica mediada por la gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes de grado segundo cumplió con los objetivos propuestos y evidenció la incidencia positiva en el rendimiento académico de los estudiantes y el desarrollo de habilidades para abordar diversas tipologías textuales.

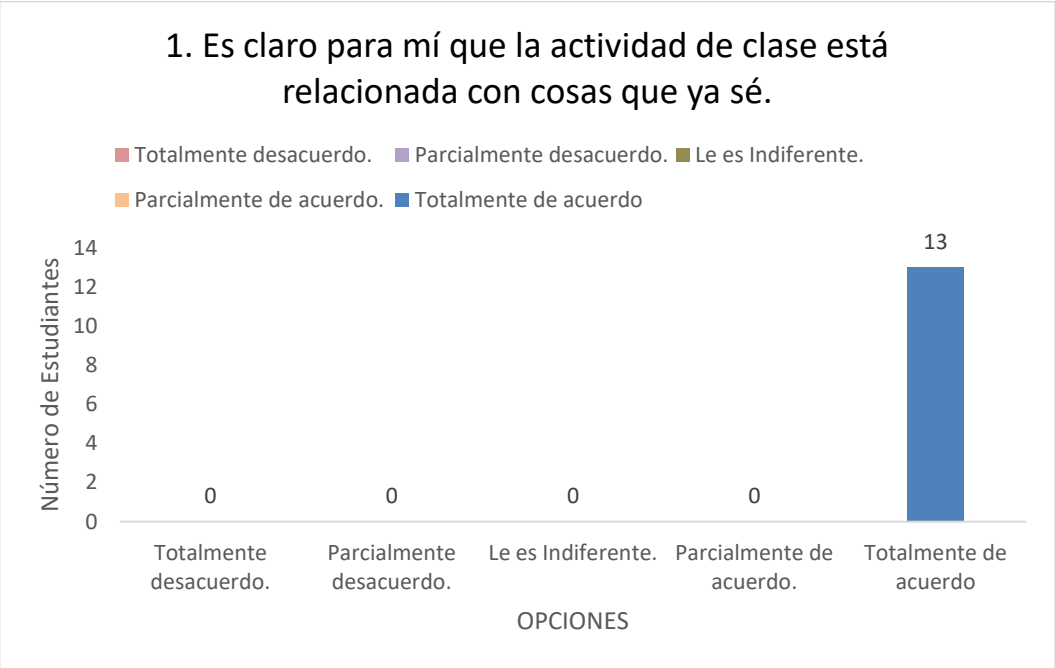
La implementación de la gamificación en el aula es una realidad y ha provocado que los docentes se involucren y aprendan de manera autodidacta, con la finalidad de que sus alumnos no vean con dificultad las temáticas planteadas y las resuelvan aplicando nuevos conocimientos y recursos innovadores. (Beltrán Flandoli et al., 2018, p. 108).

7.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

A continuación, se dan a conocer los resultados obtenidos a partir de la encuesta de satisfacción, este instrumento fue aplicado a los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez, consta de 13 enunciados con el fin de obtener la percepción de los educandos y la efectividad de la implementación de propuesta pedagógica,

1. Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé.

Figura 56. Análisis estadístico del enunciado 1 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 23. Análisis estadístico del enunciado 1 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 1		
OPCIONES	**1. Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

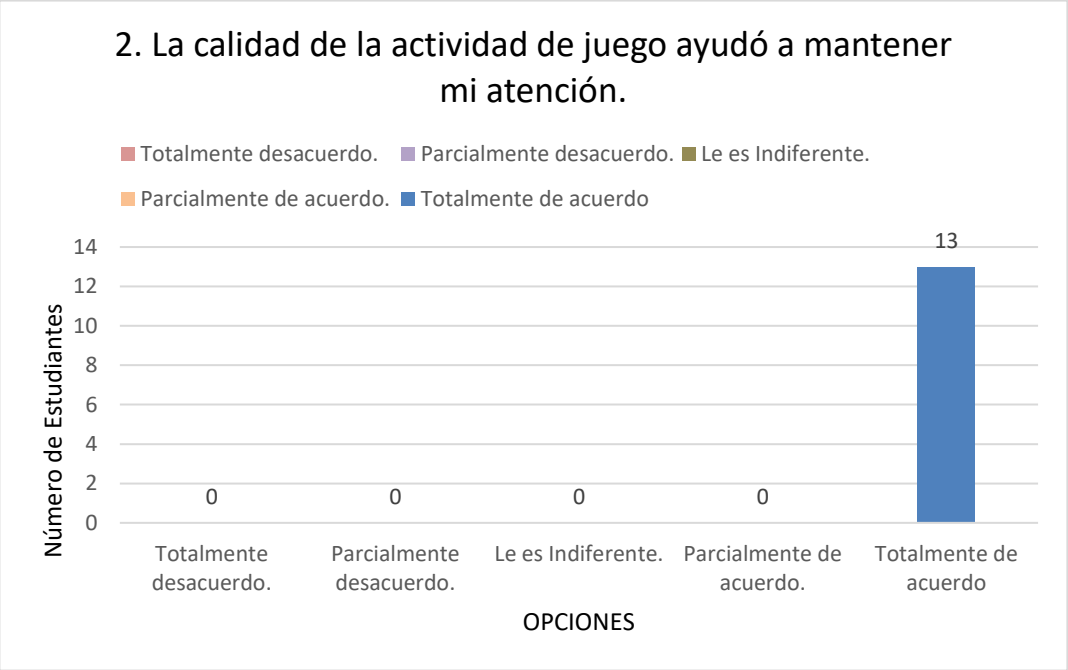
En la figura 56 se logra evidenciar que los 13 estudiantes seleccionaron estar totalmente de acuerdo al enunciado, “Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé”. Equivalente al 100% de los estudiantes.

Según Liberio (2009) “Es indudable que, para el docente, es necesario conocer los saberes previos que han construido los chicos, sean éstos correctos o no, porque es a partir de ellos que se elaborarán los nuevos conceptos” (p. 12). Por lo anterior,

se puede decir que los estudiantes se sentían satisfechos con las actividades dadas por el docente, ya que se tuvo presente los saberes previos de los estudiantes.

2. La calidad de la actividad de juego ayudó a mantener mi atención.

Figura 57. Análisis estadístico del enunciado 2 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 24. Análisis estadístico del enunciado 2 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 2		
OPCIONES	**2. La calidad de la actividad de juego ayudó a mantener mi atención.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

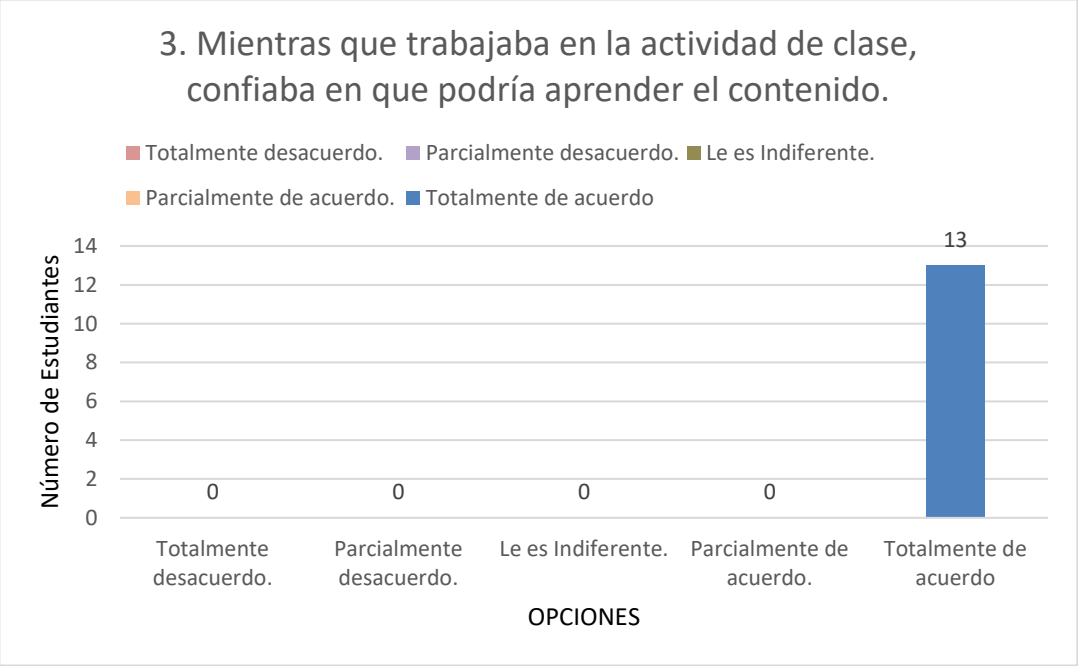
Elaboración propia

En la figura 57 se puede observar que los 13 estudiantes equivalentes al 100% seleccionaron estar totalmente de acuerdo con el enunciado número dos, “La

calidad de juego ayudó a mantener mi atención". Rico (2016) afirma que, "La atención, la planificación, la concentración, la memoria… son algunas de las capacidades cognitivas que se pueden estimular y desarrollar a través del juego, en general el juego permite el desarrollo de múltiples capacidades que son prácticamente imposibles de numerar" (p. 2). Por lo anterior y teniendo en cuenta la selección de los estudiantes se evidencia que la calidad del juego dada a los educandos es de alta calidad, permitiendo desarrollar capacidades cognitivas en ellos.

3. Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido.

Figura 58 Análisis estadístico del enunciado 3 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 25. Análisis estadístico del enunciado 3 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 3		
OPCIONES	**3. Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%

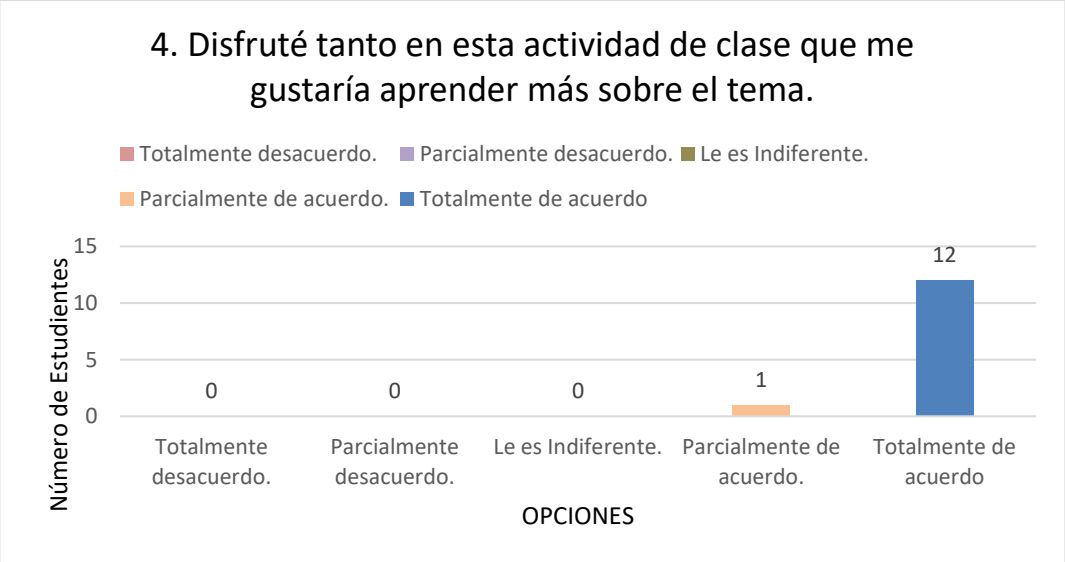
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 58 se puede apreciar que los 13 estudiantes participantes equivalentes al 100% seleccionaron estar totalmente de acuerdo con el enunciado, “Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido”, Así lo manifiesta la UNICEF (2018) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”(p. 7). Sin lugar a dudas el juego favorece la exploración, de ahí es que se da el aprendizaje práctico en los estudiantes, lo que les permitió adquirir los contenidos presentados en las actividades de clase.

4. Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema

Figura 59. Análisis estadístico del enunciado 4 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 26. Análisis estadístico del enunciado 4 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

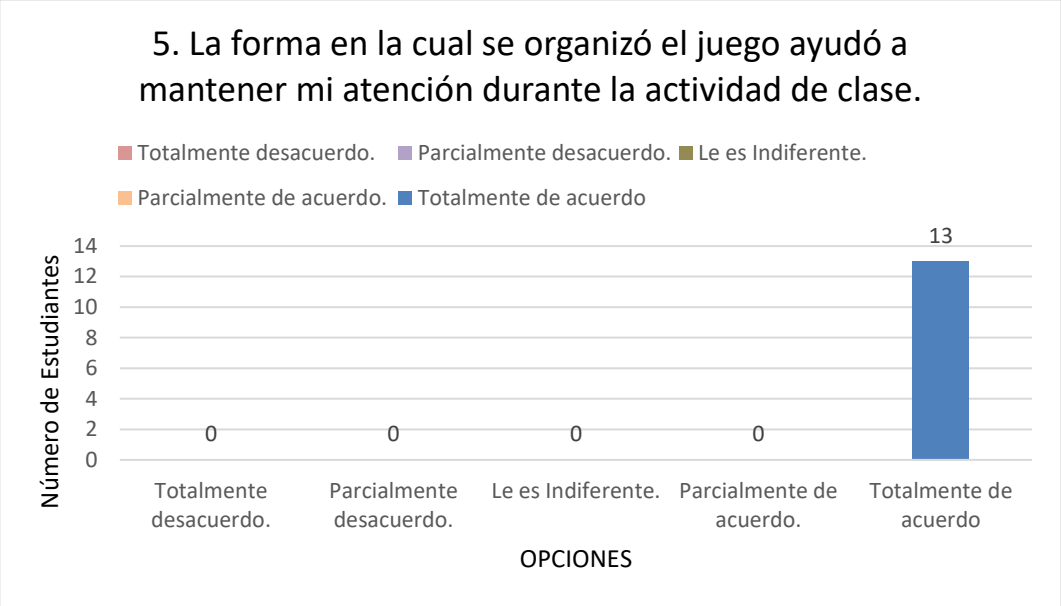
ENUNCIADO 4		
OPCIONES	**4. Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	1	8%
Totalmente de acuerdo	12	92%

Elaboración propia

En la figura 59 al enunciado “Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema”, se puede observar que 12 estudiantes seleccionaron estar totalmente de acuerdo equivalente al 92% y 1 estudiantes equivalente al 8% selecciono estar parcialmente de acuerdo. “Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar” (UNICEF, 2018, p. 10), lo anteriormente expuesto deja ver que es así como se motivan los estudiantes para aprender más sobre determinado tema, siendo el 92% un porcentaje muy significativo y más sobresaliente en estar totalmente de acuerdo.

5. La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase.

Figura 60 Análisis estadístico del enunciado 5 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 27. Análisis estadístico del enunciado 5 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 5		
OPCIONES	**5. La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

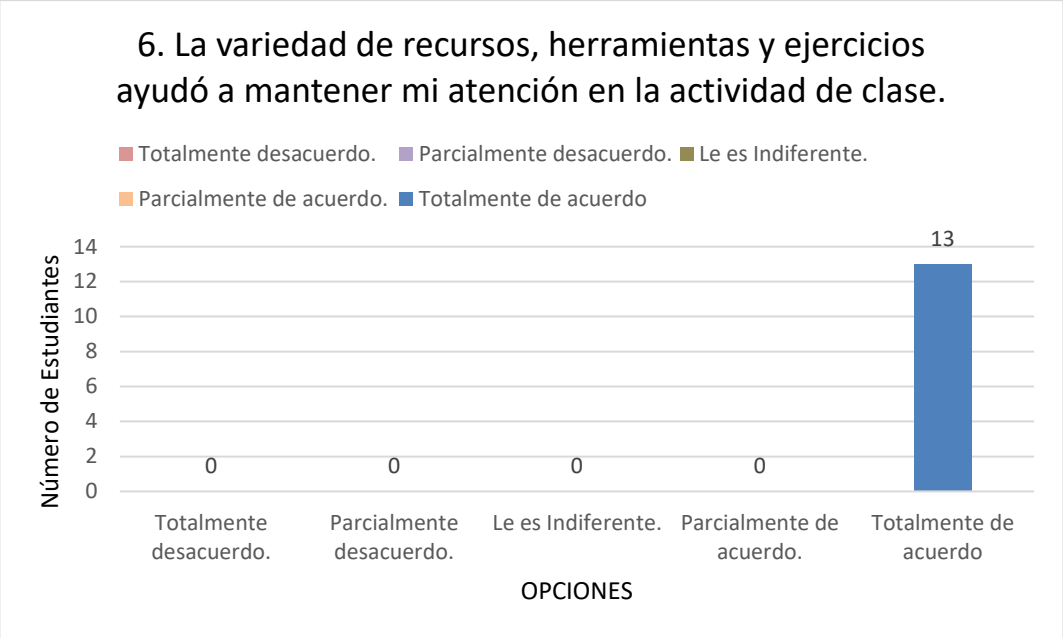
Elaboración propia

En la figura 60 se evidencia que los 13 estudiantes equivalentes al 100% seleccionaron está totalmente de acuerdo al enunciado “La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase”. Así mismo lo manifiesta Borja (2017) “El niño crea cosas e inventa soluciones a los problemas que se plantean a través del juego. Además, el pequeño aprende a centrar su atención en lo que hace, a memorizar y a razonar entre otras” (p. 3). Lo expuesto anteriormente permite evidenciar que la organización de las actividades

gamificadas fueron acertadas, ya que se logró mantener la atención de los estudiantes durante las actividades de clase.

6. La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase.

Figura 61. Análisis estadístico del enunciado 6 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 28. Análisis estadístico del enunciado 6 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

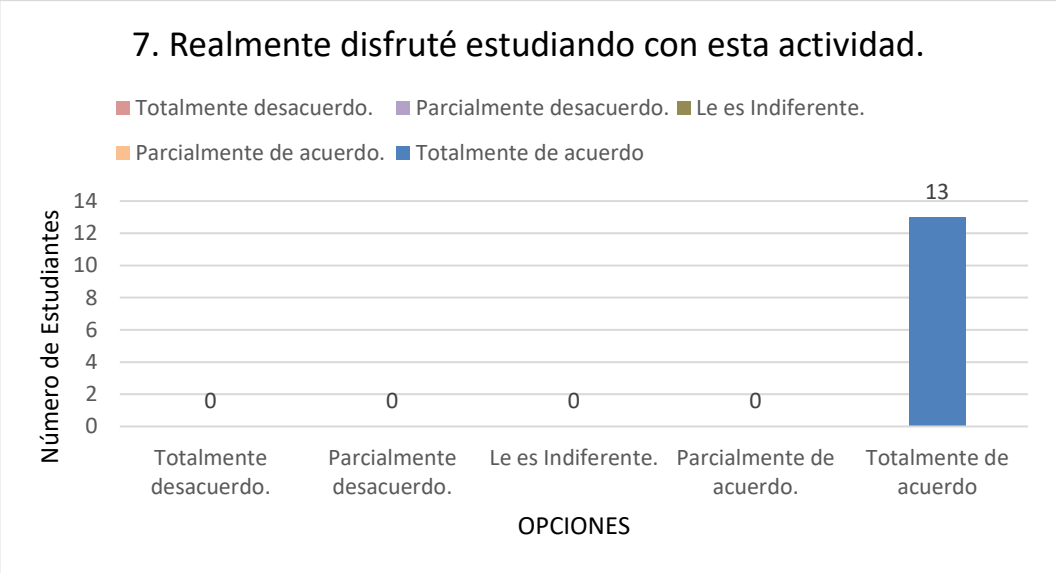
ENUNCIADO 6		
OPCIONES	**6. La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 61 se puede observar que los 13 estudiantes equivalentes al 100% seleccionaron estar totalmente de acuerdo al enunciado, “La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase” según manifiesta EDUforics (2017) “Existe una gran diversidad de estrategias pedagógicas que pueden estimular al cerebro y captar la atención siempre y cuando conlleven cambio y novedad”(p.13). Lo anterior, permite afianzar que las actividades entregadas a los estudiantes eran variadas en recursos, herramientas y ejercicios lo cual permiten mantener la atención de los educandos.

7. Realmente disfruté estudiando con esta actividad.

Figura 62 Análisis estadístico del enunciado 7 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 29. Análisis estadístico del enunciado 7 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

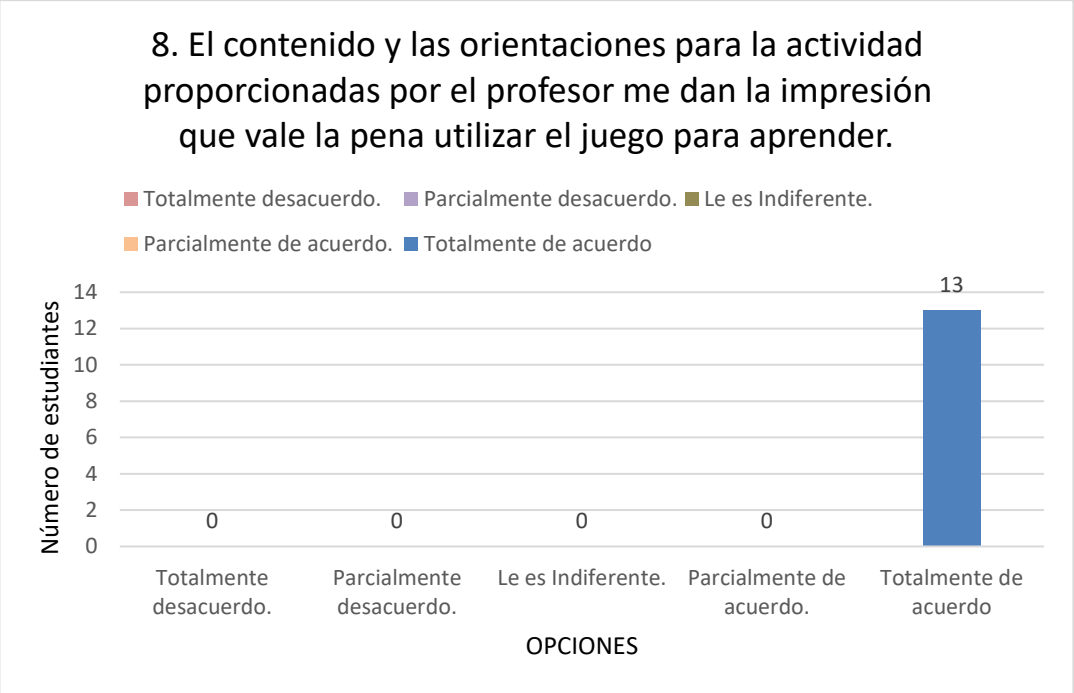
ENUNCIADO 7		
OPCIONES	**7. Realmente disfruté estudiando con esta actividad.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 62 los 13 estudiantes equivalentes al 100% seleccionaron estar totalmente de acuerdo con el enunciado “Realmente desfruté estudiando con esta actividad” Según Robertson (2017) “Los educadores pueden dar un uso innovador a diferentes lugares y espacios que estimule a los alumnos a disfrutar, crear, innovar y aprender” (p. 3). Con lo expuesto se deja ver que los estudiantes fuera del aula también disfrutan de realizar actividades

8. El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender.

Figura 63. Análisis estadístico del enunciado 8 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 30. Análisis estadístico del enunciado 8 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

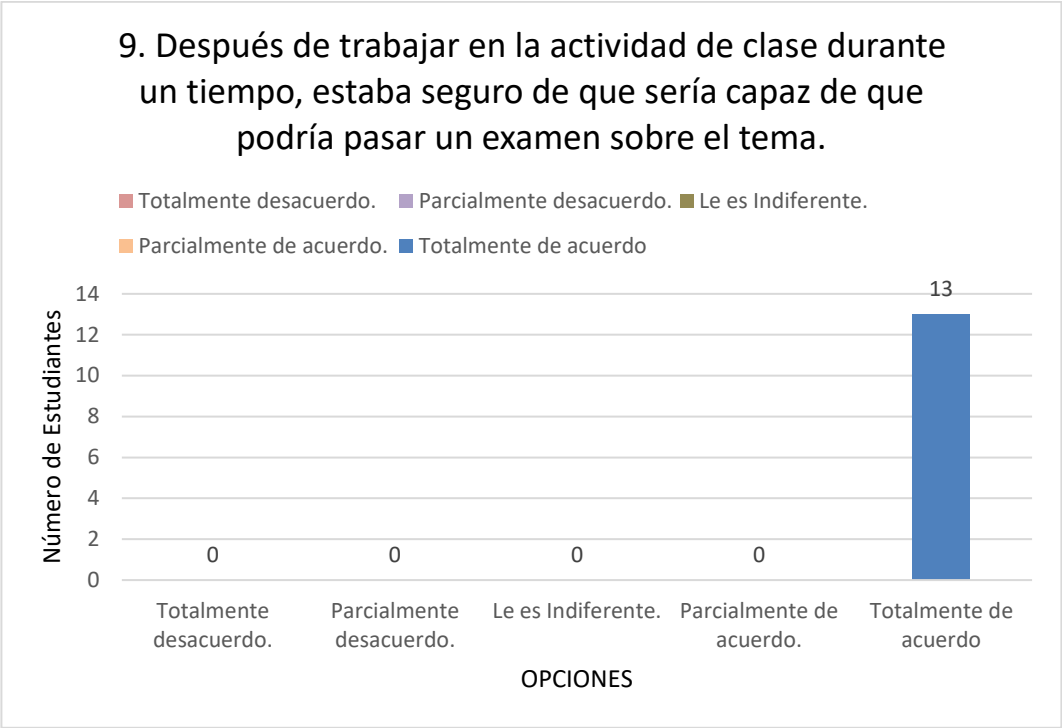
ENUNCIADO 8		
OPCIONES	**8. El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 63 al enunciado “El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender” 13 estudiantes equivalentes al 100% seleccionaron estar totalmente de acuerdo, De esta manera, “La gamificación ha llegado para abordar todo tipo de materias, entre ellas el aprendizaje de la programación” (EDUCACION 3.0, 2020, p. 3). Cabe anotar que los docentes buscan estrategias para innovar sus clases y es ahí donde el juego participa de manera positiva para que los estudiantes enriquezcan sus conocimientos

9. Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema.

Figura 64**.** Análisis estadístico del enunciado 9 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 31. Análisis estadístico del enunciado 9 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 9		
OPCIONES	**9. Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

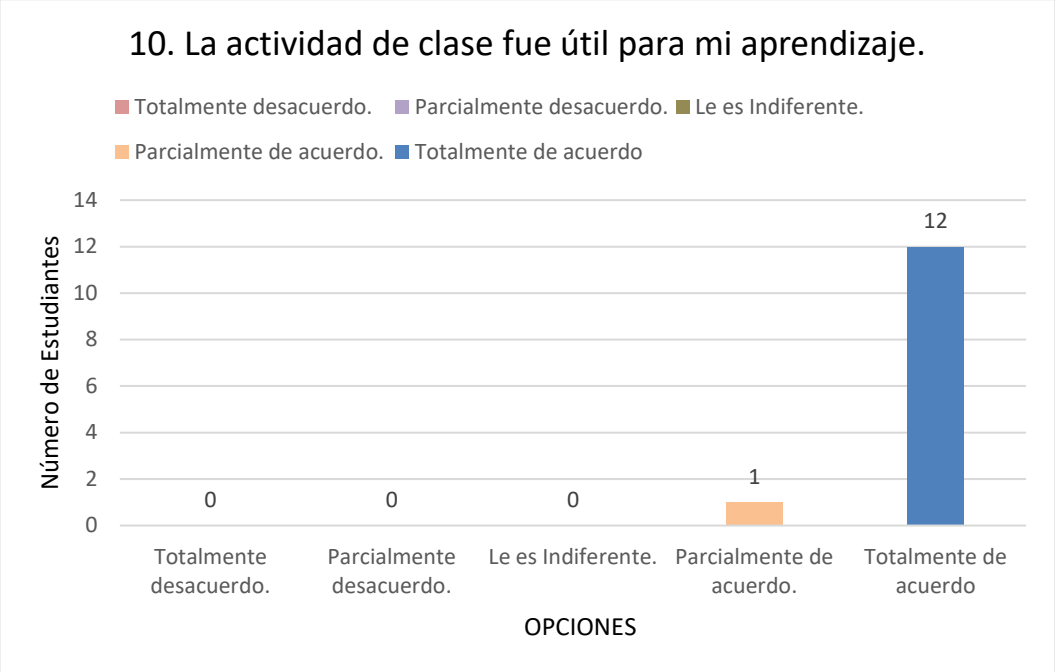
Elaboración propia

En la figura 64 al enunciado “Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema”. Los 13 estudiantes equivalentes al 100% escogieron estar totalmente de acuerdo. En concordancia con Nuve (2019) “Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego. El paso decisivo para aplicar la gamificación es ser capaz de plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta

lúdica y divertida" (p. 3). Es de resaltar que, después de que los estudiantes interactúan con un juego son capaces de resolver los exámenes que se le presenten.

10. La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje.

Figura 65. Análisis estadístico del enunciado 10 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 66. Análisis estadístico del enunciado 10 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 10		
OPCIONES	**10. La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	1	8%
Totalmente de acuerdo	12	92%

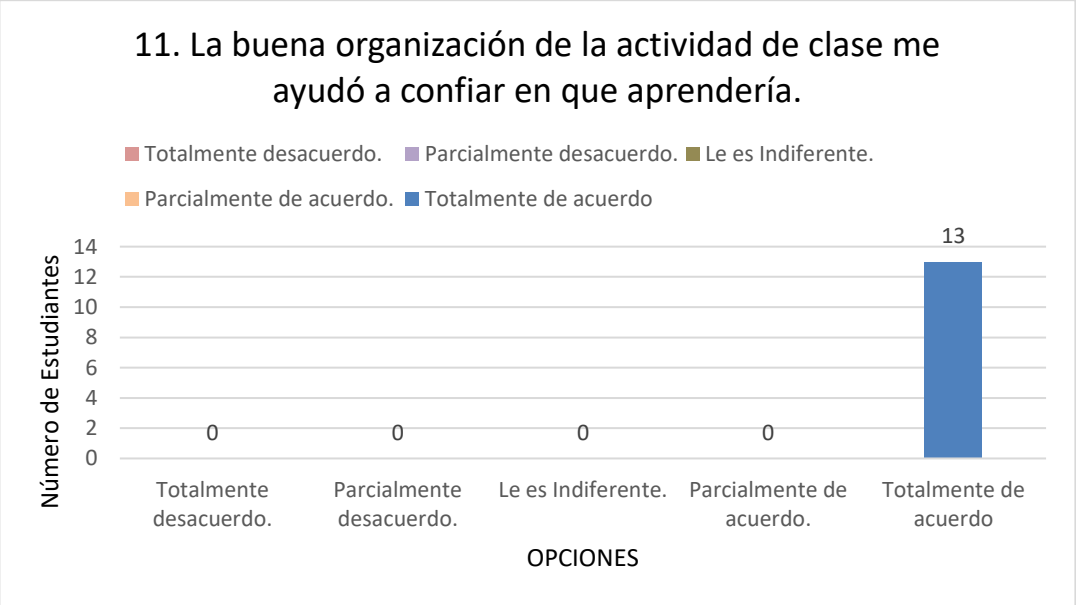
Elaboración propia

En la figura 65 al enunciado "La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje" se observa que 12 estudiantes equivalentes al 92% prefirieron estar totalmente de acuerdo y 1 estudiante equivalente al 9% seleccionó la opción parcialmente. Por consiguiente, Guillén (2015) expresa que "Las creencias propias del alumno sobre

su capacidad personal y rendimiento son determinantes en su proceso de aprendizaje" (p. 5). Por lo tanto, este enunciado deja claridad que las clases fueron útiles para los estudiantes.

11. La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería.

Figura 66. Análisis estadístico de la pregunta 11 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 32**.** Análisis estadístico del enunciado 11 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

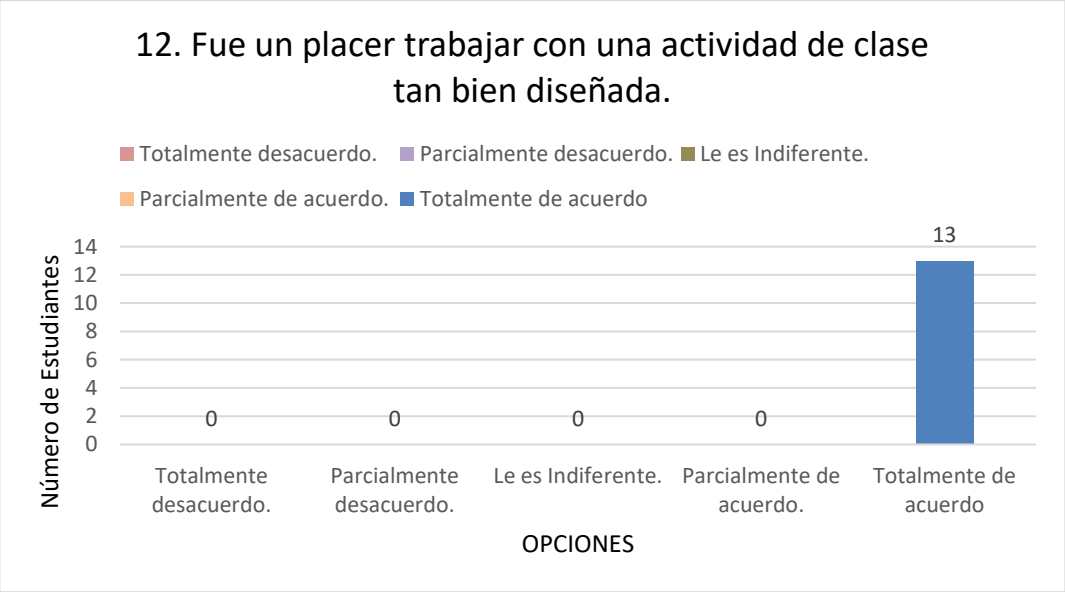
ENUNCIADO 11		
OPCIONES	**11. La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 66 se puede observar que los 13 estudiantes equivalentes al 100% eligieron estar totalmente de acuerdo con el enunciado “La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería”. Santos (2015) precisa que es “muy importante que el docente organice adecuadamente el temario a impartir y el tiempo para poder cubrirlo en su integridad” (p. 5). Que los docentes sean organizados en sus actividades de clase crea confianza en los estudiantes generándoles seguridad en el desarrollo de sus actividades.

12. Fue un placer trabajar con una actividad de clase tan bien diseñada.

Figura 67. Análisis estadístico del enunciado 12 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 33. Análisis estadístico del enunciado 12 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

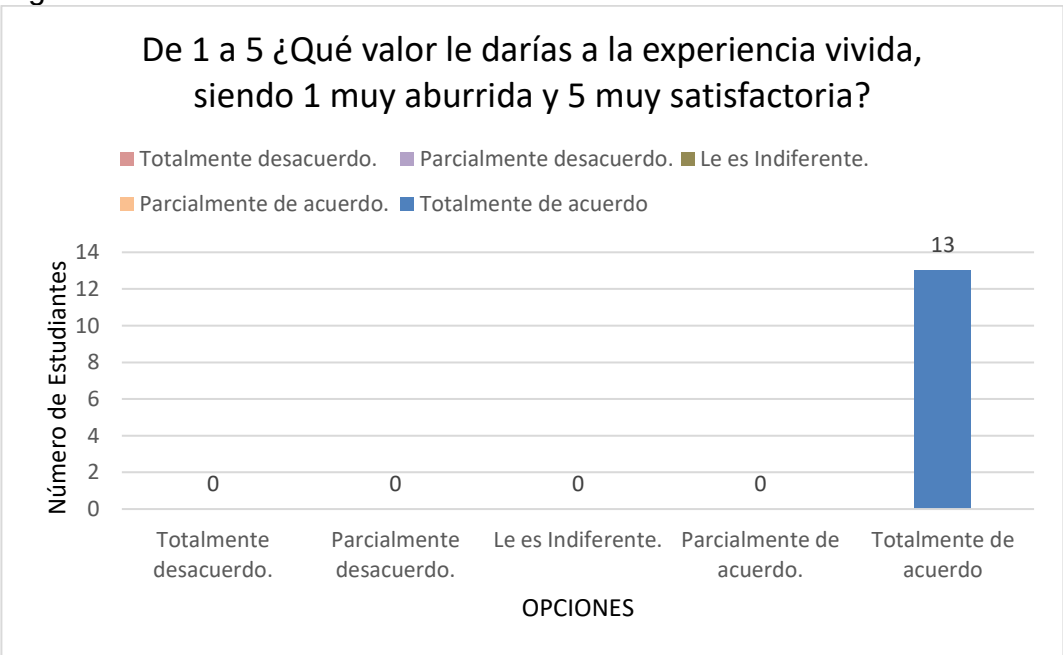
ENUNCIADO 12		
OPCIONES	**12. Fue un placer trabajar con una actividad de clase tan bien diseñada.**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 67 donde el enunciado es “Fue un placer trabajar con una actividad de clase tan bien diseñada”. Se puede observar que los 13 estudiantes equivalentes al 100% eligieron la opción de estar totalmente de acuerdo, Por consiguiente, UNESCO (2009) precisa que “El juego se plantea como una actividad natural que les proporciona placer, satisfacción y diversión siendo por si sola una actividad motivadora” (p. 105). Lo anteriormente expuesto, permite motivar a los docentes para que se continúe realizando actividades bien diseñadas y que sean satisfactorias en el momento que los estudiantes trabajen con ella.

13. De 1 a 5 ¿Qué valor le darías a la experiencia vivida, siendo 1 muy aburrida y 5 muy satisfactoria?

Figura 68 Análisis estadístico del enunciado 13 de la encuesta de satisfacción.



Elaboración propia

Tabla 34. Análisis estadístico del enunciado 13 de la encuesta de satisfacción a estudiantes de grado segundo.

ENUNCIADO 13		
OPCIONES	**De 1 a 5 ¿Qué valor le darías a la experiencia vivida, siendo 1 muy aburrida y 5 muy satisfactoria?**	**Porcentaje**
Totalmente desacuerdo.	0	0%
Parcialmente desacuerdo.	0	0%
Le es Indiferente.	0	0%
Parcialmente de acuerdo.	0	0%
Totalmente de acuerdo	13	100%

Elaboración propia

En la figura 68 se puede apreciar que los 13 estudiantes equivalentes al 100% están totalmente de acuerdo con que la experiencia vivida fue muy satisfactoria. “En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad” (UNICEF, 2018, p. 8). Lo anterior afirma que la experiencia vivida por los estudiantes fue muy satisfactoria.

8 CONCLUSIONES

Al iniciar este proyecto se planteó la siguiente hipótesis: La implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación en estudiantes de grado de segundo de la Institución Educativa Rafael Núñez del Municipio de Montería– Córdoba, fortalecerá sus niveles de comprensión de lectura y les permitirá obtener mejores resultados en pruebas internas.

Una vez aplicada la estrategia basada en gamificación se logró validar y dar cumplimiento a la hipótesis, comparando los resultados del pre test vs el post test se evidenció el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes, las actividades realizadas en kahoot y educaplay contribuyeron significativamente al mejoramiento en estos procesos y les permitirá obtener mejores resultados en pruebas internas. Así mismo lo manifiesta Ferrer, Fernández, Polanco, Montero, & Ferrer (2018) “Se presenta la gamificación como herramienta tecnológica innovadora que aporta desde el juego encuentros vivenciales para despertar las emociones y la motivación por aprender desde una manera diferente de abordar la orientación vocacional” (p. 165). Debido a lo anterior, se confirma que la gamificación junto con las herramientas tecnológicas son claves en el desarrollo de las diferentes actividades para la enseñanza, mejorando de manera significativa en las actividades educativas.

Así mismo, se dio a conocer los principales resultados de la ejecución de la propuesta pedagógica donde se realizó la implementación de la estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión de lectura en estudiantes de grado segundo, en la cual se utilizaron herramientas tecnológicas gamificadas como kahoot, educaplay y un CMS (Wordpress) para alojar las actividades.

Se dio cumplimiento al objetivo general y a cada uno de los objetivos específicos, el cual consistió en el desarrollo de una estrategia didáctica basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez, de modo que, se realizaron diversas actividades que posibilitaron diagnosticar los niveles de comprensión de los discentes, diseñar una estrategia didáctica basada en gamificación, implementarla y evaluar la incidencia de esta.

Para el primer objetivo específico las actividades permitieron diagnosticar los niveles de comprensión de lectura, aquí se aplicó un pre test o prueba diagnóstica, donde se evidenció que el 88% de los estudiantes comprenden el nivel literal, el 12 % se encuentran en el nivel inferencial y el 15% comprenden el nivel crítico intertextual, dados estos resultados se hizo indispensable implementar la estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora en los diferentes niveles.

Atendiendo al segundo objetivo específico, se diseñó una estrategia didáctica basada en gamificación, compuesta por actividades de nivel literal, inferencial y crítico- intertextual para el fortalecimiento de los niveles de comprensión de lectura, este objetivo evidenció la mediación de los juegos digitales como herramienta importante para abarcar la problemática inicial. En esta se realizaron 4 sesiones que comprendieron diferentes tipologías textuales y en cada una se desarrollaron actividades orientadas al mejoramiento de los procesos de lectura.

De acuerdo al tercer objetivo específico se procedió a implementar una estrategia didáctica con herramientas gamificadas como kahoot y educaplay, las cuales fueron seleccionadas por su adaptabilidad, facilidad en su uso y diversidad de opciones. Este objetivo es pertinente ya que después de implementar la estrategia y teniendo en cuenta los resultados obtenidos ayudó a superar la problemática enunciada inicialmente.

Para finalizar, se realizaron actividades que permitieron dar cumplimiento al cuarto objetivo, donde se realizó una prueba post test, la cual determinó el fortalecimiento de los niveles de lectura de los estudiantes, este permitió ver los avances significativos, ya que en el nivel inferencial se logró que el 100% de los estudiantes se ubicaran en él, en el nivel Inferencial se aumentó de un 12% a un 88% de los estudiantes incrementando en un 76% la comprensión, siendo este nivel el de mayor aumento en los resultados, en el nivel crítico - intertextual se pasó de un 15% a un 88% de los estudiantes que mejoraron en ese nivel, en términos generales se puede decir que este incremento en el porcentaje es el de mejor comportamiento, puesto que, este nivel requiere de mayor capacidad de valoración y exige que el estudiante logre tener una posición crítica donde se coloca al texto frente a otros textos y otros contextos. Según Solé (1987) “Comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no sólo para superar con éxito la escolaridad obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas” (p. 1). Lo expuesto anteriormente, deja ver la importancia que tiene la comprensión lectora en los niños en su edad escolar y que les servirá para desenvolverse en su vida cotidiana

Las actividades aquí desarrolladas se realizaron 100% en el ámbito de la virtualidad, los estudiantes manejaron con facilidad la plataforma, demostraron empatía y motivación frente a la realización de cada una de las actividades, estas se realizaron ordenadamente y en su totalidad por cada educando, se presentó buena comunicación con los demás compañeros, se contó con buena asistencia durante el desarrollo de la propuesta.

9 LIMITACIONES

Dentro de las limitaciones encontrada en este proyecto, se tiene en primer lugar la falta de orientación y realización presencial de las actividades por las docentes, debido a la crisis sanitaria que está viviendo el país actualmente por el virus del COVID-19, el cual ocasionó el aislamiento preventivo de todo el país. De modo que, los estudiantes desarrollaron las actividades desde sus hogares con el acompañamiento de los padres de familia.

Otra limitante a destacar al inicio del proyecto fue la poca credibilidad de algunos padres de familia en el uso de la gamificación como una estrategia útil para el proceso de enseñanza y el aprendizaje, de tal forma que todavía conciben los métodos tradicionales como la mejor opción para la educación de sus acudidos.

Es importante mencionar las dificultades que se presentaron en cuanto a la conectividad y el servicio de energía eléctrica en la primera semana de implementación de la propuesta, ya que esto ocasionó el registro incompleto de algunas actividades de los estudiantes y fue necesario autorizar un nuevo ingreso al game pin para presentar la actividad completa.

La última limitación radica en el porcentaje de los estudiantes que no logró fortalecer el nivel inferencial y critico- intertextual, aunque los resultados obtenidos de la propuesta fueron favorables para la mayoría de la población objeto de estudio, no se logró desarrollar las competencias requeridas en esos niveles para todos los discentes que hicieron parte de la muestra de esta investigación.

10. IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

La presente investigación generó un impacto positivo en la población objeto de estudio, debido que los discentes han demostrado interés y autonomía por la lectura y desean seguir haciendo este tipo de actividades que involucran las TIC, en cuanto a los acudientes notaron lo significativo que fue el juego en este proceso de aprendizaje y fortalecimiento en la comprensión lectora. Además, se espera que los avances logrados con la propuesta se reflejen en el nivel sintético de calidad de la institución y en el rendimiento académico de las diferentes áreas del conocimiento.

Es de resaltar, el desarrollo de habilidades para el manejo de las aplicaciones gamificadas y los medios de comunicación tecnológicos por los estudiantes y los padres de familia, ya que, no hacían un uso provechoso de estos para la educación de sus acudidos.

Otro impacto generado por esta investigación se ve reflejado en los estudiantes, ya que el proyecto se realizó directamente con ellos, logrando fortalecer el proceso de comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico, los educandos mostraron interés y se percibieron motivados por las herramientas utilizadas. Este proyecto logró generar en los discentes una participación activa y satisfacción por realizar las actividades empleando plataformas digitales.

Este proyecto es una guía para aquellos docentes que deseen optimizar su práctica educativa y obtener mejores resultados en sus estudiantes al utilizar recursos tecnológicos en sus procesos de enseñanza - aprendizaje y motivando al uso de estos. Del mismo modo, se recomienda que desde la gestión académica y directiva se promueva en la institución la inclusión de las tecnologías blandas en el quehacer pedagógico.

En definitiva, esta investigación tiene como proyección ser ejemplo no solo en la institución intervenida, sino también para otras I.E del municipio, para que los docentes de las diversas áreas integren de forma exitosa las TIC en el aula y así logren un mejor aprovechamiento de la tecnología.

11 BIBLIOGRAFÍA

Adams, Finn, Moes, Flannery. y Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology, 15*, 120-135.

ADRformación.(2020).*Educaplay*. shorturl.at/ivDQ2

Ángulo, M. (2019). *Pruebas Pisa Mayo-2018: Un reto por la calidad.* Pruebas Pisa Mayo-2018: Un reto por la calidad: https://bit.ly/2Z9SyYH

Robertson,J.(9 de febrero de 2017). *Educar fuera del aula*. https://aprenderapensar.net/2017/02/09/educar-fuera-del-aula/

Araujo. y Shadwick. (2008). Tecnologia educacional. Barcelona.

Aristizábal, L. E. (Abril de 2012). *El por qué de la ética en la investigación científica*. Investigaciones Andina: https://bit.ly/3i5c7bQ

Ary, D. (1992). *Introducción a la investigación pedagogica /Donald Ary, Lucy Cheser Jacobs, Razavieh, Asghar ; Traducido por José M. Salazar P*. Traducido por José M. Salazar P: https://bit.ly/3209ToH

Ausbel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning.* New York: Gruneand Stratton. The psychology of meaningful verbal learning.

B, B., y Bricklin M. (1998). *Causa psicologica del bajo rendimiento escolar.* México.

Baelo, R. Á. y Álavarez Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.

Bandera, P. F. (2003). *Programa general de acciones recreativas para dolescentes, jovenes y adultos.* Bogotá.

Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender.* Caldas.

Bento, M., Lencastre, J. A. y Pereira, I. (2016). *The Digital Literacy and Multimodal Practices of Young Children: Engaging with Emergent Research.* https://bit.ly/323Drlb

Beltrán Flandoli, A. M., Rivera Rogel, D. E. y Maldonado Vivanco, J. C. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. En El valor de la gamificación como herramienta educativa (pp. 97-112). shorturl.at/zLSU0

Betancur, M. (16 de Julio de 2002). *Al tablero*.

Borja, Q. (4 de 5 de 2017). *a importancia del juego en la escuela*. https://bit.ly/3hYKm4Nl

Bravo. (1991). Psicologia de las dificultades del aprendizaje escolar. Santiago de Chile.

Bravo, P. d. (2018). *El Principito como estrategia didáctica de comprensión y gamificación para potenciar la expresión oral*. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación UNAE: https://bit.ly/3lUhOM2

Cabero, J., Piñero, R. y Reyes, M. (2018). *Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora*. Depósito de investigación Universidad de Sevilla.: https://bit.ly/3hbVvhD

Cañas, A. (10 de Mayo de 2018). *El uso de las TIC en las aulas: los libros de texto digitales*. https://www.gradiant.org/blog/tic-aulas-libros-texto-digitales/

Cassany, D. (2012). *Leer y escribir en la red. Barcelona:Anagrama.* https://bit.ly/2ZatX5X

Castillo, I. (2019). *Diario de campo: características, para qué sirve, ejemplo.* https://www.lifeder.com/diario-de-campo/

Clavijo, J., Maldonado, A., y Sanjuanelo, M. (2011). *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología*. file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-PotenciarLaComprensionLectoraDesdeLaTecnologiaDeLa-4495483%20(3).pdf

Cominetti. y Ruiz. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el genero.* Honduras.

Consejo directivo. (2018). *Proyecto Educativo Institucional. PEI,"Hacia una formación integral" I. E Rafael Nuñez.* Monteria.

Colmenares, E.. y Piñero, M. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. shorturl.at/buBGQ*

Coronado López1, S. P. y Campos Alavedra, S. A. (2015). *Aplicación del Método Interactivo-Transaccional en la lectura de leyendas para desarrollar la capacidad de comprensión de textos narrativos.* file:///C:/Users/Lina/Desktop/documentos%20UDES/521751973006.pdf

Decreto Nacional 1860 (3 agosto de 1994) Artículo 34 Ministerio de Educación https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1289

DeWalt, K. y DeWalt, B. (1998). *"Participant Observation",en: H. Russell Bernard.* Handbook.

DHARMA Webstudio. (2019). *¿QUÉ ES WORDPRESS Y CUÁLES SON SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS?* https://bit.ly/3h0PyDT

Durango, Z. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51.*, 156-157. https://bit.ly/3lP4glb

Echeverry, J. H. y Goméz, J. (2009). Lúdica del maestro en formación.

EDUCACION3.0, . (28 de Agosto de 2020). *Apps y juegos para aprender a programar*. https://bit.ly/3lP4oRH

EDUforics. (12 de Febrero de 2017). *Estrategias y herramientas para mejorar la atención de los alumnos en el aula*. https://bit.ly/3i8NMC4

Ferrer, S., Fernandez, M., Polanco, D., Montero, M. y Ferrer, E. (2018). *La gamificación como herramienta.* file:///C:/Users/USER/Downloads/3236-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2073-3-10-20181226%20(1).pdf

Foncubierta, J. M. y Rodriguez, C. (2014). *Didactica de la Gamificación.* google scholar:https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Didactica+de+la+Gamificaci%C3%B3n+2014&oq=

Gallego. (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.

Gallego, F., Molina, R. y LLorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195

Garcia, y Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.

García, R. R., Mantecón, D., Bonilla-del-Río, M. y Manuel, J. (2018). *Gamificación en la escuela 2.0.* google scholar: García, Rosa Ruiz; Mantecón, Diego; file:///C:/Users/USER/Downloads/Gamificacion%20en%20iberoamerica%20(3).pdf

Genovard, Gotzens, y Montané. (1987). Psicologia de la educación. Barcelona.

Gibson, J. (2008). Los sentidos considerados como sistema de percepción. Boston.

González Estrada, L. L. y Santiago Hernández, Á. C. (2019). *FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA MEDIANTE EL USO DE MANGUS CLASSROOM EN ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA IED HELENA DE CHAUVIN DE BARRANQUILLA".* https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5102

Gordillo, A. y Florez, M. (Enero de 2009). *Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios.* https://bit.ly/2R5zaHz

Goróstegui. (1997). Sindrome de deficit de atención con hiperactividad.

Guadalupe, G. (2017). *LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA EL CURRICULUM EN GENERAL*. https://bit.ly/3bDeobV

Guerrero, C. (2020). *Comprensión de lectura: herramientas para formular preguntas*. https://www.canva.com/es_mx/aprende/comprension-lectura-herramientas-para-formular-preguntas/

Guerrero, J. (12 de Enero de 2020). *Niveles de comprensión lectora: definición y ejemplos de preguntas*. https://bit.ly/2Zav19X

Guido, L. M. (2009). *Tecnológia de la infromacion y la comunicación.* Argentina.

Guilar, M. (2009) Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf

Guillén, J. (26 de Febrero de 2015). *Aprendizaje en el aula: siete ideas clave.* https://bit.ly/2ZcooDV

Hernández, Fernández, Baptista (2014) Metodología de la investigación shorturl.at/ilpAH

Hernández R., A. C. (1999). Formación pedagógica de los docentes universitarios. *Revista Educación (Especial)*, 91-104.

Hernández - Sampieri, R., & Méndoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas,cualitativa y mixta.* México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

ICFES, (2017). Prueba de caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado lectura en voz alta. http://www.iecov.edu.co/pta/agosto_28_2017/Anexo1PruebaLecturaTercergrado.pdf.

ICFES,(2018).Resultados Históricos Prueba Saber grado tercero. http: https://www2.icfes.gov.co/resultados-historicos-saber-359#https://www2.icfes.gov.co/web/guest/saber-359

Isiksal, M. (2010). *A Comparative Study on Undergraduate Students' Academic Motivation and Academic Self-Concept. The Spanish Journal of Psychology,* http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/

Johnson, 2014; Brown, 2006; Kalton y Heeringa, 2003; y Kish, 1995 Metodología de la investigación shorturl.at/izIOS

Jonassen. (1991). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje* . https://bit.ly/35h4F9U

Kinsbourle. y Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en noños. México.

Lerner, D. (2003). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. http://funes.uniandes.edu.co/13055/

Ley N°115 de (8 de febrero de 1994) Gestor Normativo. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley N°1286 de (23 enero de 2009) Colciencias. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-186955.html?_noredirect=1

Liberio, (2019) El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. https://bit.ly/33sIxYx

Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana (1998) https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-89869.html?_noredirect=1

Litwin, E. (Diciembre 2007). *Cuadernos de Investigación Educativa.* Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.

Londoño, C. (2018). *Kahoot: una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase*. shorturl.at/uA179

López, B. (17 de Junio de 2020). *Ciudadano 2.0*. ¿Qué es WordPress, para qué sirve y cómo funciona?: https://www.ciudadano2cero.com/que-es-wordpress/

López, M., Vidal, M. I., Peirats, J. y Ángel, S. M. (2017). *La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje*. Repositorio Institucional Universidad de la Laguna RIULL: https://bit.ly/3jWvjcB

Mak, M. T., Wang, M. y Chu, K. W. (2019). *Effects of a gamified learning platform on elementary school students' flow experiences in leisure reading.* shorturl.at/lEFZ3

Mariño, J. C. (Octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Universidad y sociedad del conocimineto, 5*(2). http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf

Matlin, M. (1996). SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN. *Prentice Hall*, 554.

McArdle, Grieshaber. y Sumsion. (1 de Septiembre de 2014). *El 'estado del juego' en Australia: educadores de la primera infancia y aprendizaje basado en el juego.* https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/183693911403900302

MEN. (2013). *Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional del DOCENTE.* https://bit.ly/3btp396

Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje, 1*(5).

Navarrete, T. (2016). *El lenguaje JavaScript.* El lenguaje JavaScript.: shorturl.at/jmsQ4

Nuve. (2019). El aprendizaje basado en juegos, una metodología motivadora que potencia múltiples capacidades. *Revista nuve*. https://bit.ly/2Zd1zQx

Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey. (2016). Beneficios. Edu Trends | Gamificación, 15. shorturl.at/nwYZ9

Ochoa, L., Alfredo, J., Peñafiel, P., Gabriel. y Gilberto. (14 de Agosto de 2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la*

Comprensión Lectora en Educación General Básica. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educacion UNAE: http://201.159.222.12/handle/56000/1126

Orjales. (1998). Deficit de atención con hiperactividad. Madrid.

Ospina, D. (2014). *¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje?* shorturl.at/iknCG

Oviedo, G. L. (2004). La definicion del concepto de percepción en psicologia con base en la teoria de Gestalt. *Revista de estudioas sociales*, 89-96.

Pabón, J. M. (2018). Uso de MINECRAFT como estrategia de gamificación para desarrollar la competencia lectora en el área de lengua castellana en estudiantes del grado noveno de la institución educativa Diego Echavarría de Itagüí-Antioquia.: https://bit.ly/2QYx0cV

Páez, H. y Arreaza, E. (2005). *Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. Caso nicenet.org*. https://bit.ly/2Zcmzab

Pansza G., M., Pérez J., E. y Morán O., P. (1997). *Estrategias didácticas en la formación de docentes. https://educrea.cl/las-estrategias-didacticas-en-la-formacion-de-docentes-de-educacion-primaria/*

Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con transtorno por deficif de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.

Pinzás, J. (2001). *Leer pensando. (2º ed.). .* Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Pinzas, J. (2007). Metacognición y lectura. Perú: Fondo Editorial.

PISA. (2006). *Resultados Pisa*. https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf

PISA. (2018). *Resultados Históricos Pisa*. https://bit.ly/2Z9SyYH

Pole, K. (2019). *Diseño de metodologías mixtas Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas.* https://bit.ly/3h5okvO

Price, M. S. y Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Universidad de La Salle. Fundación Universitaria del Área Andina , 9*(1), 89. http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/sv/article/view/221

Quintero. (2009). Avances en el transtorno por deficit de atención e hiperactividad. *Revista actas esp psiquitria, 9*(6), 352-358.

Quiroga, G. (2006). METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR. En Q. Gonzalo, *METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR* (págs. 113 -129). Bosnia de Saravejo: Editorial URG.

Ramírez, L. (21 de Agosto de 2017). *Observatiorio de Innovación Educativa.* La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros.: https://bit.ly/2F6CHD5

Ramírez, P. (2017). *Lenguaje de programación PHP: ¿Qué es y cuáles son sus características principales?* Lenguaje de programación PHP: ¿Qué es y cuáles son sus características principales?. https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2017/8/21/la-comprensin-lectora-un-reto-para-alumnos-y-maestros

Rico, P. (27 de octubre de 2016). *La importancia del juego en el desarrollo*. https://bit.ly/3i4Il75

Ripollés, N. (2018). *La animación lectora: análisis del Plan de Fomento de la Lectura y propuesta de mejora*. Repositori Universitat Jaume I: https://bit.ly/3h4dwOP

Sánchez, C. (2002). *Diccionario de las Ciencias de la Educación. 18va ed. México. ed.* Aula Santillana.

Sánchez H. (2001). Acerca de la comprensión de lectura en Educación Superior. Lima: URP

Santos, D. (15 de Septiembre de 2015). *Las 10 Competencias del Docente Moderno.* https://bit.ly/2R1hAo9

Sañudo, L. E. (5 de Septiembre de 2006). *LA ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA*. https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835165006.pdf

Saules, S. (2012). *La competencia lectora en pisa Influencias, innovaciones y desarrollo*. https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9626.pdf

Scheel, J. E. (2000). *Roles alternativos de las tics en educación:sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje.* Chile.

Scheel, J. E. y Laval, E. (4,5 y 6 de Diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. *Ribie*. http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/048.htm

Skinner. (2009). Aprendizaje y comportamiento. Barcelona.

Solé, I. (1987). *La Posibilidad de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora.* Infancias y Aprendizajes: file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LasPosibilidadesDeUnModeloTeoricoParaLaEnsenanzaDe-749227%20(1).pdf

Solé, I (1.992) Estrategias de comprensión de lectura https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf

Solé, I. (1993). *Estrategias de comprensión de la lectura1*. https://bit.ly/2JmbJtg

Sole, I. (1998). *COMPRENSION LECTORA*. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO: https://bit.ly/2ZsAhGf

Solomon. (2010). Entorno de aprendizaje con ordenadores. Barcelona.

Soto, M. Alfarado, Y. y Nieto, D. (2016). *Leetris: Un videojuego de apoyo al desarrollo de habilidades de comprensión de lectura*. Leetris: Un videojuego de apoyo al desarrollo de habilidades de comprensión de lectura: publicaciones.amexihc.org/index.php/aihc/article/view/8

Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiqiatry, 57*(2), 139-151.

Torres-Toukoumidis, A. R.-R.-R. (2017). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense De Educación, 29(1), 129-145.*, 129-145.

UNESCO. (2009). E*xperiencias de enseñanza y de aprendizaje para compartir.* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000182698

Unesco. (2013). *¿TICs para qué? Algunas preguntas desde el enfoque desde el enfoque de educación para todos.* https://bit.ly/2F1E9H2

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en la educación en América Latina y el Caribe.* Enfoques estratégicos sobre las TICS en la educación en América Latina y el Caribe.: https://bit.ly/3bx7vZD

UNESCO. (2019). *Las TIC en la educación*. https://es.unesco.org/themes/tic-educacion

UNICEF . (Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. shorturl.at/juxI7

Villagrán, P. R. (2019). *La gamificación en las aulas de Educación Primaria a través del uso de videojuegos educativos.* La gamificación en las aulas de Educación Primaria a través del uso de videojuegos educativos: https://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/21601

Webempresa, (2020). *¿Qué es WordPress?* https://www.webempresa.com/wordpress/que-es-wordpress.html

wehmeyer, M. (2008). *The intellectual disability construct and its relation to human functioning. Intellectual and Developmental Disabilities .* San Diego.

Anexo A

INSTRUMENTO CIF37-20_3A

Gamificación Canvas		**Materia: Lengua catellana**		**Fecha:**
		Profesor:NELCY GARCÍA ÁREVALO LINA UBARNES BUELVAS		**Iteración:**
6. Dinámica Las actividades están organizadas por sesiones y en cada sesión se trabaja una tipología textual diferente. Posterior al desarrollo de cada sesión, se van activando las siguientes, para así llevar a cabo toda la propuesta pedagógica.	**4. Componentes** Insignias Desafíos Misiones Equipo colaborativo por colores Puntos Nivel máximo	**1. Objetivos** Desarrollar una estrategia basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez	**9. Estética** Imágenes Audios Diapositivas Puzzle Mosaicos	**2. Perfil de jugadores** Los jugadores hacen parte de un grupo de estudiantes de grado 2° de la institución educativa Rafael Núñez. Muestran gran interés en las actividades TIC, en especial por los juegos en línea, por lo cual, esperan que en las clases de lengua castellana se desarrollen este tipo actividades.
	5. Mecánica Retos Realimentación Recompensas por tiempo Actividades interactivas Juegos en línea Resultados correctos		**3. Comportamientos esperados** Se espera generar mucho interés y motivación en los estudiantes por la lectura y en los estudiantes, además se busca favorecer un	

			ambiente colaborativo en el cual se integren las TIC.	

7. Gestión (seguimiento y monitoreo) El seguimiento se realizará a través de los gestores de gamificación, los cuales detallan la participación del estudiante, su calificación y el rankin en el que se encuentra. Esta información será exportada a Excel donde se ubica en detalle el resultado de cada actividad y la puntuación de cada participante. El CMS genera un registro de la cantidad de veces que ha entrado el estudiante.	**8. Riesgos potenciales** Dificultad para acceder a las actividades Falta de internet Poca comprensión del sitio web
ESTRATEGIA	**PÚBLICO**

Anexo B

PRESUPUESTO

Concepto	Valor Concepto	Totales
Equipos:		
Celulares	$1.000	$112.000
	Total, equipos:	**$112.000**
Materiales:		
Internet/Recargas	$5.000	$70.000
Fotocopias	$200	$67.200
Desplazamientos	$15.000	$30.000
	Total, materiales:	**$167.200**
Talento humano:		
Autores	$8.500.000	$17.000.000
Director	$1.800.000	$1.800.000
	Total, talento humano:	**$18.800.000**
	Total, presupuesto:	**$19.079.200**

Anexo C

PRUEBA DIAGNÓSTICA

Nombre: _____Grado: _____

Institución Educativa _____Fecha: _____

¿Cómo son y quiénes son los duendes?

Dice la gente que los duendes tienen aspecto de ancianos bondadosos y que miden entre 30 y 60 cm de estatura; tienen cuerpo rechoncho, piernas cortas y chuecas, barba blanca, piel amarillenta y una nariz rojiza. La ropa de estos seres es muy particular, pues cubren su cabeza con un espectacular sombrero de tres picos de color morado; visten una especie de chaqueta verde y un delantal de cuero, símbolo de su oficio. Sus zapatos, siempre impecables, lucen dos grandes hebillas de plata.

De acuerdo con la leyenda antigua, son los zapateros de las hadas, e instalan sus talleres móviles de remendones entre las raíces de los robles.

Tomado y adaptado de: ROSASPINI REYNOLDS, Roberto (2005). *El mágico mundo de los duendes*. Argentina: Panamericana. Diseñado por el ICFES.

1. ¿Quiénes son los duendes?

A. Los zapateros de las hadas.

B. Los vigilantes de los robles.
C. Los gruñones del bosque.
D. Los villanos de una leyenda.

2. ¿Cómo era el sombrero de los duendes?

A. Grande.
B. Verde.
C. De cuero.
D. De tres picos.

3. Según el texto, los duendes NO son seres:

A. agresivos.
B. trabajadores.
C. amistosos.
D. aseados.

4. En el texto, la expresión "instalan sus talleres móviles de remendones ..." Significa que los duendes

A. cambian de lugar constantemente.
B. viven en lo profundo del bosque.
C. están muy lejos de las hadas.
D. tienen sus talleres cerca del río.

5. Según el texto, lo que se conoce de los duendes es gracias a:

A. un relato tradicional.
B. una historia de las hadas.
C. un testimonio real.
D. una anécdota sobre zapateros.

6. Quien escribió el texto anterior tuvo por propósito:

A. narrar una historia.
B. describir seres fantásticos.
C. informar sobre un suceso.
D. defender una opinión

Anexo D

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL NUÑEZ

MONTERIA

GRADO SEGUNDO

ENCUESTA INICIAL

Objetivo: Con esta encuesta se busca recopilar información directa de los niños con el fin de conocer las motivaciones de los estudiantes del uso de las TIC en procesos de lectura y comprensión y las incidencias de realización de actividades.

Por favor responda la totalidad de las preguntas.

1. ¿Qué importancia merece la utilización de recursos tecnológicos como apoyo a los procesos de comprensión de lectura?

Muy útil

Poco útil

2. Realmente disfruto más estudiando con las herramientas TIC, que con la enseñanza tradicional.

Totalmente en desacuerdo

Le es Indiferente

Totalmente de acuerdo

3. Me gustaría más realizar una actividad de comprensión de lectura por medio de una aplicación tecnológica que por medio de un libro.

Totalmente desacuerdo | Le es Indiferente | Totalmente de acuerdo

4. ¿Con que frecuencias utilizas el computador durante las clases de las siguientes asignaturas?

	TODOS LOS DIAS	ALGUNAS VECES A LA SEMANA	ALGUNAS VECES AL MES	NUNCA
Matemáticas				
Lenguaje				
Biologia				
Sociales				
Tecnología				

5. ¿Cuál de estos recursos te gustaría utilizar en clase?

- Guías
- Apuntes
- Juegos didácticos
- Presentaciones en Power Point
- Libros
- Sitios web educativos

- Búsqueda de información en la web
- Exhibición de videos
- Tablero

6. ¿Crees que a través de un juego puedes construir tus conocimientos?

SI NO

¿Por qué? _____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo E

DIARIO DE CAMPO

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ASPECTO	DESCRIPCIÓN
Habilidades en el uso de la plataforma	De forma general los estudiantes manejaron con facilidad la plataforma y tuvieron en cuenta el orden propuesto en cada sesión para la realización de las actividades
Disposición frente a las actividades en la plataforma	Se evidenció mucha empatía y motivación frente a las actividades, de modo que, realizaron sus compromisos con agrado y expectativa por conocer lo que les proponía cada actividad. Después del desarrollo de la propuesta manifestaron querer realizar las guías de aprendizajes entregadas por la institución de la misma forma que trabajaron en el proyecto.
Desarrollo de las actividades propuestas en la guía de aprendizaje	Las actividades se realizaron en su totalidad, en ocasiones, cuando la señal de internet en la comunidad no permitía el desarrollo de estas, los estudiantes tenían la posibilidad de entrar más o al día siguiente para terminarlas. Los estudiantes al competir se sentían muy motivados por lograr las mejores rankyng y obtener las dobles puntuaciones del nivel crítico
Trabajo colaborativo	Se presentó buena comunicación entre los estudiantes y se logró la participación por equipos. A cada equipo se le asignó un color y emplearon medios de comunicación como las llamadas grupales y el chat del CMS
Responsabilidad en la realización de las actividades	Los estudiantes en todas las sesiones cumplieron con sus actividades y hubo una buena asistencia a lo largo del curso.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo F

PRUEBA FINAL

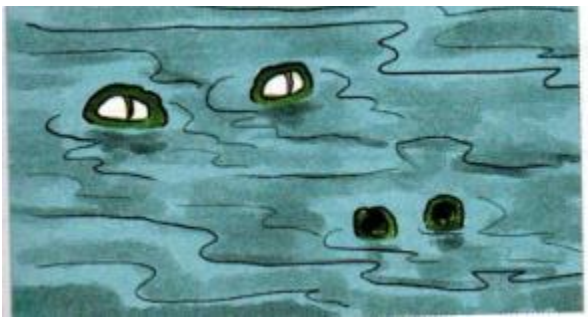
Nombre: _____Grado: _____

Institución Educativa _____Fecha: _____

La piel del cocodrilo

Hace mucho tiempo, en una laguna de África, el cocodrilo tenía la piel lisa y dorada como si fuera de oro. Pasaba todo el día debajo del agua embarrada y solo salía de ella durante la noche. Los demás animales iban a beber agua a la laguna y quedaban admirados contemplando la hermosa piel dorada del cocodrilo. Este empezó a salir del agua durante el día, para presumir de su piel. Entonces, los demás animales no solo iban a beber por la noche, sino que también se acercaban de día, cuando brillaba el sol, para ver los reflejos en el cuerpo del animal. Pero el sol brillante, poco a poco, fue secando la piel del cocodrilo y se fue poniendo cada vez más fea. Al ver ese cambio en su piel, los otros animales perdieron la admiración por el cocodrilo. Cada día tenía la piel más reseca, hasta que quedó como ahora la tiene, cubierta de grandes y duras escamas oscuras.

Entonces los otros animales no volvieron a ir a la laguna a contemplar la piel del cocodrilo.



El cocodrilo, antes tan orgulloso de su piel, nunca se recuperó de la vergüenza. Desde entonces, cuando otros se le acercan, se sumerge rápidamente en el agua, y deja solo sus ojos y nariz sobre la superficie.

Cuento tradicional. Texto tomado y adaptado de: Lenguaje *Entre textos 2º grado. (2013)* Ministerio de Educación Nacional.

1. **Según el texto anterior, la historia sucede en**
   A. En el mar
   B. En una laguna
   C. En un río.
   D. En una manantial.

2. **Los animales al ver la piel del cocodrilo quedaban:**
   A. Admirados.
   B. Enojados.
   C. Indiferentes.
   D. Felices.

3. En el texto, que significa **“presumir su piel”**
   A. Cuidar su piel para mantenerse saludable.
   B. Esconder su piel para nadie lo vea.
   C. Mostrar su bella piel para que todos lo admiren.
   D. Cuidar su piel para que todos los envidien.

4. **El texto anterior tiene por propósito:**
   A. Informar sobre u suceso.
   B. Narrar una historia.
   C. Dar instrucciones sobre el cocodrilo.
   D. Defender una opinión.

5. **Del texto anterior se puede concluir que el cocodrilo:**
   A. Después de mucho tiempo puedo recuperar su hermosa piel.
   B. Siguió presumiendo su piel y generando envidia en los demás animales.

C. Los animales no volvieron a ir a la laguna.

D. Se convirtió en un animal tímido porque nunca recupero su hermosa piel.

6. Según la manera como finaliza la historia puede afirmarse que para el cocodrilo.

A. Era más importante mantener su piel bien cuidada.

B. Fue más importante deslumbrar a los otros animales sin tener en cuenta las consecuencias.

C. Hacer feliz a los animales que iban a beber a la laguna era lo más importante.

D. Tener la piel dorada lo avergonzaba delante de los demás animales.

Anexo G

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN TRABAJO DE GRADO:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO

DATOS DE APLICACIÓN

Fecha de aplicación: 01-08-2018

Profesor: *Nelcy García Arévalo y Lina Ubarnes Buelvas*

Institución Educativa: *Institución Educativa Rafael Núñez*

Grado - Materia: *segundo; lengua castellana*

Bienvenido.

Se ha diseñado esta encuesta que permitirá reconocer los aspectos positivos y por mejorar de la actividad didáctica realizada. Todos los datos serán tratados de forma confidencial, exclusivamente para fines de la investigación y según las orientaciones de la Ley colombiana.

INSTRUCCIONES

A continuación, encontrará una serie de afirmaciones que intenta describir su experiencia durante la actividad realizada, califique de 1 a 5 según se sienta de acuerdo o no con cada una de ellas realizando una marca en el nivel de identificación que usted considere.

Niveles de calificación:

1. Totalmente desacuerdo

2. Parcialmente desacuerdo
3. Le es Indiferente
4. Parcialmente de acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Por favor responda la totalidad de las preguntas.

Ejemplo

N°	ATENCIÓN	1	2	3	4	5
1	Me siento se siente orgullo de ser colombiano					X

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____

N°	PREGUNTA	1	2	3	4	5
1	06R01- Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé.					
2	11A03- La calidad de la actividad de juego ayudó a mantener mi atención.					
3	13C05-Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido.					
4	14S02- Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema.					
5	17A06- La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase.					
6	18A10- La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase.					
7	21S03- Realmente disfruté estudiando con esta actividad.					
8	23R06- El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender.					
9	25C07- Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema.					
10	33R09- La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje.					
11	35C09- La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería.					
12	36S06- Fue un placer trabajar con una actividad de clase tan bien diseñada.					
13	**De 1 a 5 ¿Qué valor le darías a la experiencia vivida, siendo 1 muy aburrida y 5 muy satisfactoria?**					

Anexo H

Universidad de Santander Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación UDES VIGILADA MINEDUCACIÓN	**Comité de Bioética de la Universidad de Santander**	
	GUÍA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	Fecha: 23/08/2020
	CBU -FT-001-UDES	Versión: 00

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información del documento

Formato:	**CIF37-20_CI_B**	**Fecha:**	
Versión:	**V1.0**	**Páginas:**	**3**

El propósito de esta información es ayudarle a tomar la decisión de participar (o permitir participar a su hijo o representando), en una investigación realizada por los grupos de investigación de la Universidad de Santander, la Universidad Industrial de Santander y el Observatorio del Juego de Chile.

Tome el tiempo que requiera para decidirse, lea cuidadosamente este documento y haga las preguntas que desee al personal del estudio. Este estudio está siendo financiado por Convocatoria interna de la Universidad de Santander.

1. **Nombre o título de la investigación.** El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia.
2. **Programa, Facultad y Grupo de Investigación al que pertenece la propuesta.**

- Maestría en Tecnología Digital Aplicada a la Educación, Facultad de Educación, Grupo de investigación GRAVATE y grupo de investigación FENIX, Universidad de Santander
- Centro para el Desarrollo de la Docencia, Grupo de investigación GENTE, Universidad Industrial de Santander.
- Observatorio del Juego de Chile.

3. **Patrocinador del estudio o fuente de financiamiento.** Universidad de Santander, Universidad Industrial de Santander y Observatorio de Juego de Chile.
4. **Objetivo y justificación de la investigación.** La investigación tiene como objetivo 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 en Chile y Colombia.
5. **Título del trabajo de grado**: ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO
6. Autores del trabajo de grado: LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS y NELCY GARCÍA ARÉVALO
7. **Objetivo general del trabajo de grado:** Desarrollar una estrategia didáctica basada en gamificación para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado 2° de la Institución educativa Rafael Núñez
8. **Procedimientos a los cuales estarán sometidos los participantes.** Como participante del proyecto su hijo hará parte de procesos de innovación educativa que buscan mejorar la comprensión lectora. Esto implica que las clases serán grabadas en video, fotografiadas, además se aplicarán encuestas donde su hijo podrá expresar su opinión y se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en pruebas de comprensión lectora.
9. **Beneficios.** Participar en procesos de mejoramiento educativo que permita mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje; fomentando la motivación y la percepción del quehacer de aula a través del juego.
10. **Riesgos.** Ninguno relevante.
11. **Costos.** La participación en el proyecto no le generará ningún costo.
12. **Disponibilidad de tratamiento médico y de indemnización en caso que se requiera.** No aplica.
13. **Voluntariedad.** Su participación en esta investigación es completamente voluntaria. El participante tiene el derecho a no aceptar participar o a retirar

su consentimiento y retirarse (o retirar a su hijo/hija, familiar o representado) de esta investigación en el momento que lo estime conveniente.

14. **Confidencialidad de la información.** La información obtenida se mantendrá en forma confidencial, acordando la posibilidad que los resultados obtenidos sean presentados en revistas y/o conferencias científicas, considerando la protección de la identidad de los participantes sólo para efectos de la investigación propuesta.
15. **Garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta.** Las preguntas y/o dudas que el participante tenga acerca de esta investigación, puede hacerlas en cualquier momento durante y después de su participación, contactándose con los autores del trabajo de grado. Los datos de contacto son:
    LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS – lina.ubarnes.buelvas@gmail.com – 3007364474.
    NELCY GARCÍA ARÉVALO – ngarciaa22@gmail.com – 3208684288.

16. **Compromiso de proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio.** Para la divulgación de los diferentes aspectos del proyecto se realizará una jornada de socialización y una jornada de socialización de resultados del proyecto, una vez finalizado el mismo. Estas jornadas se realizarán a través de videoconferencias en la cuales usted podrá participar a través de un enlace web que será proporcionado por los autores del trabajo de grado.
17. **Declaración de consentimiento.** Sírvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la autorización.
18. **Uso exclusivo de la información obtenida en la investigación.** La información recolectada sólo será utilizada para dar cumplimiento a los objetivos, preguntas y/o hipótesis planteadas. En ningún caso, esta información podrá ser utilizada para otros propósitos excepto en los proyectos que tengan un alcance más amplio y contemplen a largo plazo el uso de esta información.
19. **Testigos.** Para la firma y aceptación del consentimiento y/o asentimiento, debe estar presente un testigo por parte del investigador.

Investigador principal
Nombre completo: Sergio Andrés Zabala Vargas
Documento de identidad: 91.514.641
Correo electrónico: sergio.zabala@cvudes.edu.co
Teléfono: 3002240341

Autores del trabajo de grado

Nombre completo: LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS
Documento de identidad: 1067855739
Correo electrónico: lina.ubarnes.buelvas@gmail.com
Teléfono: 3007364474

Nombre completo (OPCIONAL): NELCY GARCÍA ARÉVALO
Documento de identidad: 65 774 324
Correo electrónico: ngarciaa22@gmail.com
Teléfono: 3208684288

Firma	Firma
Sergio Andrés Zabala Vargas	Efraín Hernando Pinzón
C.C.: 91.514.641	C.C.: 13.540.735
Responsable del consentimiento informado y de la investigación	Testigo del equipo investigador
Firma	Firma

LINA BEATRIZ UBARNES BUELVAS	NELCY GARCÍA ARÉVALO
1067855739	65 774 324
Autor 1 del trabajo de grado	Autor 2 del trabajo de grado (opcional)

Firma

Nombre padre o acudiente:
Documento de identidad:
Padre de Familia

Anexo I

Universidad de Santander Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación UDES VIGILADA MINEDUCACIÓN	**Comité de Bioética de la Universidad de Santander**	
	GUÍA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	Fecha: 22/07/2019
	CBU -FT-001-UDES	Versión: 00

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información del documento

Formato:	**CIF37-20_AI_B**	**Fecha:**	
Versión:	**V1.0**	**Páginas:**	

El propósito de esta información es ayudarle a tomar la decisión de participar (o permitir participar a su hijo o representando), en una investigación realizada por los grupos de investigación de la Universidad de Santander, la Universidad Industrial de Santander y el Observatorio del Juego de Chile.

Tome el tiempo que requiera para decidirse, lea cuidadosamente este documento y haga las preguntas que desee al personal del estudio. Este estudio está siendo financiado por Convocatoria interna de la Universidad de Santander.

1. **Nombre o título de la investigación.** El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia.
2. **Programa, Facultad y Grupo de Investigación al que pertenece la propuesta.**
   - Maestría en Tecnología Digital Aplicada a la Educación, Facultad de Educación, Grupo de investigación GRAVATE y grupo de investigación FENIX, Universidad de Santander

- Centro para el Desarrollo de la Docencia, Grupo de investigación GENTE, Universidad Industrial de Santander.
- Observatorio del Juego de Chile.

3. **Patrocinador del estudio o fuente de financiamiento.** Universidad de Santander, Universidad Industrial de Santander y Observatorio de Juego de Chile.
4. **Objetivo y justificación de la investigación.** La investigación tiene como objetivo 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 en Chile y Colombia.
5. **Título del trabajo de grado**: Incluya aquí el título de su trabajo de grado.
6. **Autores del trabajo de grado**: Incluya aquí el nombre de los autores del trabajo de grado.
7. **Objetivo general del trabajo de grado:** Incluya aquí el objetivo general de su trabajo de grado.
8. **Procedimientos a los cuales estarán sometidos los participantes.** Como participante del proyecto su hijo hará parte de procesos de innovación educativa que buscan mejorar la comprensión lectora. Esto implica que las clases serán grabadas en video, fotografiadas, además se aplicarán encuestas donde su hijo podrá expresar su opinión y se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en pruebas de comprensión lectora.
9. **Beneficios.** Participar en procesos de mejoramiento educativo que permita mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje; fomentando la motivación y la percepción del quehacer de aula a través del juego.
10. **Riesgos.** Ninguno relevante.
11. **Costos.** La participación en el proyecto no le generará ningún costo.
12. **Disponibilidad de tratamiento médico y de indemnización en caso que se requiera.** No aplica.
13. **Voluntariedad.** Su participación en esta investigación es completamente voluntaria. El participante tiene el derecho a no aceptar participar o a retirar su consentimiento y retirarse (o retirar a su hijo/hija, familiar o representado) de esta investigación en el momento que lo estime conveniente.
14. **Confidencialidad de la información.** La información obtenida se mantendrá en forma confidencial, acordando la posibilidad que los resultados obtenidos sean presentados en revistas y/o conferencias científicas, considerando la protección de la identidad de los participantes sólo para efectos de la investigación propuesta.
15. **Garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta.** Las preguntas y/o dudas que el participante tenga acerca de esta investigación, puede hacerlas en cualquier momento durante y después de su participación, contactándose con los autores del trabajo de grado. Los datos de contacto son:

Nombre completo autor 1- correo electrónico 1 – número celular 1
Nombre completo autor 2- correo electrónico 2 – número celular 2

16. **Compromiso de proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio.** Para la divulgación de los diferentes aspectos del proyecto se realizará una jornada de socialización y una jornada de socialización de resultados del proyecto, una vez finalizado el mismo. Estas jornadas se realizarán a través de videoconferencias en la cuales usted podrá participar a través de un enlace web que será proporcionado por los autores del trabajo de grado.
17. **Declaración de consentimiento.** Sírvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la autorización.
18. **Uso exclusivo de la información obtenida en la investigación.** La información recolectada sólo será utilizada para dar cumplimiento a los objetivos, preguntas y/o hipótesis planteadas. En ningún caso, esta información podrá ser utilizada para otros propósitos excepto en los proyectos que tengan un alcance más amplio y contemplen a largo plazo el uso de esta información.
19. **Testigos.** Para la firma y aceptación del consentimiento y/o asentimiento, debe estar presente un testigo por parte del investigador.

Te invitamos hacer parte de nuestra investigación por ser estudiante vinculado al grupo de los autores de trabajo de grado relacionado en este documento. En caso de ser menor de edad, me permito informarte que esta propuesta se ha comunicado ya con tus padres/apoderado y ellos saben que te estamos preguntado tu intención de participar o no. Si vas a participar en la investigación, sus padres/apoderado también tienen que aceptarlo. Pero si no deseas tomar parte en la investigación no tienes por qué hacerlo, aun cuando tus padres lo hayan aceptado. Puedes discutir cualquier aspecto de este documento con tus padres o amigos o cualquier otro con el que te sientas cómodo. Puede que haya algunas palabras que no entiendas o cosas que quieras que te las explique mejor porque estás interesado o preocupado por ellas. Por favor, puedes pedirme que pare en cualquier momento y me tomaré tiempo para explicártelo.

Acepto participar en la investigación.

Firma: _____

Nombre estudiante (menor de edad) _____

Fecha (Día/mes/año): _____

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado __Si __No.

Declaración del investigador: Yo certifico que se ha explicado al menor de edad la naturaleza y el objetivo de la investigación, y que él o ella entiende en qué consiste su participación, los posibles riesgos y beneficios implicados. Todas las preguntas que el menor de edad ha hecho le han sido contestadas en forma adecuada. Así mismo, he leído y explicado adecuadamente las partes del asentimiento. Hago constar con mi firma.

Investigador principal
Nombre completo: Sergio Andrés Zabala Vargas
Documento de identidad: 91.514.641
Correo electrónico: sergio.zabala@cvudes.edu.co
Teléfono: 3002240341

Autores del trabajo de grado
Nombre completo: Nombre del autor 1
Documento de identidad: Documento del autor 1
Correo electrónico: Correo electrónico del autor 1
Teléfono: número celular del autor 1

Nombre completo: Nombre del autor 2
Documento de identidad: Documento del autor 2
Correo

electrónico: Correo electrónico del autor 2
Teléfono: Número celular del autor 2

_____ _____

Firma

Sergio Andrés Zabala Vargas

C.C.: 91.514.641

Responsable del consentimiento informado y de la investigación

Firma

Efraín Hernando Pinzón

C.C.: 13.540.735

Testigo del equipo investigador

Firma

Nombre del autor 1

Documento del autor 1

Autor 1 del trabajo de grado

Firma

Nombre del autor 2

Documento del autor 2

Autor 2 del trabajo de grado (opcional)

Anexo J

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

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Código DANE:_____Municipio: _____

Docente(s) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):

_____CC/CE_____

_____CC/CE: _____

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 _____ de la ciudad de _____ y de la Universidad de Santander. La autorización se regirá en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa _____ de la ciudad de _____ (ubicada en ----dirección física----, con correo-e ----@--- y teléfono ------) y a la Universidad de Santander (ubicada en ----dirección física----, con correo-e ----@--- y teléfono ------), 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 _____ 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 _____ 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:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	

Lugar y fecha: _____

Testigo 1 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: _____; CC/CE: _____

Firma: _____

Testigo 2 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: _____; CC/CE: _____

Firma: _____