GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRADO 3° DE BÁSICA PRIMARIA

HEYLEM JOHANA GRIMALDO BELTRÁN
YULY KATHERINE ZAPATA GIRALDO

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
CÚCUTA
1 DE DICIEMBRE DE 2020

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRADO 3° DE BÁSICA PRIMARIA

HEYLEM JOHANA GRIMALDO BELTRÁN
YULY KATHERINE ZAPATA GIRALDO

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

Director
MAURICIO PERDOMO VARGAS
Magister de profundización en educación en línea

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-UDES
CÚCUTA
1 DE DICIEMBRE DE 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-1-2020-0216-ASF1	
FECHA	3-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Grimaldo Beltran Heylem Johana
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Perdomo Vargas Mauricio
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Garcia Ramirez Fabio Ernesto

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRADO 3° DE BÁSICA PRIMARIA

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.	Los resultados presentados además de mostrar coherencia con los objetivos de investigación, demuestran la efectividad de la estrategia de gamificación implementada.
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.	Como principal aporte, además de la estrategia de gamificación desarrollada, considero que es innovadora con la herramienta digital de cuentos que se implementó.
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 evidenció plenamente un uso efectivo de los recursos audiovisuales, así como de la demostración del funcionamiento de la herramienta de gamificación desarrollada.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	La estudiante evidenció dominio en la argumentación de su trabajo de grado, así como en las respuestas a las preguntas del evaluador.

Calificación Director : 4.0 (Número) **CUATRO PUNTO CERO** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.5 (Número) **CUATRO PUNTO CINCO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.3 (Número) **CUATRO PUNTO TRES** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Escaneado con CamScanner

La estudiante realizó defensa de su trabajo de grado, evidenciando argumentación y coherencia entre la titulación, pregunta de investigación, objetivos y resultados alcanzados en la investigación realizada.
Se recomienda hacer registro del producto de gamificación diseñado, asi como socializar los resultados en publicaciones y eventos académicos.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

(Firma)

Hayleen Tatiana Grimaldo

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

Escaneado con CamScanner

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-1-2020-0216-ASF2	
FECHA	3-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Zapata Giraldo Yuly Katherine
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Perdomo Vargas Mauricio
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Garcia Ramirez Fabio Ernesto

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRADO 3° DE BÁSICA PRIMARIA

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.	Los resultados presentados además de mostrar coherencia con los objetivos de investigación, demuestran la efectividad de la estrategia de gamificación implementada.
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.	Como principal aporte, además de la estrategia de gamificación desarrollada, considero que es innovadora con la herramienta digital de cuentos que se implementó.
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 evidenció plenamente un uso efectivo de los recursos audiovisuales, asi como de la demostración del funcionamiento de la herramienta de gamificación desarrollada.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	La estudiante evidenció dominio en la argumentación de su trabajo de grado, asi como en las respuestas a las preguntas del evaluador.

Calificación Director : 4.0 (Número) **CUATRO PUNTO CERO** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.5 (Número) **CUATRO PUNTO CINCO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.3 (Número) **CUATRO PUNTO TRES** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

La estudiante realizó defensa de su trabajo de grado, evidenciando argumentación y coherencia entre la titulación, pregunta de investigación, objetivos y resultados alcanzados en la investigación realizada.

Se recomienda hacer registro del producto de gamificación diseñado, asi como socializar los resultados en publicaciones y eventos académicos.

ESTUDIANTE:
(Autor de Trabajo de Grado):

(Firma)

Yuly Katherine Zapata Giraldo
(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

Dedicatoria

A mis amados hijos, Geraldine y Juan Sebastián, por quienes sigo de pie. A mi amoroso y paciente esposo, Rogelio, quien me ayuda a vivir un día a la vez

Heylem Johana Grimaldo Beltrán

A mi madre, quien descansa en Dios y fue mi apoyo incondicional durante mi carrera como docente. A mi padre, porque ver su cara de orgullo me llena de satisfacción. A mi esposo Fredy Vargas por su apoyo y comprensión sin medidas y sin lugar a duda a mis hijos, Fredy y Daniel, que con sus pilatunas me llenan de amor y me inspiran a ser mejor cada día.

Yuly Katherine Zapata Giraldo

Agradecimientos

Damos gracias en primer lugar a Dios, quien es el autor de nuestro proyecto de vida y quien permite que culminemos satisfactoriamente este proyecto de investigación. Él ha guiado cada uno de nuestros pasos y nos ha fortalecido en medio de la dificultad; a él damos la honra y la gloria de cada triunfo.

Al Magíster Leonardo Mateus Bedoya, rector de la Institución Educativa Camilo Torres Restrepo quien nos permitió implementar el proyecto de investigación aplicado a los estudiantes de grado 3° de la sede J Eduardo Santos.

A la Especialista María Luisa López Rolón, Rectora de la Institución Educativa Integrado Juan Atalaya por permitirnos aplicar este trabajo de investigación en pro siempre de mejorar la calidad de los procesos pedagógicos en la comunidad educativa que dirige.

Y a los estudiantes, quienes fueron los principales protagonistas para que se dieran los resultados obtenidos en el proyecto de investigación; gracias a ellos por su esfuerzo y dedicación para desarrollar cada una de las actividades realizadas, las cuales permitieron mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONTENIDO

Pág.

ABSTRACT
INTRODUCCIÓN
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO 17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 17
1.1.1 Descripción de la situación problema 17
1.1.2 Identificación del problema 20
1.1.3 Pregunta problema 21
1.2 ALCANCE 21
1.2.1 Indicadores de impacto 22
1.2.2 Indicadores de resultado 22
1.2.3 Indicadores de producto 22
1.2.4 Indicadores de gestión 22
1.3 JUSTIFICACIÓN 23
1.4 OBJETIVOS 25
1.4.1 Objetivo general 25
1.4.2 Objetivos específicos 25
2 BASES TEÓRICAS 26
2.1 ESTADO DEL ARTE 26
2.1.1 Antecedentes históricos 26
2.1.2 Antecedentes legales. 35
2.1.3 Antecedentes investigativos 37
2.2 MARCO REFERENCIAL 43
2.2.1 Marco Teórico 43
2.2.2 Marco Conceptual 46
2.2.3 MARCO TECNOLÓGICO 55
3 DISEÑO METODOLÓGICO 56
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN 56
3.2 HIPÓTESIS 57
3.2.1 VARIABLES O CATEGORÍAS 57
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS 58
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA 59
3.4.1 Población 59
3.4.2 Muestra 59
3.5 PROCEDIMIENTO 60
3.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 62
3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS 64
4. CONSIDERACIONES ÉTICAS 67

5. DIAGNÓSTICO INICIAL 69
6. ESTRUCTURACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN… 73

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA 73
6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO… 90
6.3 IMPLEMENTACIÓN… 135
7. ANÁLSIS E INTERPETRACIÓN… 149
7.1 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA 149
7.2 RESULTADOS Y ANÁLISI DE PRUEBA DIAGNÓSTICA 201
7.3 RESULTADOS Y ANÁLISIS DE PRUEBA DE CARACTERIZA.CIÓN POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA GAMIFICADA… 212
8. CONCLUSIONES 226
9. LIMITACIONES 227
10. IMPACTO 278
BIBLIOGRAFÍA 279
ANEXOS 291

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas....21
Figura 2. Jerarquía de elementos del juego....52
Figura 3. Procedimiento de la investigación....60
Figura 4. Nueva partida....92
Figura 5. Elementos de la nueva partida....92
Figura 6. Bienvenida al juego....93
Figura 7. Opciones....93
Figura 8. Escenario general....944
Figura 9. Interfaz 2....94
Figura 10. Interfaz principal Nivel 1 Aladino....95
Figura 11. Interfaz diálogo con Aladino....95
Figura 12. Mapa cueva....96
Figura 13. Batalla 1....97
Figura 14. Segundo momento batalla 1....98
Figura 15. Tercer momento batalla 1....988
Figura 16. Recompensa de batalla....99
Figura 17. Misión de joyas completadas....99
Figura 18. Sultán....100
Figura 19.Momento de articulación de historia. Responder preguntas....100
Figura 20. Pregunta relacionada con el cuento de Aladino....101
Figura 21. Integración del cuento Ricitos para misión....101
Figura 22. Direccionamiento al cuento de Ricitos....102
Figura 23. Señalamiento cuento ricitos....102
Figura 24. Cabaña....103
Figura 25. Cabaña piso 1....103
Figura 26. Cabaña piso 2....104
Figura 27. Primera interfaz cabaña interna....104
Figura 28. Misión relacionada con la historia de ricitos....105
Figura 29. Interfaz encuentro con Ricitos de oro....105
Figura 30. Momento de captura Ricitos....106
Figura 31. Recompensa por misión. Cuento Ricitos....106
Figura 32. Momento donde se encuentra la lámpara....107
Figura 33. Relación cuento Caperucita roja....107
Figura 34. Direccionamiento cuento Caperucita roja....108
Figura 35. Interfaz mundo de Caperucita roja....108
Figura 36. Misión para obtener la llave....109
Figura 37. Momento inicial batalla con el Lobo de Caperucita roja....109
Figura 38. Momento final batalla con Lobo....110
Figura 39. Momento de gamificación nivel de experiencia....110
Figura 40. Momento de gamificación LLAVE para nivel 2....111
Figura 41. Dirección a Nivel 2....111
Figura 42. Mapa puerta nivel 2....112
Figura 43. Nivel 2....112

Figura 44. Primera Interfaz. Encuentro con guarda.....113
Figura 45. Pregunta relacionada con el cuento parta ingresar. 113
Figura 46. Mapa castillo.....114
Figura 47. Encuentro con el gigante misión 115
Figura 48. Misión del castillo del gigante egoísta.....115
Figura 49. Momentos de preguntas relacionadas con el cuento 116
Figura 50. Mapa del jardín castillo del gigante egoísta 116
Figura 51. Batalla con personaje de cuento futurista 117
Figura 52. Batalla con reina.....117
Figura 53. Momento final de misión Gigante egoísta 118
Figura 54. Momento final interfaz primavera.....118
Figura 55. Momento encuentro con hada 119
Figura 56. Mapa del poblado de cenicienta 120
Figura 57. Interfaz casa de anciana. Pista 1 120
Figura 58. Interfaz cantina 121
Figura 59. Interfaz encuentro con cenicienta 121
Figura 60. Preguntas relacionadas a la bella durmiente.....122
Figura 61. Direccionamiento al bosque.....122
Figura 62. Entrada al reino en ruinas de la bella durmiente 123
Figura 63. Mapa piso 1 Castillo en ruinas bella durmiente 124
Figura 64. Mapa piso 2 castillo en ruinas.....124
Figura 65. Interfaz ruinas del castillo.....125
Figura 66. Interfaz interior del castillo en ruinas. Cuento bella durmiente.....125
Figura 67. Momentos de preguntas relacionadas con la historia la Bella durmiente 126
Figura 68. Momento donde se obtiene la llave.....127
Figura 69. Ingreso a la habitación de la bella durmiente 127
Figura 70. Momento en que despierta la bella durmiente.....128
Figura 71. Interfaz final del cuento de la bella durmiente 128
Figura 72. Interfaz inicial nivel 3 Patito feo.....129
Figura 73. Mapa Patito feo.....130
Figura 74. Misión Patito feo 130
Figura 75. Misión final Patito feo.....131
Figura 76. El gallo pide ayuda.....132
Figura 77. Inicio Misión Final 132
Figura 78. Interior de la casa de los músicos de Bremen.....133
Figura 79. Interfaz final de los músicos de Bremen.....133
Figura 80. Mensaje de finalización juego 134
Figura 81. Crédito a creadoras 135
Figura 82 Jugador ingresando a “El bosque de los cuentos perdidos” 137
Figura 83. Jugador en el escenario de Aladino y la lámpara mágica.....138
Figura 84. Jugador en la misión de ricitos de oro. 140
Figura 85 . Jugador en el escenario de Caperucita roja 141
Figura 86. Jugador en el escenario de El gigante egoísta.....142
Figura 87. Jugador en el escenario de Cenicienta 143

Figura 88. Jugador en el escenario de La bella durmiente 144
Figura 89. Jugador en el escenario de El patito feo 145
Figura 90. Jugador en el escenario de Los músicos de Bremen 147
Figura 91. Resultados del índice de velocidad de lectura 201
Figura 92. Resultado del índice de niveles de calidad de lectura 203
Figura 93. Representación de análisis pregunta 1 204
Figura 94. Representación de análisis pregunta 2 205
Figura 95.Representación de análisis pregunta 3 206
Figura 96. Representación de análisis pregunta 4 208
Figura 97. Representación de análisis pregunta 5 209
Figura 98. Representación de análisis pregunta 6 211
Figura 99. Resultados de índice de velocidad lectura 214
Figura 100. Resultado de índice de niveles de calidad de lectura 215
Figura 101. Representación de análisis pregunta 1 216
Figura 102. Representación de análisis pregunta 2 217
Figura 103. Representación de análisis pregunta 3 219
Figura 104. Representación de análisis pregunta 4 220
Figura 105. Representación de análisis pregunta 5 221
Figura 106. Representación de análisis pregunta 6 223
Figura 107. cuadro comparativo desarrollo de competencias de comprensión lectora 224

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Resultado del informe por colegios 19
Tabla 2. Resultados históricos de Colombia en Pisa..... 24
Tabla 3.Operacionalización de variables..... 58
Tabla 4 Relación de los instrumentos para la recolección de la información y objetivos. 66
Tabla 5 Guía entrevista preguntas estructuradas..... 69
Tabla 6. Criterios de velocidad programa Todos Aprender 70
Tabla 7. Criterios de calidad para la competencia lectora programa Todos Aprender 71
Tabla 8 Guía de preguntas estructuradas entrevista de satisfacción..... 72
Tabla 9 Datos técnicos del vídeo juego " El bosque de los cuentos perdidos" 91
Tabla 10. Matriz de construcción y deconstrucción de la entrevista dirigida a padres # 1 149
Tabla 11. Matriz de reconstrucción de entrevista a padres # 2 152
Tabla 12.Matriz de reconstrucción de entrevista #3 155
Tabla 13 Matriz de reconstrucción de entrevista #4 157
Tabla 14. Matriz de reconstrucción de entrevista # 5 160
Tabla 15. Matriz de reconstrucción de entrevista # 6 162
Tabla 16. Matriz de reconstrucción de entrevista #7 165
Tabla 17. Matriz de reconstrucción de entrevista #8 168
Tabla 18. Matriz de reconstrucción de entrevista #9 170
Tabla 19. Matriz de reconstrucción de entrevista #10 173
Tabla 20. Matriz de reconstrucción de entrevista #11 175
Tabla 21. Matriz de reconstrucción de entrevista #12 177
Tabla 22. Matriz de reconstrucción de entrevista #13 180
Tabla 23. Matriz de reconstrucción de entrevista #14 182
Tabla 24. Matriz de reconstrucción de entrevista #15 185
Tabla 25. Matriz de reconstrucción de entrevista #16 187
Tabla 26. Matriz de reconstrucción de entrevista #17 189
Tabla 27. Matriz de reconstrucción de entrevista #18 192
Tabla 28. Matriz de reconstrucción de entrevista #19 194
Tabla 29. Matriz de reconstrucción de entrevista #20 196
Tabla 30. Hallazgos en la aplicabilidad de la entrevista diagnóstica dirigida a padres de familia. 199
Tabla 31. Niveles de velocidad en relación con el número de palabras leídos 201
Tabla 32. Niveles de comprensión lectora 202
Tabla 33. Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 1 .. 203
Tabla 34. Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 2 .. 205
Tabla 35. Análisis de la prueba diagnóstica 3 206
Tabla 36.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 4 ... 207
Tabla 37.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 5 ... 208
Tabla 38.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 6 ... 210
Tabla 39.Hallazgo prueba de caracterización 211

Tabla 40. Niveles de velocidad en relación con el número de palabras leídos 213
Tabla 41. Niveles de comprensión lectora 214
Tabla 42. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 1 215
Tabla 43. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 2 217
Tabla 44. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 3 218
Tabla 45. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 4 219
Tabla 46. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 5 221
Tabla 47. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 6 222
Tabla 48. Hallazgos prueba de caracterización.....223
Tabla 49. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #1 229
Tabla 50. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #2 231
Tabla 51. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #3 234
Tabla 52. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #4 236
Tabla 53. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #5 239
Tabla 54. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #6 241
Tabla 55. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #7 244
Tabla 56. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #8 246
Tabla 57. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #9 249
Tabla 58. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #10 251
Tabla 59. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #11 253
Tabla 60. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #12 256
Tabla 61. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #13 258
Tabla 62. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #14 260
Tabla 63. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #15 263
Tabla 64. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #16 265
Tabla 65. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #17 267
Tabla 66. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #18 270
Tabla 67. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #19 272
Tabla 68. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #20 274
Tabla 69. Hallazgos de la entrevista estructurada de satisfacción aplicada a estudiantes 277

LISTA DE ANEXOS

Anexo A Cronograma 292
Anexo B Presupuesto 295
Anexo C Prueba de caracterización 297
Anexo D Formatos de entrevistas 304
Anexo E Documentos de autorización para el uso de imágenes 308
Anexo F Registro fotográfico 314
Anexo G Caracterización base, informe PTA 325

RESUMEN

TÍTULO: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRADO 3° DE BÁSICA PRIMARIA

Autor(es): Heylem Johana Grimaldo Beltrán, Yuly Katherine Zapata Giraldo.

Palabras claves: Gamificación, competencia, comprensión, Video juego.

Llegar a comprender lo que se lee es un factor determinante que se reconoce como instrumento esencial para el proceso de aprendizaje. El avance tecnológico juega un papel fundamental en la aprehensión de diferentes conocimientos, en este caso, fortaleciendo y facilitando el proceso de comprensión con la implementación de estrategias didácticas y pedagógicas que permite desarrollar la competencia de comprensión lectora en los estudiantes de forma significativa.

El proyecto de investigación surgió con el fin de mejorar la competencia de comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero, ya que se observa apatía y dificultad al realizar actividades, razón que ha sido determinante en el resultado de las Pruebas Saber. En este sentido, la gamificación es la estrategia pedagógica e innovadora que se empleará para mejorar en los estudiantes la competencia de comprensión lectora, utilizando como recurso un video juego “El Bosque de los cuentos perdidos”, minimizando la debilidad latente que presentan los estudiantes. Al finalizar el proyecto se pretende que el estudiante haya pasado por un proceso dinámico y estimulante, que le permita comprender los textos que lee.

El proyecto se desarrolla en cuatro fases iniciando con un diagnóstico mediante una caracterización, la implementación de la estrategia pedagógica compuesta por 10 actividades del video juego “El Bosque de los cuentos perdidos”, posteriormente una caracterización final y un proceso de retroalimentación que cumple con el propósito de fortalecer y desarrollar las competencias de comprensión lectora.

ABSTRACT

TITLE: GAMIFICATION AS A STRATEGY FOR THE STRENGTHENING AND DEVELOPMENT OF THE READING COMPREHENSION COMPETENCE OF THE 3RD GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

Author(s): Heylem Johana Grimaldo Beltrán, Yuly Katherine Zapata Giraldo

Keywords: Gamification, competence, comprehension, video game.

Developing reading comprehension competence is a determining factor recognized as an essential tool for the learning process. Technological progress plays a fundamental role in the apprehension of different knowledge, in this case, strengthening and enabling the comprehension process with the implementation of didactic and pedagogical strategies that allow students to develop reading comprehension competence in a meaningful way.

The research project arose to improve the reading comprehension competence in third-grade students since lack of interest and difficulty in performing activities was observed, which has been a determining factor in the results of the Saber Tests. In this sense. The gamification is the pedagogical and innovative strategy that will be used to improve the reading comprehension competence of students, using the video game “El Bosque de los cuentos perdidos” as a resource, minimizing the latent weakness shown by students. At the end of the project, students are expected to have gone through a dynamic and stimulating process, allowing them to understand the texts they read.

The project is developed in four phases starting with the diagnosis through a characterization, the implementation of the pedagogical strategy comprised of 10 activities from the video game “El Bosque de los cuentos perdidos”, then a final characterization and a feedback process that fulfills the purpose of strengthening and developing reading comprehension competence.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad es indiscutible la falta de motivación e interés por parte de los educandos frente al proceso lecto-escritor y a su vez ésta se ve reflejada en un bajo nivel de comprensión. Se evidencia a diario cómo los estudiantes pueden estar inmersos en juegos digitales o análogos durante largos periodos donde no se requiere mayor esfuerzo, pero sienten apatía por leer pocos minutos. Por lo anterior la educación de hoy debe estar enfocada e involucrada en la dinámica cambiante de la sociedad actual con relación a los nativos digitales, razón por la cual la gamificación implementada en el aula aporta mecánica y estética de los juegos al proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo así más motivadoras y atractivas para el alumnado, permitiendo un aprendizaje más enriquecedor.

Con base en lo anterior la Gamificación y las TIC nos brindan la posibilidad de implementar diferentes herramientas virtuales de aprendizaje que fortalecen la comprensión lectora con el fin de generar espacios de práctica y aprehensión de ésta competencia al interior de la comunidad educativa. Según Isabel Solé (2009) las bases para conocer los elementos que se incorporan en el proceso de comprensión lectora lo conforman los conocimientos previos, el contexto y la importancia de las intervenciones didácticas que el docente debe tener en cuenta para desarrollar competencias lectoras en los estudiantes.

Sumando importancia a lo planteado por la autora mencionada, esta investigación propone la utilización de la gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria con el fin de que se pueda abordar esta problemática, teniendo en cuenta que la comprensión es la base para que el estudiante tenga éxito en las demás áreas y también en su vida futura.

Son muchos los recursos que existen hoy en día para gamificar en el aula, por consiguiente, se pretende abordar esta dificultad mediante una estrategia gamificada llamada “El bosque de los cuentos perdidos” que permita de una forma significativa desarrollar esta competencia de comprensión lectora y a su vez que se puedan adaptar a los aprendizajes del área. A partir de esta estrategia utilizada se busca que el método de enseñanza sea un proceso más dinámico e innovador que propicie que el estudiante se convierta en un lector más competente y a su vez con más capacidad de análisis y de comprensión. El siguiente trabajo trata de la integración e importancia de la gamificación a través del vídeo juego en el desarrollo de las competencias lectoras en estudiantes de tercer grado.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

El trabajo de grado Gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria, presenta la problemática de estudio que se fundamenta en lo siguiente:

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Descripción de la situación problema

En la actualidad las instituciones educativas buscan adaptarse al desafío pedagógico que involucra la innovación tecnológica y la adquisición de conocimientos mediante la puesta en marcha del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). No es de desconocimiento que, pese a la demanda de la educación digital, aún hay muchas instituciones que se encuentran sumergidas en el método de enseñanza tradicional, haciendo que el estudiante nativo digital sienta apatía frente a su proceso de aprendizaje o este no sea adquirido de una forma significativa.

Para Torres Salas, María Isabel (2009) Las nuevas generaciones nacen, crecen y son educadas en un contexto tecnológico, invadido por lo global, pero para que esto no se convierta en un aspecto negativo, el punto de partida de la educación debe contemplar el desarrollo socio histórico local del individuo, sin que por esto se rechace lo global. Con lo anterior se puede connotar que el contexto en el que el estudiante se encuentre influye de una manera determinante en su proceso educativo y la institución, principalmente el docente como actor principal, puede transformar los procesos de enseñanza en su quehacer pedagógico.

Lo anterior viene a pintar un contraste bastante amargo al sobreponerse con el contexto de las instituciones educativas objeto de esta investigación; la primera es la Institución Educativa Camilo Torres Restrepo que es de carácter oficial y se encuentra ubicada en el nororiente de la ciudad de Barrancabermeja en el departamento de Santander, la cual tiene como finalidad la formación de estudiantes desde educación preescolar hasta grado 11 centrando su acción educativa en una pedagogía crítico – social, proporcionando un ambiente de trabajo y disciplina. La población objeto de esta intervención se encuentra específicamente en la sede

Eduardo Santos del barrio Danubio quien cuenta con una población escolar de 402 estudiantes, donde 35 de ellos corresponde a un grado de tercero que oscilan entre los 8 y 9 años de edad y con estrato socioeconómico 1 que representa una población escolar de escasos recursos.

Estas carencias de recursos materiales y humanos van tener un impacto determinante en el desempeño de los educandos. Como se puede apreciar en el grupo de estudiantes donde se realiza la investigación, en el cual se ha detectado dificultad en el área de Lengua Castellana, se evidencia un bajo nivel de comprensión de textos, ya que al momento de realizar actividades se observa el desinterés y la dificultad para llevarlas a cabo, razón que ha sido determinante en el resultado de las pruebas saber del grado tercero.

La segunda institución es la Institución Educativa Colegio Integrado Juan Atalaya se encuentra ubicada en el noroccidente y occidente de la ciudad de Cúcuta, en ella confluyen las comunas 7 y 8, destacándose por su alto cordón de miseria en la que confluyen ciudadanos colombianos, retornados y migrantes; lo que hace que tenga una alta tasa delictiva y de baja o nula alfabetización. Así las cosas, debe consolidar con premura estrategias que le permitan disparar más sus resultados para hacer posible la consolidación frente a las cifras de la ETC y el país. Por ello se debe realizar un estudio acucioso de las estrategias metodológicas para que los resultados se vean reflejados en las cifras de manera sostenida.

Uno de los factores que se puede mejorar con el fin de aliviar la problemática anterior es considerar la apatía que muestran los estudiantes frente al proceso lectoescritor y por ende de comprensión, que se ve reflejado en el bajo rendimiento académico y en la deficiencia de las pruebas que, para este caso, se presenta en la básica primaria y es el problema principal que hay que atender teniendo en cuenta que una buena lectura y una buena comprensión, mejoran el nivel y la calidad en el resto de las áreas. Gutiérrez Ramos, Ernesto y Naranjo Rondón Grethel expresan que, para despertar la curiosidad por la lectura en los alumnos, hay que estimularla con algún elemento motivador.

Teniendo en cuenta lo anterior, aparece un nuevo término, ludificación o gamificación (del inglés gamification). El término se refiere a una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener conocimientos, mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. En ese contexto queda al descubierto que la gamificación es la estrategia pedagógica e innovadora que se pretende utilizar para mejorar en los estudiantes la competencia de comprensión lectora y así construir un puente entre

el juego, que es algo innato en los niños y la lectura, que representa lo apático porque no están familiarizados, logrando un acercamiento entre estos pares para que la lectura no sea un requisito u obligación escolar sino un deleite como el jugar. Para ilustrar de una mejor manera la situación, tomamos una parte los resultados del Informe por colegios del cuatrienio en el que se observa con claridad la precarización del desarrollo de competencias en el área de lenguaje, lo que hace que ambas instituciones educativas estén muy por debajo de la media nacional para el grado 3° de primaria.

Tabla 1. Resultado del informe por colegios



Diferencias de cada aprendizaje con los resultados de Colombia y su respectivo promedio

Aprendizajes	Porcentaje de respuestas incorrectas				Diferencia con Colombia				
	2014	2015	2016	2017	2014	2015	2016	2017	Media
Compara textos de diferente formato y finalidad para dar cuenta de sus relaciones de contenido (Semántico).	71.9	36.8	46.9	53.5	-17.3	-7.8	3.1	-3.5	-6.4
Evalúa información explícita o implícita de la situación de comunicación (Pragmático).	84.4	47.4	17.2	50.0	-22.7	-4.1	9.0	-5.3	- 5.8

Fuente. I. E. Colegio Integrado Juan Atalaya

Como se presenta en la tabla, la institución educativa ha venido presentando una diferencia marcada con el nivel nacional. En el grado tercero de primaria analizamos que los estudiantes presentan mayor dificultad en la competencia de comprensión lectora, en los componentes semántico, sintáctico y pragmático, ya que nuestros niños no extraen información de los textos, pero lo que es aún peor no manejan un vocabulario que les permita entender lo leído, ni reconocen la silueta textual, por ello es aquí donde está la mayor cantidad de aprendizajes por priorizar. Esto es bastante alarmante ya que va a repercutir en el desempeño de los estudiantes en áreas que requieren procesos de comprensión como por ejemplo matemáticas, sociales, etc.

En la era actual donde el aprendizaje es integral, se hace evidente la importancia de la comprensión lectora para hacer inferencias y obtener un aprendizaje de lo que se lee y en últimas desempeñarse en los diferentes retos de nuestra sociedad moderna.

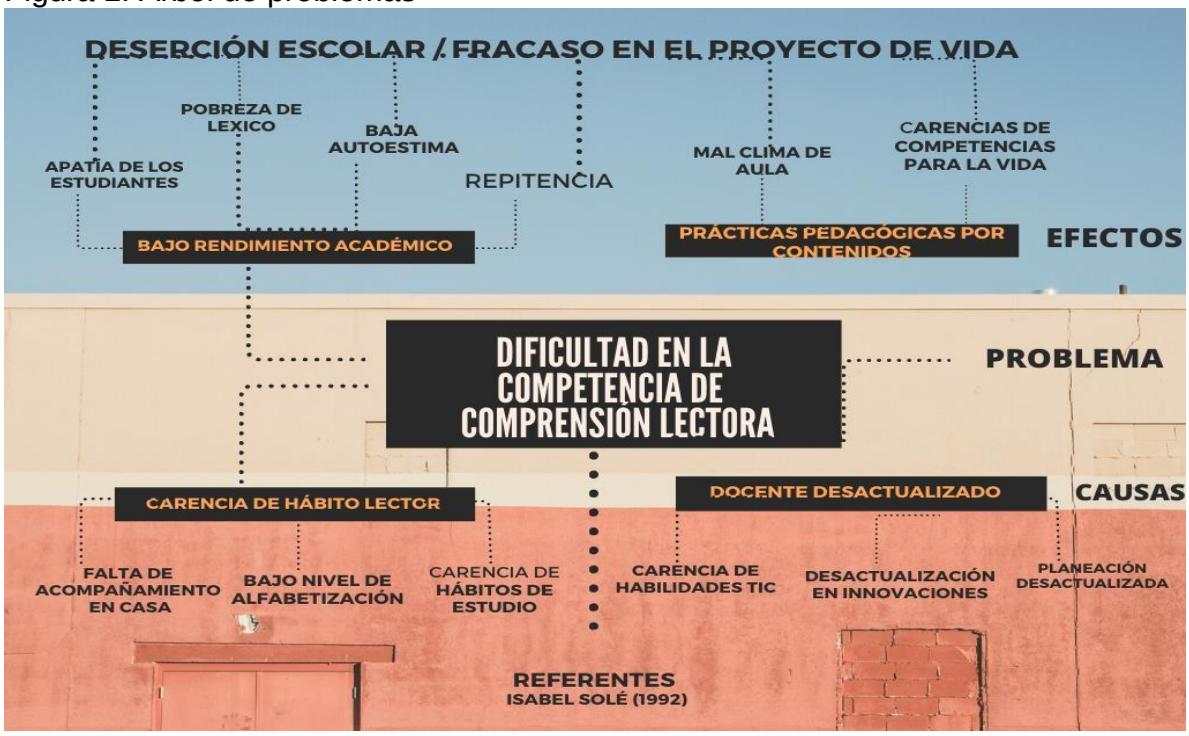
Se requiere realizar un seguimiento sistemático de las prácticas de aula, verificar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes y de los desempeños docentes y promover estrategias para fortalecerlas. Aunque aparecen fortalezas en los resultados de la competencia del pensamiento numérico variacional muestran que no se ha logrado desarrollar ninguna competencia específica en el área de lenguaje ya que evidentemente lo aprendido en dicha área no se logra extrapolar de manera exitosa, por tanto, se requiere llevar dichas prácticas al desarrollo del pensamiento abstracto que permitan a los estudiantes construir nuevos aprendizajes a partir de la lectura, para superar dificultades e iniciar un proceso de mejoramiento que lleve al éxito en la consecución de los objetivos trazados.

1.1.2 Identificación del problema

Mediante una observación directa, el equipo investigador detecta falencias en los procesos formativos de estudiantes de tercer grado de las instituciones educativas Camilo Torres Restrepo y el Colegio Integrado Juan Atalaya, se identifica que esta consecuencia es producto de la dificultad que presentan en su proceso de comprensión. En esta instancia se hace relevante lo expresado por Isabel Solé (1992) "*Comprender lo que se lee es un aprendizaje que requiere de un contexto adecuado para producirse; en este contexto las actividades instruccionales específicamente diseñadas para llevarla a cabo ocupan un lugar privilegiado. Comprendemos gracias a lo que podemos hacer con el texto, mediante las estrategias que utilizamos para intensificar nuestra comprensión, así como para detectar y compensar posibles lagunas u obstáculos":*

En este orden de ideas, se presenta el árbol de problemas con el fin de identificar de forma gráfica el problema a abordar con sus causas y efectos.

Figura 1. Árbol de problemas



Fuente. Elaboración propia

1.1.3 Pregunta problema

¿Qué tipo de estrategia pedagógica basada en gamificación permite el desarrollo de competencias de comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de básica primaria?

1.2 ALCANCE

Al finalizar el proyecto de grado, se busca que los 20 estudiantes de 3° primaria que conformaron la muestra, hayan pasado por un proceso dinámico y estimulador en el área de Lengua Castellana que lo conlleve a continuar sus hábitos lectores y principalmente que la lectura realizada sea con mayor comprensión y análisis de textos, abarcando un mayor conocimiento intelectual impactando las demás áreas y posteriormente los 71 estudiantes que se tomaron como población.

Mediante los siguientes indicadores se miden los alcances de la investigación:

1.2.1 Indicadores de impacto

- Después de exponer a los estudiantes a la estrategia gamificada, estarán en capacidad de leer compresivamente que lo caracterice en Nivel Estándar, es decir, que el estudiante leerá como mínimo de 35 a 59 palabras por minuto o más: INDICADOR: Número de palabras leídas por minuto.

- En cuanto a la comprensión lectora, estarán en capacidad de entender lo leído en un nivel Estándar, es decir, que el estudiante responderá correctamente 3 de 4 preguntas de un texto o más: INDICADOR: Número de respuestas acertadas de un texto.

1.2.2 Indicadores de resultado

- Cantidad de estudiantes que logran llegar al nivel final en un tiempo determinado.

- Cantidad de estudiantes que fueron focalizados a través de la estrategia pedagógica.

- Nivel de satisfacción de los estudiantes que usaron el videojuego.

1.2.3 Indicadores de producto

- Proporción de estudiantes que sienten satisfacción al haber participado en la estrategia pedagógica.

- Proporción de estudiantes que mejoraron su comprensión lectora

1.2.4 Indicadores de gestión.

- Nivel de efectividad logrado al exponer los estudiantes a la manipulación de una estrategia gamificada.

- Tasa de estudiantes que realmente fueron expuestos a la estrategia gamificada y mejoraron su comprensión lectora.

- Nivel de productividad comprensión lectora ofrecida por los niveles de la estrategia gamificada.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Actualmente se ve enmarcada la apatía por parte de los estudiantes en las aulas y a su vez, las dificultades del maestro a la hora de enseñar que conllevan a un bajo rendimiento y vacíos en los procesos de aprendizaje. Sin lugar a duda, una de las mayores afecciones y enemigos de la calidad educativa se encuentra presente en el bajo nivel de lectura que presentan los educandos y que por ende implica que su forma de extraer la información de su alrededor sea baja.

Según el análisis comparativo del informe Cuatrienio que busca visibilizar el estado de las competencias y aprendizajes de acuerdo con los resultados de las pruebas saber de las instituciones educativas Camilo Torres Restrepo y el Colegio Integrado Juan Atalaya, evidencia que los estudiantes de grado tercero tienen dificultades en el componente semántico, sintáctico y de silueta textual debido a que no identifican la estructura implícita y explícita del texto, todo ello como consecuencia de un proceso lector deficiente, de allí surge la estrategia de hacer uso de la gamificación para fortalecer y desarrollar competencias de comprensión lectora de los niños del grado tercero de las instituciones mencionadas, partiendo de las causas que le afectan.

Para Torres Salas, María Isabel (2009) Las nuevas generaciones nacen, crecen y son educadas en un contexto tecnológico, invadido por lo global, pero para que esto no se convierta en un aspecto negativo, el punto de partida de la educación debe contemplar el desarrollo socio histórico local del individuo, sin que por esto se rechace lo global. Con lo anterior se puede connotar que el contexto en el que el estudiante se encuentre influye de una manera determinante en su proceso educativo y la institución, principalmente el docente como actor principal, puede transformar los procesos de enseñanza en su quehacer pedagógico. Así mismo, Gutiérrez Ramos, Ernesto y Naranjo Rondón Grethel expresan que, para despertar la curiosidad por la lectura en los alumnos, hay que estimularla con algún elemento motivador. Según el artículo presentado por Montes Camacho, Miguel (2012) el Ministerio de Educación Nacional manifiesta que mientras los alemanes y noruegos

leen en promedio 17 libros al año, los colombianos solo alcanzan a leer 1,6 textos en el mismo período**.** Según el Ministerio de Educación Nacional las pruebas Pisa muestran que entre 2015 y 2018 se observa una disminución en los puntajes promedio de lectura y ciencias.

Tabla 2. 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. Elaboración propia con la base de datos de PISA

La Tabla 2 muestra los resultados históricos de Colombia en cada una de las aplicaciones de PISA en las que ha participado. Se observa una disminución en los puntajes de Lectura. Particularmente, la prueba identificó que el clima escolar, el gusto por la lectura y la mentalidad de crecimiento de las competencias cognitivas son factores clave para potenciar los aprendizajes.

Teniendo en cuenta lo anterior queda al descubierto que la gamificación es la estrategia pedagógica e innovadora que se pretende utilizar para mejorar en los estudiantes el proceso de comprensión, para así construir un puente entre el juego, que es algo innato en los niños y la lectura, que representa lo apático porque no están familiarizados, logrando un acercamiento entre estos pares para que la lectura no sea un requisito u obligación escolar sino un deleite como el jugar, aclarando que la gamificación no consiste en jugar por jugar, sino que el maestro debe saber secuenciarla de un modo apropiado para que resulte útil.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Evaluar el impacto que tiene una estrategia pedagógica basada en gamificación en el desarrollo de competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado Tercero de primaria en las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo de Barrancabermeja y el colegio integrado Juan Atalaya de Cúcuta.

1.4.2 Objetivos específicos

- Conocer algunos factores personales y académicos de los estudiantes focalizados, que condicionan el desarrollo de las competencias de comprensión lectora y el nivel de relación tecnológica en los procesos de refuerzo en casa, a través de entrevista estructurada.

- Identificar el nivel de desarrollo actual de las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado 3° primaria de las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo e Integrado Juan Atalaya a través del Programa Todos a Aprender.

- Diseñar una estrategia pedagógica que mediante la gamificación fortalezcan las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de primaria.

- Implementar la estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer las competencias de comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de primaria.

- Evaluar los resultados de la estrategia implementada a fin de que se establezca el impacto generado.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

2.1.1 Antecedentes históricos

Diferentes autores comparten los resultados de sus investigaciones relacionadas a la gamificación en contextos educativos, publicadas en revistas especializadas que aportan herramientas para el desarrollo del trabajo de grado, entre ellas se analizan las siguientes:

Los autores Sáez López y Domínguez Garrido (2014) realizaron una investigación aplicada a un grupo de 41 alumnos titulado: integración pedagógica de la aplicación Minecraft Edu en educación primaria. Se aplica una unidad titulada Arquitectura y descubrimiento, con una serie de sesiones en las que se aprenden contenidos respecto a edificios arquitectónicos importantes. Terminado dicho proceso se comparan los resultados con alumnos de la misma edad que recibieron la misma temática mediante la forma tradicional y los alumnos que usaron Minecraft Edu mostraron mejores resultados porque expresaron que las clases se convirtieron en más dinámicas y divertidas. Los autores recibieron comentarios negativos por parte de los padres de familia, pues estos decían que era una pérdida de tiempo, pero aun así se reconoce la acogida en los estudiantes y el aprendizaje de una forma más significativa.

En relación con el presente proyecto se asemeja en el uso de una herramienta digital como estrategia para alcanzar un objetivo. En este caso se piensa realizar el proyecto basándose en una estrategia gamificada para mejorar el proceso de comprensión. Teniendo en cuenta los resultados positivos con el uso del video juego, se aumenta la posibilidad de tener éxito durante y después de la realización del proyecto.

En ese mismo año se realiza un proyecto investigativo titulado Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos por los autores Contreras y Eguía (2014) Este artículo describe una experiencia que utiliza la gamificación dentro de una asignatura universitaria titulada Gaming implementada entre 2014 y 2015. El proyecto está destinado a estudiantes del grado de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Empresa y Comunicación, la experiencia muestra una metodología que utiliza la gamificación para que los

estudiantes aprendan a diseñar juegos incluyendo juegos digitales. Los autores se basaron en el planteamiento de Brown y Ciuffetelli (2009) sobre la proactividad que señala que en una actividad de aprendizaje cooperativo el estudiante ha de sentir que está ligado a los miembros de su grupo y esto les lleva a ser proactivos. Las actividades propuestas estaban divididas en 3:

1. Análisis de dos juegos. Actividad individual, 30 puntos.

2. Documento de diseño GDD. Actividad en grupo, 40 puntos documento escrito + 10 puntos creatividad.

3. Game pitch. Actividad individual, 20 puntos.

Como en todo juego, se establecieron un conjunto de reglas para gestionar el comportamiento de los participantes. Al finalizar el proyecto se obtuvo una respuesta positiva. El uso de retos, puntos, metas específicas claras e inmediatas, retroalimentación en un tiempo breve y actividades claras y concretas han funcionado y permiten mejorar la propuesta que en un futuro permitirá desarrollar una práctica más eficaz con ayuda de la gamificación.

La segunda propuesta exitosa aplicada el mismo año tiene diferencias con relación a este proyecto por las características de los estudiantes y el nivel de uso avanzado de las herramientas digitales, aun así, se plantea la gamificación de acuerdo al nivel de escolaridad y mostró resultados eficaces durante el proceso.

Para el siguiente año Palazón-Herrera (2015) en su investigación Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales, realiza un estudio a 54 estudiantes participantes basado en insignias digitales como sistema de acreditación de aprendizajes. El estudio fue realizado bajo un modelo socio-cognitivo de la motivación propuesto por Pintrich (1998), conocido como Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). El trabajo se basa sobre tres proyectos musicales:

a) Realización de un videoclip.
b) Realización de partituras musicales online.
c) Análisis musical de temas del panorama popular.

Los datos obtenidos ponen de manifiesto que el alumnado se ha sentido motivado a aprender cosas nuevas y se afirma que la utilización de insignias ha promovido en el alumnado un sano espíritu competitivo en el desarrollo de los proyectos.

Con el proyecto analizado se observó cómo los estudiantes pueden mostrar interés a la hora de aprender mediante otras herramientas diferentes a la tradicional y que a su vez sea divertida para sus gustos. Esta premisa demuestra que la aplicabilidad de una herramienta digital gamificada transforma la motivación y los intereses de los estudiantes positivamente.

La revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, realiza un artículo sobre Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación llamado “Construyendo en Red" (CER) de los autores Valda y Arteaga (2015) El diseño cuenta con espacios de interacción como son los foros, un banco de recursos el cual permite a los usuarios interactuar a través de valoraciones, comentarios y "me gusta" para los aportes de otros usuarios. Tras aplicar la estrategia, se pudo evidenciar resultados casi inmediatos. El incremento de participación y la generación de intercambios entre los usuarios fueron potenciados por la estrategia implementada.

Con la anterior investigación se fortalece la teoría de que la gamificación abarca la aplicación de dinámicas y componentes del juego en espacios ajenos a éste, pretendiendo impactar en el estudiando para alcanzar un fin determinado.

Ese mismo año, el término de gamificación es usado de manera literal en el proyecto: Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios (Villatustre; Del Moral, 2015). Las autoras adoptan como estrategia formativa un juego de simulación social, donde los estudiantes (N=161) debían elaborar colaborativamente un plan de intervención para promover el desarrollo sostenible en un contexto rural. Clasificaron los grupos en 3 para estudiar blogs, wikis, o redes sociales utilizando mecánicas de juego como misión, reglas, puntos, desafíos. Los estudiantes incrementaron su motivación y nivel de satisfacción con la realización del proyecto solicitado. Se permitió concluir que la gamificación favoreció el aprendizaje colaborativo en el desarrollo de la experiencia, independientemente de las herramientas digitales utilizadas. más del 70% de los discentes -que formaron parte de la muestra de estudio- manifestó un nivel alto de satisfacción tanto con el tipo de actividad propuesta, como con su utilidad percibida, así como con la gamificación del proceso en tanto recurso motivador. Otro logro alcanzado en cuanto a las competencias fue que los estudiantes consideraron haber desarrollado y/o consolidado al elaborar su proyecto, han resultado significativas las ligadas a la

adquisición de conocimientos básicos de la materia, la organización y planificación de tareas, además de haber incrementado su capacidad de análisis.

El anterior proyecto tiene como diferencia a este proyecto el contexto al que fue aplicado y la estrategia utilizada, pero le aporta al presente, la colaboración, es decir, que la gamificación no solo es una estrategia para adquirir conocimientos si no que a su vez permite crea ambientes colaborativos y la integración de los pares. Transferido a la realidad actual del proyecto se suma la colaboración que un estudiante puede brindar a otro frente al proceso lector y de comprensión y no solamente el docente.

Al siguiente año la autora Barrientos (2016) en su investigación Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE identifica que las aplicaciones desarrolladas para dispositivos móviles pueden mostrar rasgos que se aproximan a las fronteras de la gamificación. La metodología emplea las tres categorías de elementos de juego definidas por Werbach y Hunter (2012): dinámicas, mecánicas y componentes. Para Werbach y Hunter (2012) las dinámicas reúnen los grandes aspectos de gamificación que nunca entran directamente en el juego frente a las otras dos categorías, cuyos elementos sí son visibles y explícitos. Las mecánicas hacen referencia a los procesos básicos que conducen la acción del usuario, a través de los cuales se genera su compromiso y fidelidad y los componentes se concretan en las formas específicas que adaptan las dos categorías anteriores: logros que representan los objetivos definidos, Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE 183 avatares, insignias que plasman visualmente los logros, desafíos a final de nivel, colecciones de logros o insignias a conseguir, combate entre jugadores, contenido desbloqueado al alcanzar objetivos, regalos, clasificaciones, niveles, puntos, búsquedas o aventuras con objetivos y recompensas, gráficas sociales de la red de jugadores que participan, equipos y regalos virtuales.

Para Barrientos (2016) El secreto de la gamificación reside, a su juicio, en la comprensión de los elementos de diseño y de las técnicas de negocios porque la esencia del juego no es el entretenimiento, aunque por supuesto lo produzca, sino que es una fusión entre la naturaleza humana y un hábil diseño. Los resultados se sintetizan en que varias de las aplicaciones promueven las relaciones de interacción a través de redes sociales al compartirse contenidos, muchos de ellos incluso de carácter personal como fotografías.

En esta instancia el aporte por los autores Barrientos (2016) y Werbach y Hunter (2012) son contundentes porque aportan conocimiento a la hora de diseñar la

estrategia teniendo en cuenta durante su proceso dinámicas, mecánicas y componentes y la fusión del ser con el diseño.

En secuencia con los proyectos con relación a gamificación se encuentra un proyecto con más afinidad al abordado. En ese mismo año Profesores del Centro de Innovación Educativa en la Universidad Autónoma de Occidente con los autores Gallego, A. y Agredo, A (2016) realizaron el proyecto Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios, el cual busca motivar la lectura y escritura en la asignatura Expresión Oral y Escrita, cuyo enfoque principal era el desarrollo de competencias alrededor del lenguaje y la argumentación. Como resultado de este proceso se construyó una metodología para la creación de proyectos de gamificación en cinco etapas: análisis, gamificación, formalización, mediación y empaquetamiento. Las conclusiones de este ejercicio sirven como referencia para alimentar la discusión sobre la gamificación aplicada como estrategia para motivar la participación de usuarios en contextos relacionados con la educación.

Sumado a los proyectos realizados durante ese año, se encuentra: La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo del autor Cantador (2016) que expresa que la competición por equipos es menos nociva para los estudiantes y puede mejorar de forma efectiva las competencias de aprendizaje. En su investigación basada en lecciones aprendidas en experiencias previas, utiliza la competición como una de las principales mecánicas de gamificación. La competición se desarrolló con sesenta estudiantes del grado de Ingeniería Química en la asignatura Informática aplicada, distribuidos en diez equipos de seis miembros. Los resultados mostraron una alta motivación en la competición y satisfacción en los procesos de aprendizaje, la mejora de la colaboración en el aula, las emociones como elemento favorecedor del proceso de enseñanza/aprendizaje, las actitudes e interacción y la cooperación entre compañeros.

El anterior proyecto, aunque diferente en su contenido a la investigación que se aborda, fortalece el término de la competición en el desarrollo de la estrategia porque como lo expresa el autor Cantador (2016) es menos nociva para los estudiantes y puede mejorar de forma efectiva las competencias de aprendizaje.

El VII Colonio internacional de educación, presenta el trabajo de investigación titulado: Aportes de la gamificación como recurso tecnológico para el desarrollo de inteligencia emocional de los autores Constaín y Mora (2016). El trabajo propone el diseño de nuevas dinámicas de generación de entornos personales de aprendizaje -PLE- basados en gamificación como técnica de aprendizaje. Para los autores es

de vital importancia la inteligencia emocional como resultado de las actividades del ser humano y en sus bases formativas priman la creación de competencias que mejoren las competencias. El proyecto considera tres referentes de formación superior: Desarrollo adecuado de **Inteligencia Emocional** utilizando **Gamificación** al interior de un Entorno de Aprendizaje Personalizado –**PLE**.

Como resultado se pudo incrementar los niveles de inteligencia emocional y social evidenciado a través de los productos obtenidos de dos formas; el primero fue para los egresados que en su ejercicio como coach fueron ponentes en eventos de aplicación de lo aprendido; mientras que para los investigadores significó el inicio en la formulación de nuevas innovaciones educativas y el avance en el estudio de implementaciones U-Learning (abreviatura de Ubiquitous Learning**)** en procesos de formación y evaluación.

El proyecto analizado aporta una herramienta muy importante para el presente proyecto y se basa en que no solo la gamificación como recurso tecnológico aporta una estrategia dinámica y motivadora a la hora de enseñar, sino que desarrolla la inteligencia emocional del individuo que tendrá trascendencia a su vida futura y generará éxito en otras áreas en las que se desempeñe. Siendo así, la aplicación de la estrategia gamificada a través de los portátiles o de las tabletas para mejorar el proceso lector cobra fuerza pues se le suma otro elemento para enriquecer su aplicación.

Ya para el 2017 los autores Santos Ferreira y Lacerda realizan el proyecto de investigación denominado gamification as a didactic strategy in teacher education (Gamificación como estrategia didáctica. Aplicación en la formación del profesor). Este proyecto de investigación se centra básicamente en el uso de gamificación como estrategia de enseñanza principalmente para profesores durante el uso de software educativo. Para los autores el uso de la gamificación en una herramienta educativa de formación de profesores y que hace que la situación de aprendizaje sea más efectiva. De hecho, los mecanismos de gamificación, como la motivación, aumentan el interés.

El artículo inglés concluye lo siguiente: *The aim of this article is to seek if gamification, when used as a teaching strategy in a learning environment, may be able to make this a more effective environment. This idea led us to look for clues in the existence of a the learning theory and applied it in a gamified context to facilitate learning situations. As seen in this study, learning styles propose individual characteristics that define the preferences of people learning situation. This assists in developing the sense of knowledge, to mastery autonomy according to the related theories of learning motivation, that indicates us the importance of intrinsic*

motivation (most valuable type of motivation in this contexts). Thus, we realize that the different learning styles of the participants have some elements in common with the motivational aspects. This realization led us to the conclusion that the most significant way to produce autonomy is by using the process to learning styles. This led us also realize that it is necessary to calibrate the users of effort, so that the effort used to perform a task is not exaggerated in relation to that required by the learning context. This is also valid in the opposite situation, where the learning context requires a higher level of effort of what the user can provide. We therefore conclude that adjusting the training process to the participant's learning style is an excellent strategy for the appearance of motivation in learning situations.

El anterior trabajo de investigación aporta al presente proyecto la importancia que tiene para los docentes hacer uso de estrategias gamificadas que busquen la motivación en el estudiante para que alcancen los resultados esperados en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Las Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17) permiten enseñar el proyecto investigativo de los autores López, M., Vidal, E., Chacón, P. & San Martín A. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje de la Universidad de Valencia. El proyecto emplea tres aplicaciones móviles educativas con las que trabaja actividades de lectoescritura bajo un enfoque lúdico: Kahoot, Chromville y Códigos QR la intervención se ha realizado en un centro escolar con 14 niños/as con distintas características, tales como dificultades de aprendizaje, discapacidades intelectuales, trastornos de atención e hiperactividad, etc. El estilo de aprendizaje que prevalecía era más experimental, activo y autónomo, aunque en ocasiones también llegaba a ser colaborativo entre los dos compañeros. Se pudo observar el entusiasmo por empezar la actividad, y como los estudiantes acudían al aula de con más rapidez disfrutando cada una de las clases que dejaron resultado positivo en los estudiantes tanto en la adquisición del aprendizaje como en su estado emocional.

El artículo se considera importante para el presente proyecto de investigación porque aporta validez, si se tiene en cuenta que es el proyecto analizado que más se asemeja al abordado porque contiene elementos como el uso de aplicaciones móviles con relación a mejorar el proceso lecto escritor, aunque la población objeto de este estudio no posee discapacidades intelectuales si presentan poca fluidez lectora.

En ese mismo año se realiza la investigación: patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación. Es una investigación realizada por Loján Carrión,

María (2017) con enfoque cualitativo y cuantitativo dirigida a los estudiantes segundo semestre de la Carrera de Psicología Industrial conformado por 80 estudiantes. La investigación pudo determinar los niveles de impacto de los juegos serios que tienen un alto porcentaje de estudiantes que consideran que aprenderían de mejor manera utilizando los juegos serios en el proceso de aprendizaje de las distintas asignaturas haciéndose necesaria manipulación y uso de los juegos serios disponibles en Web, eliminando en los docentes el tradicionalismo de la enseñanza incentivando a la evolución académica y de calidad; de igual manera concientizar los distintos beneficios educativos que disponen estos recursos tecnológicos.

Con la anterior investigación se puede determinar dos aspectos fundamentales que aportan componentes al presente proyecto como lo es el impacto que tiene el uso del juego en este caso gamificados al contexto educativo y que si en adultos fue una estrategia motivadora mucho más lo es para los estudiantes de grado tercero para éste caso, lo segundo es la importancia de que el docente elimine el tradicionalismo de la enseñanza y haga uso de las herramientas ofrecidos por el avance de la tecnología.

La revista DIM-36 presenta el proyecto de la autora Carrión Candel Elena (2.018) El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior (The use of gamification and digital resources in the teaching and Learning of social sciences in higher education). La investigación propone un trabajo basado en el uso de los recursos TIC y la gamificación trabajados mediante la enseñanza de las Ciencias Sociales en un entorno de aprendizaje cooperativo y la utilización de recursos didácticos multimedia y herramientas basadas en la gamificación, como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, apoyados en el uso de las nuevas tecnologías. Se evidenció el incremento de la motivación del alumnado en cuanto a su aprendizaje, posibilitando el desarrollo de las competencias comunicativas y favoreciendo do el análisis y juicio crítico, así como el interés y motivación.

El desarrollo de la investigación permite avanzar en propuestas innovadoras que generan la construcción del conocimiento, proporcionan a los alumnos situaciones significativas y dinámicas. Para Carrión (2018) Estas herramientas pueden ser utilizadas en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con la finalidad de educar en los conocimientos, competencias y destrezas marcados en el currículo. Se concibe este trabajo mediante una metodología práctica, cooperativa y centrada en el alumno, con un diseño activo, colaborativo y comunicativo adecuado para una educación integral.

Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, es un trabajo de grado presentado en un artículo por los autores Ortiz, Jorda y Agredal (2018) realizan una investigación cuyo objetivo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo basados en diferentes estudios entre el año 2011 y 2016, dentro del estudio se analiza lo expresado por Werbach y Hunter (2012), las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Finalizado el estudio se concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.

El anterior estudio brinda herramientas que favorecen la aplicación de la gamificación, tiene más aspectos positivos que negativos y corresponde más a la apropiación del docente para ver los resultados esperados. Esta investigación direcciona la aplicabilidad de una estrategia gamificada en el proyecto con relación a mejorar la fluidez lectora.

Finalizando este recorrido por investigaciones que históricamente han aportado sus experiencias al enriquecimiento del uso de la gamificación en contextos educativos se tiene el artículo de la revista Espacio llamado: Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia, realizado por los autores Vargas, Rodríguez y Mendoza (2019) proyecto que hace parte de la segunda etapa del proyecto liderado por el grupo de investigación TelemaTICs que refiere a una estrategia de aprendizaje mediada por Tic. El estudio se aplicó a un total de 54 estudiantes matriculados. El proyecto se realizó en cuatro etapas que lograron tener la aceptación de los estudiantes al sustentarles cómo se desarrolla una clase de forma gamificada, y se puedo identificar el interés por crear contenidos visualmente más atractivos, saliendo de la metodología de aprendizaje tradicional.

Con el anterior estudio se evidenció la alta aceptación de los estudiantes al recibir instrucciones basadas en actividades que incluyen la gamificación y queda una vez más sustentada la importancia de incluir dentro del proceso educativo estas experiencias de aprendizaje. Todo lo anterior apunta a la intencionalidad del proyecto que se estudia porque apunta a desarrollar competencias lectoras mediante la gamificación.

2.1.2 Antecedentes legales.

Para llevar a cabo la investigación se tuvieron en cuenta los diferentes documentos nacionales e internacionales legales que giran en torno a la educación. Como punto de partida se encuentra la **Constitución Política** que en el artículo 27 prescribe que el estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra. En este sentido se enmarca connotativamente el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior se hace énfasis en lo prescrito en los lineamientos curriculares sobre la importancia de abordar la enseñanza de la literatura buscando estrategias dinámicas y alejadas de las labores tradicionales.

Dentro de los ordenamientos que se llevan a cabo referentes a la educación se encuentran el Art. 67 de la Constitución Política que expresa que la educación es un derecho de la persona y un servicio público donde el estado, la sociedad y la familia son responsables, además el artículo menciona la importancia de la educación en la vida futura del individuo al mencionar que con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

En ese mismo orden la **Ley General de la Educación** que rige para todas las instituciones educativas asentadas en el territorio colombiano señala en el artículo 1° las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Esta ley se fundamenta en la constitución política sobre los derechos a la educación para formar individuos integrales para la sociedad. De igual forma el artículo 21 constituye los objetivos de la educación en primaria donde uno de sus ítems se enfoca en el desarrollo de las competencias comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

El senado colombiano presenta el proyecto **de ley No. 130 de 2013** que pretende fomentar el hábito de la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media, mediante la incorporación de la hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura. El objetivo es fomentar en los estudiantes mediante una hora de afectividad por los libros y que haga parte del diseño curricular del Proyecto Educativo Institucional.

Respecto a la **población con necesidades educativas especiales** la Resolución 2565 de octubre 24 de 2003 establece parámetros y criterios para la prestación del servicio educativo a esta población, según lo dispuesto por el Ministerio de Educación Nacional, 2003. En ese sentido la **Ley 1145 de 2007** organiza el sistema nacional de discapacidad que tienen por objeto impulsar la formulación e implementación de la política pública en discapacidad con el fin de garantizar los derechos humanos.

De igual forma el diario oficial N° 41.151 expone **la Ley 98 de 1993** que dicta normas sobre democratización y fomento del libro colombiano y dentro de sus objetivos contempla estimular el hábito de la lectura de los colombianos. Siguiendo la legalidad nacional se encuentran el documento de los lineamientos curriculares que profundiza en la conceptualización del proceso lector los elementos que lo conforman y determinan. Se tienen en cuenta como Información relevante para el desarrollo del trabajo de investigación.

Los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana son un punto de apoyo y orientación porque genera procesos de reflexión para comprender el eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos el cual plantea que el estudiante debe conocer y manejar estrategias y condiciones propias de los textos, se busca que el niño cree un vínculo con lo que lee para alcanzar la comprensión mediante la creatividad, la autonomía, la investigación y la innovación.

El **Mintic** argumenta lo dispuesto por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación en el artículo 17 de la Ley 1341 de 2009 en el artículo 39 sobre articulación del plan de Tic dispone fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación, en este sentido y enfocándose en el proyecto a realizar cobra importancia el uso de la gamificación como elemento innovador en el proceso educativo.

Teniendo en cuenta los umbrales del siglo XXI, la lectura ha sido reconocida como una capacidad necesaria e indispensable del desarrollo humano de los ciudadanos a nivel mundial, para la comprensión, el empleo y la reflexión a partir de los textos impresos. Organismos internacionales la han incluido como parte importante de sus indicadores internacionales. Entre ellos se encuentra **UNESCO** señalando la lectura como eje que constituye el pilar de la educación, la difusión del conocimiento, la democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos. La UNESCO, sobre todo a través de su oficina de UNESCO Bangkok ha jugado un rol muy activo en la promoción de un uso exitoso de las TIC para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Su visión de buenas prácticas de uso de TIC en educación se puede encontrar, por una parte, en el *premio King*

Hamad Bin Isa Al-Khalifa Prize for the Use of Information and communication technologies in education. Éste se entrega a individuos, instituciones, otras entidades u organizaciones no gubernamentales por sus excelentes modelos, mejores prácticas, y uso creativo de las TIC para reforzar el aprendizaje, la enseñanza y sobre todo el desempeño pedagógico.
Así mismo el **Banco Mundial** a través de su programa llamado World Links (http://www.world-links.org/), promueve el uso de las TIC en la sala de clases para el desarrollo de competencias siglo XXI en estudiantes y profesores. La estrategia definida por este programa se basa en la capacitación del profesor para crear, incorporar y facilitar la innovación en las prácticas de la sala de clases que integren la tecnología de redes, el trabajo en equipo y la Internet en el currículum.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico **OCDE** plantea que una vez que los establecimientos educativos han sido equipados con TIC, el interés se mueve hacia establecer las condiciones bajo las cuales se obtienen resultados de calidad. El foco del modelo de la OCDE está centrado en el alumno y considera los tres dominios centrales que determinan la experiencia de aprendizaje del estudiante: la vida dentro y fuera del establecimiento escolar, y ambos traspasados por los recursos y mecanismos de comunicación de las TIC.

2.1.3 Antecedentes investigativos

La implementación de la gamificación para el desarrollo de las competencias de comprensión lectora ha sido un tema estudiado y una estrategia utilizada por diferentes teóricos a nivel nacional e internacional; con base en esto se pretende hacer un rastreo a las investigaciones realizadas que aporte herramientas y elementos al presente estudio, aunque no tienen similitudes en su totalidad, se encontraron características que lo enriquecen. En esta búsqueda se encontraron las siguientes investigaciones:

A nivel internacional, la institución educativa “Santa Teresita del Niño Jesús en Perú, Coronado, los autores Chapoñan y Angelita Anabe (2014) realizaron una Tesis para optar por el título de Licenciatura en Educación Primaria abordando una investigación sobre Estrategias lúdicas en el desarrollo de la capacidad lectora de los niños y niñas de tercer grado de educación primaria, debido a que los niños manifiestan serias dificultades para la lectura y otros aprendizajes básicos. Los resultados permitieron concluir que las estrategias lúdicas o de juego ayudan a que los niños desarrollen las h competencias para poder comprender lo que leen.

Esta investigación contiene elementos muy similares al presente proyecto porque se basó en fortalecer el proceso lector casualmente a estudiantes de tercer grado de básica primaria mediante estrategias lúdicas y en este caso, haciendo uso de la gamificación; igualmente el resultado positivo del proyecto genera tranquilidad al saber que el recurso utilizado ha dado resultado en investigaciones anteriores

Un estudio realizado por García, A. (2015) en la universidad de Cantabria, España, Presenta un sistema que incorpora distintos elementos de los juegos en el aula para mejorar la motivación y el desempeño de los estudiantes. Mediante una tesis de grado titulada Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos de juego para mejorar el clima de aula. El documento sirve para la elaboración de material didáctico que el profesor puede utilizar para gestionar el aula a través de dicho sistema. La investigación aplicada a los estudiantes de grado quinto mostró que el clima del aula cambió positivamente y la gamificación causó un impacto no solo de tipo comportamental si no académico.

Este proyecto se relaciona con el proyecto abordado porque enfatiza en que el juego es una herramienta para despertar el interés en los estudiantes. Llevado al contexto real de la investigación supone en comparación con el proyecto realizado por el autor estudiado, cambios no solo académicos sino comportamentales, razones que fortalecen la realización del mismo.

En el mismo país Morillas, C. (2016), realiza una investigación para optar a título de Doctor de la Universidad Miguel Hernández, con un proyecto basado en Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional que buscaba modificar la metodología de enseñanza tradicional por alternativas activas que motiven a maestros y estudiantes a la construcción del conocimiento. Se logró obtener nuevas herramientas tecnológicas que dan un mayor sentido a las clases, logrando el desarrollo de competencias en los estudiantes.

El proyecto de Morillas (2016) es un ejemplo de lo que se pretende hacer con el proyecto actual y es transformar el método de enseñanza de una forma en que tanto los docentes como los estudiantes se sientan atraídos por el proceso enseñanza – aprendizaje para que mediante diferentes alternativas usando la gamificación se motiven a construir el conocimiento.

Así mismo García, S. (2016), aplica una investigación a estudiantes de grado sexto mediante un proyecto llamado Educapiz. Una herramienta para Educación Primaria basada en serious games , enfocada a las necesidades de los docentes que

permitiría: la creación de juegos para educación (inicialmente se han diseñado un conjunto de juegos y experimentos orientados a estudios de 6o de Primaria), el desarrollo de una arquitectura web que permita la compartición de los recursos generados y el diseño de un subsistema que permita el almacenamiento de los resultados obtenidos por los alumnos para el posterior análisis por parte de los profesores. Por último, se realizaron un conjunto de pruebas con la herramienta sobre un total de 73 alumnos de 6° curso de Primaria, obteniendo un análisis inicial de la usabilidad de la herramienta creada. Este trabajo presenta una nueva aplicación, llamada Educapiz, que ha sido diseñada e implementada siguiendo principalmente factores de usabilidad y gamificación. Como conclusión de esta investigación se pudo determinar que el desarrollo de este trabajo fue particularmente útil dado que permitió analizar y conocer de primera mano las impresiones, las metodologías de trabajo y las necesidades de un conjunto de profesores y alumnos de Educación Infantil y Primaria.

En contraste con el proyecto abordado la población y la muestra son diferentes, pero se asemeja en que está direccionado a estudiantes de básica primaria y que se pretende mediante el juego que se puedan abordar distintas temáticas. Esta investigación aporta credibilidad y confianza de que los resultados adquiridos serán positivos puesto que se piensa no solo en el estudiante sino también en el maestro.

Siguiendo el rastreo de investigaciones a nivel internacional se encuentran varios proyectos relacionados con gamificación. En Ecuador optando para título de pregrado en Ciencias de la Educación Jaramillo Pineda, L.E. (2019) Aplica un proyecto basado en la implementación de una secuencia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectoescritura en educación general básica preparatoria (examen complexivo). La Implementación de una secuencia didáctica con base al método Willems, abarca el desarrollo auditivo y motriz a través de la música y el juego, lo cual ayuda a corregir dificultades y a obtener aprendizajes significativos. Aplicar el método Willems para las planificaciones de los contenidos en primer grado de Educación General Básica, la enseñanza de la lectoescritura, inicia con escuchar textos y lograr expresar su comprensión, a través de secuencia de imagen y desarrollo auditivo, luego mediante actividades lúdicas, uso de las Tic, y otras técnicas aprender palabras relacionándolas con imágenes, después reconocer sílabas, analizando las semejanzas y diferencias de palabras seleccionadas, por último escribir frases empleando las imágenes y palabras aprendidas, complementadas con conectores. Se obtiene resultados favorables en la aplicación de la secuencia didáctica y se establece continuar con la misma metodología en los grados siguientes.

El proyecto implementación de una secuencia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectoescritura en educación general básica preparatoria

reafirma el objetivo del proyecto abordado porque resalta la importancia de fortalecer el proceso lecto escritor y a su vez de comprensión que es uno de los aspectos relevantes del proyecto, además aporta una serie de elementos que sirven como estrategia para enriquecer el proceso como es el de escuchar textos, porque mediante esta forma se orienta el proceso de comprensión en el estudiante. Otro proyecto realizado por la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación abordado por Zapata, Z. (2019) titulado: Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación. Dicha investigación buscaba adoptar políticas, procedimientos y un cambio profundo en las estrategias de aprendizajes que implantarán los docentes en beneficio de los alumnos con el propósito de elevar el rendimiento académico y la calidad de la educación. Los resultados obtenidos sirvieron posteriormente al docente en el momento de desarrollar las actividades de acuerdo a sus planificaciones, para el avance de los niveles. Para su aplicación inicial se seleccionó el área de lengua y literatura, porque esta permite el desarrollo agudo de la capacidad mental del aprendiz. La guía serviría de piloto para, así mismo, aplicarla en otras áreas del conocimiento aplicando las mismas estrategias que se presenta en el área de lengua y literatura.

La investigación realizada por Zapata (2019) aporta al presente proyecto la importancia de trasladar la gamificación no solo al área de lengua castellana sino también a las demás, teniendo en cuenta que esto constituye un cambio en el proceso de enseñanza de los maestros que deben ser los primeros en transformarla con el fin de alcanzar un mejor rendimiento académico y por ende mejorar la calidad educativa.

Enriqueciendo este rastreo se revisa la investigación realizada en la Universidad Politécnica Salesiana por Torres-Toukoumidis, A. & Romero Rodríguez, L. (2018) basada en Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. Esta investigación realiza un análisis exploratorio sobre los elementos que constituyen los newsgames como contenido periodístico inmersivo y gamificado, identificando la atención y sentimiento que despiertan en los jóvenes universitarios con respecto a las noticias convencionales publicadas en los periódicos de información general. El proyecto que fue dirigido a público universitario menor a 24 años y se comprobó el impacto del proceso creativo de desarrollar juegos sobre la competencia lúdica de los estudiantes, pero también sobre otras competencias mediáticas relacionadas.

El proyecto presenta algunas diferencias al actual como lo son las edades de los estudiantes y el objetivo a fortalecer, porque se refiere a contextos y necesidades completamente distintas, pero se resalta la idea de que la gamificación aporta

creatividad y es una estrategia que se puede usar en todas las edades y que por lo general arroja resultados positivos.

Por otro lado a nivel nacional en la Corporación Universitaria Del Caribe (Cesar) el grupo de investigadoras Cerra, A., Farak, Y., Gutiérrez, Y., Romero., Urzola Ramírez, D., Urzola**,** A., Taboada, R. & Vergara, H. aplican un proyecto a los niños de grado tercero de la institución Educativa Pablo Sexto del municipio de Ayapel titulado Estrategias lúdico pedagógicas para el fomento de la lectura y fortalecimiento de la escritura en básica primaria, que busca fortalecer el proceso lectoescritor de los estudiantes. Con este proyecto se demostró que los estudiantes mejoraron el desempeño lector y de comprensión a través de la implementación de estrategias formativas en aula, pues leen con mayor empatía y de hecho, aumentan su producción escrita.

Esta tesis va directamente relacionada con la actual, porque no solo va dirigida al grado tercero de primaria si no porque se basa en fortalecer la escritura y la lectura de los estudiantes mediante estrategias lúdico pedagógicas, estos aportes fortalecen el proyecto teniendo en cuenta que los resultados fueron positivos porque los niños alcanzaron mayor habilidad de lectura y de comprensión, qué es lo que se espera al finalizar el proyecto.

Por otra parte, las autoras Castro, N. & Rojas Y. (2019), ejecutan el proyecto titulado Diseño de un propuesta lúdico-pedagógica a través de la herramienta digital web 2.0 para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 5° de primaria del Instituto Técnico en Sistemas Santa Rosa de Lima en el municipio de Melgar, Tolima. Bajo la postura deficiente de los estudiantes frente al proceso de comprensión, surge la necesidad en las autoras de implementar este proyecto para fortalecer la habilidad de comprender lo que se lee y así mejorar el rendimiento académico no solo en el área de Lengua Castellana si no en las otras áreas. El resultado de su aplicación fue satisfactorio puesto que se pasa de clases magistrales a clases innovadoras que despertaron el interés y mejoran en los estudiantes su nivel de comprensión considerando el uso del internet como un gran aporte para motivar la lectura en sus estudiantes. Por otra parte, la autora Aviléz Colón, J (2017) crea una Propuesta pedagógica sobre la lúdica como estrategia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado tercero, de la Institución Educativa Victoria Manzur, sede Jorge Eliecer Gaitán en la ciudad de Montería. En la aplicación de su proyecto La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora, realizado en la Fundación Universitaria los Libertadores, se concluyó que la propuesta pedagógica permitió al estudiante desarrollar su capacidad de comprensión lectora, ayudándole a incrementar su nivel académico y así contribuir a transformar su realidad y mejorar la calidad de vida sus familias.

Los aportes de estos proyectos se basan principalmente en transformar las clases magistrales en clases más gamificadas, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes. Hay que tener en cuenta que si se fortalece el nivel de comprensión en los estudiantes habrá un mejor desempeño académico en todas las áreas y esto conllevará mejores resultados en su vida futura.

Otro estudio nacional fue realizado por los autores Betancur, M. Rico, L. y Rivero, F. (2018). En su proyecto La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria, aplicado a estudiantes del grado tercero de Básica Primaria y que consistía en el diseño de prácticas motivadoras para los estudiantes que permitieran mejorar los procesos educativos y fortalecieran sus saberes para la obtención de mejores resultados en las pruebas estandarizadas. El impacto del proyecto fue muy positivo, por lo que se recomienda la implementación de técnicas de gamificación en las estrategias y las actividades desarrolladas en el aula, que promuevan la participación activa de todos los estudiantes, en las diferentes temáticas abordadas, específicamente en la apropiación, interés y gusto por la literatura.

Este estudio aporta la importancia de transmitirle al estudiante los conocimientos mediante estrategias motivadoras, teniendo en cuenta que esta generación no muestra interés por clases magistrales, pero si a las actividades donde se involucre el juego porque permiten más participación, aceptación y adquisición del conocimiento.

Gracias a la búsqueda de estos antecedentes se puede tener una proyección más amplia frente al tema de gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora, puesto que fueron proyectos aplicados en el aula con resultados positivos y transformadores.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

El proyecto de investigación se basa en el enfoque constructivista, puesto que la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, si no de organizar métodos y estrategias que apoyen el proceso permitiendo a los alumnos construir su propio saber.

Este modelo educativo busca que el docente sea el orientador que facilite y guíe el aprendizaje a través de experiencias significativas que le conlleven a explorar y descubrir el conocimiento que a futuro le permitirá desempeñarse como un ser autónomo y competente dentro de la sociedad que cada vez es más exigente. Para el constructivismo aprender es arriesgarse y cometer errores en situaciones didácticas, son considerados como momentos creativos.

El constructivismo como corriente epistemológica se basa en postular al ser humano como responsable de la adquisición del conocimiento teniendo en cuenta aspectos sociales, psicológicos y culturales. Entre algunas de las teorías que apoyan este modelo se encuentra Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978) y David Ausubel (1963), quienes afirman la importancia del conocimiento previo y la relación que este tiene con el medio que lo rodea, así mismo señalan la importancia de que sea el estudiante quien construya su propio conocimiento para que estos elementos faciliten el proceso de aprendizaje.

Abordando la contribución de cada autor se aprecia el aporte de Vygotsky quien enfatiza que el aprendizaje es una interacción social. De acuerdo con las autoras Patiño, Naranjo y Guevara (2017) “el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa, permitiendo que se establezcan mejores relaciones con los demás, aprenden más, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas”. Cabe resaltar que en el proceso de aprendizaje el conocimiento no se encuentra aislado e independiente si no que está sujeto a la interacción del individuo con el exterior, sumado a elementos proporcionados por el docente que faciliten su auto aprendizaje.

El principal aporte de David Ausubel al Constructivismo se basa en la teoría del aprendizaje significativo donde los nuevos conocimientos se incorporan a la

estructura cognitiva del estudiante relacionándolos con los ya obtenidos. Para lograr el aprendizaje significativo es importante no solo valorar las estructuras cognitivas del alumno, sino que se debe hacer uso de un adecuado material y considerar la motivación como un factor fundamental para que el estudiante sienta interés por aprender.

Estas teorías se encuentran ajenas a la pedagogía de enseñanza tradicional donde se transmite el conocimiento y la disciplina de forma autoritaria en el que el estudiante está limitado solo a escuchar, imitar, memorizar, cumplir y donde el agente principal es el docente. Para los autores mencionados es el estudiante quien construye su propio conocimiento.

En contraposición al tradicionalismo Jean Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo, expone las cuatro etapas por las cuales deben pasar los niños, para adquirir una madurez mental y que durante el proceso escolar el niño aprende mediante el intercambio de experiencias que le son significativas. Tal y como lo expresa Bertrand Regader (s.f) para Jean Piaget “el aprendizaje es un proceso de construcción constante de nuevos significados, y el motor de esta extracción de conocimiento a partir de lo que sabe el propio individuo, siendo así este el protagonista y responsable de su aprendizaje y no los maestros”.

Frente a este proceso cabe resaltar las cuatro etapas del desarrollo cognitivo mencionadas en este caso expresado por la autora torres (2019) quien se apoya en la teoría de Piaget mencionando que la etapa Pre operacional (2 a 7 años) es un periodo considerado de transición, donde no se ubicó un estudio específico y es difícil distinguir limites bien definidos con la etapa anterior (Etapa sensorio –motriz, 0 a 2 años) y la etapa posterior (operaciones concretas, 7 a 11 años). Pero en general es una etapa donde el niño manifiesta dificultad para traducir espacio en duraciones, con velocidades diferentes, y tienen dificultad para reunirlas duraciones parciales en una sola duración total.

El aporte de Piaget se aprecia frente a la investigación que se realiza puesto que es importante conocer con fundamentación teórica los procesos por los que pasa el estudiante y así determinar con base en sus necesidades la metodología pertinente que estimule el aprendizaje y que permita que se involucre en su propio aprendizaje.

Lo anteriormente expuesto es relevante como fundamentación para el desarrollo de la investigación en curso porque se pretende mejorar las competencias en comprensión lectora no sin antes tener las bases necesarias para direccionar estrategias pertinentes y afines para el proceso de aprendizajes significativos de los

estudiantes. Paralelamente de la mano del docente y del estudiante, en este caso, las actividades dirigidas del docente deben estar orientadas hacia la construcción del conocimiento del estudiante teniendo en cuenta sus conocimientos previos.

> "*La competencia lectora puede empezar a construirse muy pronto, a través de la participación de los niños en prácticas cotidianas, vinculadas al uso funcional y al disfrute de la lectura, en la familia y en la escuela, en situaciones en las que cuando las cosas funcionan correctamente, se pueden empezar a generar lazos emocionales profundos entre la lectura y el lector debutante*". (Solé 2011, p.2).

El aporte de Solé es fundamental en la realización del presente proyecto, porque resalta que para realizar un proceso de comprensión es muy importante conocer los pre saberes que trae el estudiante, que constituyen una base para que el docente oriente el proceso de una manera significativa.

Las actividades del siguiente proyecto se realizarán basadas en el aprendizaje significativo de Ausubel, en este caso, mediante el uso de una estrategia gamificada para crear espacios que sean atrayentes y estimulantes para el alumno teniendo en cuenta que en el planteamiento de la teoría se hace relevante la información que se posee con la información nueva.

No es un secreto que la educación actual se ha ido adaptando a los nuevos retos tecnológicos con el fin de mejorar las prácticas pedagógicas, en ese sentido la teoría de aprendizaje para la era digital, es decir la teoría conectivista promovida por George Siemens sostiene que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, que no están por completo bajo control del individuo. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes.

La teoría de George Siemens (2004) define lo siguiente:

> *"El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. (p.6)"*

Con base en este modelo se puede identificar que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, donde la toma de decisiones se constituye como un proceso de aprendizaje. Estos elementos son tenidos en cuenta para la selección de actividades del proyecto.

Teniendo en cuenta que el elemento principal del proyecto objeto de investigación está centrado en la Gamificación como estrategia para fortalecer el desarrollo de competencias de comprensión lectora, es pertinente realizar una aproximación a su modelo de aprendizaje. La gamificación y la educación centrada en el estudiante es un modelo estructurado en el que Karl Kapp es uno de sus más importantes referentes en la actualidad, quien afirma que la gamificación está centrada en el alumno, porque es ajustable a la necesidad de cada individuo y así mismo es motivado a ser responsable de su propio aprendizaje. Noriega, A. (s.f) manifiesta que “el aprendizaje centrado en el alumno pone las necesidades del estudiante primero y no el rigor de una disciplina. El control en un sistema centrado en la estudiante pasa del profesor al estudiante porque lo que se busca es autonomía, propósito y competencia”. Estas tres palabras o conceptos son la base de cualquier plan de curso diseñado bajo la estrategia de gamificación.

Las instituciones educativas, en pro de mejorar el proceso de enseñanza debe brindar espacios de aprendizajes significativos haciendo uso de estrategias gamificadas, puesto que está comprobado y sustentado mediante diferentes teorías que mediante el uso de estas herramientas se despierta el interés y la motivación del estudiante por enriquecer su aprendizaje.

2.2.2 Marco Conceptual

En la actualidad el avance de la tecnología ha hecho que las instituciones educativas transformen las metodologías antiguas para darle paso a la enseñanza dinámica donde el estudiante sea el artífice de su conocimiento. Durante el desarrollo de este proyecto investigativo es importante tener en cuenta que la dificultad más notoria que presentan los estudiantes está en las competencias de comprensión lectora.

La lectura y la comprensión son procesos que van de la mano, no se comprende un texto sin haberlo leído y a su vez leer sin comprender no tendría significación en el área cognitiva del ser humano. Por lo anterior se entiende que leer es para Solé (2002) “un proceso de interacción que tiene lugar entre el lector y el texto,

destacando, que el primero de ellos intenta, a través del texto, alcanzar unos objetivos los cuales tutelan su lectura".

Teniendo en cuenta esto cada lector de acuerdo a su objetivo por el cual lee, interpreta de una manera subjetiva el contenido del texto teniendo en cuenta sus conocimientos previos e intereses, e este modo, leer es el proceso que se realiza para comprender el lenguaje escrito.

La capacidad de leer permite adquirir y comunicar información. "La competencia lectora es comprender, utilizar, reflexionar y comprometerse con textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personal, y participar en la sociedad" (PISA, 2009), por todo lo anterior se concluye que la competencia lectora es un proceso bastante complejo y que de su éxito depende en gran manera no solo el texto que se lee si no la interpretación que el lector tiene.

Para Castellanos, Lozada y Osorio (2013) La lectura es una puerta por medio de la cual los niños conocen el mundo y aprenden a conocerse a sí mismo a través de la belleza de la palabra leída en los libros. La lectura no debe ser un aprendizaje únicamente mecánico, se debe realizar actividades de lectura partiendo siempre de situaciones comunicativas que se plasman en enunciados significativos para el niño que facilite la adquisición de competencias para leer comprensivamente. Por ende, la lectura se debe enseñar a partir de una pedagogía lúdica y más exactamente el juego, el cuento como recurso para enseñar la lectura facilita el desarrollo de la parte recreativa del niño.

El término tomado de Ecured (s.f) expresa que la lectura comprensiva es aquella donde el lector interpreta la totalidad de los contenidos del texto. Donde además adquiere mayor conocimiento y pensamiento propio. Unos de los objetivos del maestro de educación primaria es que el estudiante aprenda no solo a leer sino a comprender. Matesanz, M (s.f) menciona el aporte de Solé (2002) quien recalca que, a lo largo de la educación, la lectura sigue dos caminos: uno de ellos, tiene como objetivo que los alumnos se relacionen con la literatura y adquieran el hábito de la lectura, el otro, busca que los alumnos se sirvan de ésta como herramienta para acceder a los nuevos contenidos de los diferentes ámbitos de experiencia, es decir, se persigue el gusto por la lectura, así como el aprendizaje a partir de la misma.

En esta instancia es importante tener en cuenta que la motivación es una pieza fundamental para llevar a cabo un proceso de comprensión, entendiéndose como motivación la razón que provoca y estimula a la realización de una acción. Esta

concepción trasladada al contexto educativo y más directamente al contexto lector permite llevar a cabo un proceso más significativo debido a que el lector movido por algún interés que le resulte motivante podrá obtener la comprensión del texto y entender el propósito del autor. En este orden de ideas la motivación que se usa como estrategia para este proyecto es la gamificación conocida como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego a ambientes educativos que tiene como propósito mejorar, fortalecer o transmitir conocimientos de una forma motivadora para el estudiante. La gamificación contiene básicamente tres elementos que son fundamentales, ellos son dinámicas, mecánicas y componentes.

La gamificación en el proyecto que se aborda, será direccionada mediante la aplicación de un vídeo juego creado en formato RPG por el equipo investigador. Este vídeo juego es creado con el fin de motivar y contextualizar los procesos formativos a los intereses del estudiante. El proceso de integración se llevará a cabo desde una propuesta que articula varios cuentos de la literatura infantil con el juego, trazando así misiones, aventuras y luchas que desencadenan una experiencia significativa. El proceso de gamificación está relacionado con los puntos extras, elementos que se obtienen de cada nivel, como también la oportunidad de ir escalando por los escenarios.

Hay sin duda, variedad de herramientas creativas, pero una de las más llamativas para los estudiantes son los cuentos, además enriquecen la adquisición del lenguaje. El cuento es un recurso didáctico de dos versiones: oral y escrito, es decir, por medio de él se puede abordar el proceso lecto escritor. Delaunay (1986), sostiene que el cuento abre a cada uno un universo distinto del suyo; invita a hacer viajes al pasado, o hacia lejanías que no conocen otros límites que los de la imaginación. Lo maravilloso, aquello de lo que cada uno tiene necesidad, es tan necesario cuando más niño o cuando más oprimente es la realidad que le rodea", con esto se puede afirmar que el cuento facilita la adquisición del desarrollo personal, social y del lenguaje.

Ahora bien, definiendo el concepto de Cuento, se define una narración breve de hechos imaginarios, esta razón supone que despierta el interés del estudiante porque se hace uso de la imaginación. Su principal objetivo es despertar un sentimiento de emoción en el lector**.** Según algunos estudios el cuento puede ser de dos tipos: Popular, que presenta una narración tradicional como el cuento de hadas, de animales o costumbres y el cuento literario que es aquel que se realiza mediante la escritura y que su autor es conocido. Para este proyecto se hace uso de cuentos de narración tradicional, que además cuenta al finalizar su lectura con un juego de comprensión, en este caso y haciendo uso de la definición del juego como la actividad que se realiza para divertirse o entretenerse, pero con un propósito ligado al aprendizaje en un contexto educativo.

A través de los cuentos podemos aumentar la expresión oral con un amplio vocabulario y la expresión escrita ya que el niño siente la necesidad de aprender a escribir para crear él mismo sus propios relatos e historias. Por medio del cuento se puede estimular la imaginación y creatividad, sumado a eso, los cuentos permiten educar a través de valores, por lo tanto, constituyen un gran recurso para los educadores.

Según Condemarín (1999), la comprensión lectora es la capacidad para extraer el sentido de un texto escrito. Agrega además la autora, que dicha capacidad no depende sólo del lector, sino también del texto, en la medida en que este sea demasiado abstracto, excesivamente largo, abundante en palabras desconocidas o con estructuras gramaticales demasiado complejas.

Los niveles de comprensión lectora son procesos de pensamiento que tienen lugares en el proceso de la lectura Ramos, Ena (2008) expresa los niveles de la siguiente manera:

Nivel Literal o comprensivo: Es el reconocimiento de todo aquello que explícitamente figura en el texto (propia del ámbito escolar). Implica distinguir entre información relevante y secundaria, encontrar la idea principal, identificar las relaciones de causa – efecto, seguir instrucciones, identificar analogías, encontrar el sentido a palabras de múltiples significados, dominar el vocabulario básico correspondiente a su edad, etc. para luego expresarla con sus propias palabras.

Mediante este trabajo el docente comprueba si el alumno puede expresar lo que ha leído con un vocabulario diferente, si fija y retiene la información durante el proceso lector y puede recordarlo para posteriormente explicarlo.

Nivel Inferencial: Activa el conocimiento previo del lector y se formulan hipótesis sobre el contenido del texto a partir de los indicios, estas se van verificando o reformulando mientras se va leyendo. La lectura inferencial o interpretativa es en sí misma «comprensión lectora», ya que es una interacción constante entre el lector y el texto, se manipula la información del texto y se combina con lo que se sabe para sacar conclusiones.

Esto permite al maestro ayudar a formular hipótesis durante la lectura, a sacar conclusiones, a prever comportamientos de los personajes y a realizar una lectura vivencial.

Nivel Criterial: En este nivel de comprensión el lector después de la lectura, confronta el significado del texto con sus saberes y experiencias, luego emite un juicio crítico valorativo y la expresión de opiniones personales acerca de lo que se lee. Puede llevarse en un nivel más avanzado a determinar las intenciones del autor del texto, lo que demanda un procesamiento cognitivo más profundo de la información.

Este proyecto de investigación reitera que la comprensión lectora es la dificultad más notoria que presentan los estudiantes de tercero de primaria de las instituciones objeto de estudio y con el fin de buscar estrategias que mejoren estos niveles comprensivos se reflexiona que desde la antigüedad el juego ha sido uno de los métodos de aprendizaje más eficaz y no solo aspectos intelectuales sino comportamentales. La evolución del juego ha ido cambiando con la aparición de la industria del video juego en los años 80 que le ha ido dando otros enfoques más tecnológicos. El término gamificación se ubicó principalmente al sector empresarial de donde se obtuvo buenos resultados, pero con el tiempo fue tomando otros caminos.

El término Gamificación proviene del anglicismo gamification y esta a su vez proviene de la palabra game "juego". Algunos autores han definido el término de gamificación, para esta investigación se citan los siguientes:

"un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas". Deterding et al. (2011) "Gamification is the use of game design elements in non-game contexts".

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) Amy Jo Kim (2012) "usar técnicas de los juegos para hacer actividades más atractivas y divertidas".

Karl Kapp (2012) la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas

Para Borrás (2015), la gamificación es la aplicación de mecánicas, dinámicas y estéticas de juegos en entornos no lúdicos.

Todos los autores que a través de los años han usado y definido este término apuntan a que la gamificación es la combinación de algunas herramientas o elementos asociados al juego en situaciones que no son juego.

Desde este enfoque el juego por sí mismo no tiene un propósito más que recrear o distraer, que sumado a la gamificación buscan cambiar o modificar comportamientos en los procesos de aprendizaje. Con la nueva tecnología el juego en sí ha cambiado y ahora los videos juegos se han ido posicionando en la era actual como una forma de esparcimiento para todas las edades despertando y desarrollando agilidad mental, destreza, motivación, creatividad, entre otros.

Teniendo en cuenta que hoy en día los niños focalizan su interés en el video juego, es importante que las instituciones lo usen como una estrategia formativa para introducir contenidos propios del currículo formal. Revuelta y Pérez (2012) afirman que el docente ha de ser innovador por necesidad, ha de saber utilizar los medios de forma novedosa orientado a los nuevos campos de conocimiento. Con todo lo anterior es importante que el docente se reinvente permanentemente buscando la forma de transmitir conocimientos teniendo en cuenta los intereses y necesidades del estudiante.

En el contexto educativo y en el ámbito empresarial la motivación sigue siendo el objetivo principal de la gamificación, de esta manera lo expresa Teixes (2014) afirma:

> "*La gamificación en la formación y la educación es la aplicación de recursos de los juegos para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectivo para ellos, para el impartidor y para el promotor de esta. Aunque el concepto de gamificación se aluda a los juegos en general, las mecánicas y elementos que propone proviene de los video juegos; con base en esto la gamificación en educación debe aplicar características y elementos propios de los videos juegos y contextualizarlos en los procesos de enseñanza – aprendizaje. "*

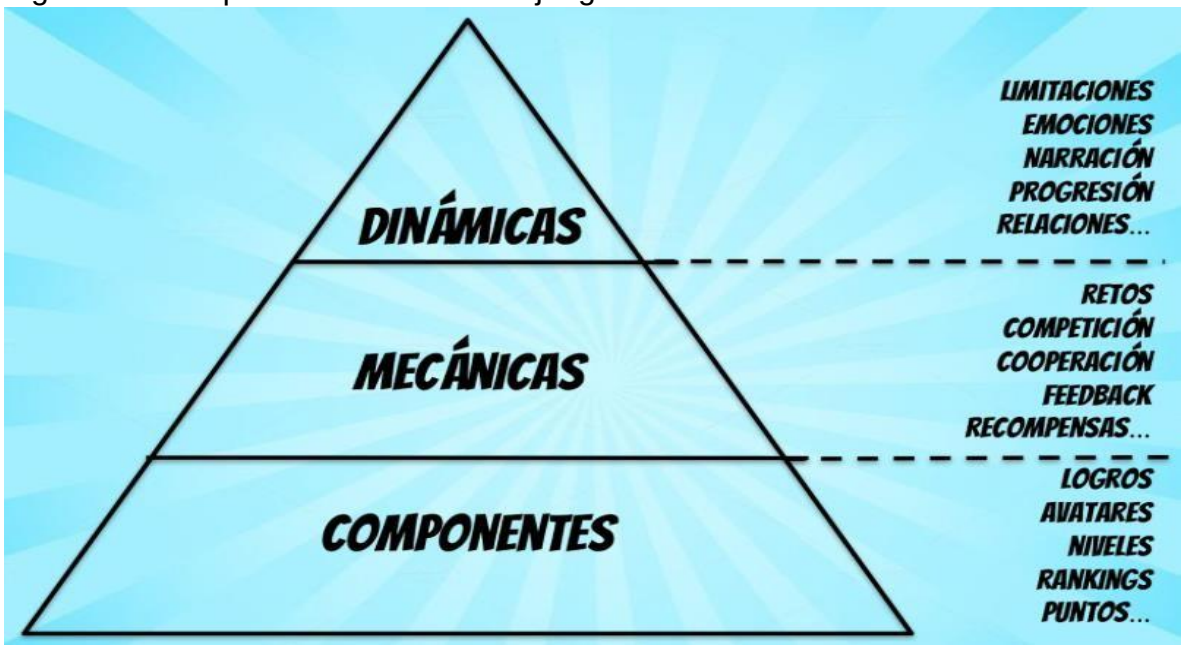
Para Arnandis (2015) Una actividad gamificada puede incluir diferentes elementos: un sistema de puntuación, un sistema de recompensas coleccionables, un sistema de calificaciones y una estética de descubrimiento. A nivel educativo es importante tener en cuenta que la gamificación consiste en analizar lo que hace atractivo al juego para los estudiantes, interpretando la mecánica del juego y aplicarlo al proceso de enseñanza para que el aprendizaje sea más significativo.

Para Jiménez y García (2015) La gamificación en la educación transforma la experiencia del aprendizaje para hacerla más atractiva e incrementa el compromiso de los estudiantes. Además del compromiso, la gamificación aumenta la concentración, la motivación y el esfuerzo, porque su estrategia está fundamentada

en las competencias lúdicas como el logro, la colaboración, la autoexpresión y la competencia.

Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 2. Jerarquía de elementos del juego



Fuente. Werbach y Hunter (2014).

- **Dinámicas**

Son aspectos panorámicos que no se pueden introducir en el juego, pero del que se tiene consideración. Para Herranz (2013) son los aspectos más globales a los que un sistema gamificado debe orientarse y a los que debe dirigir sus mecánicas.

Están muy relacionadas con objetivos, 47 emociones, efectos, deseos y motivaciones que se pretenden conseguir o potenciar en el usuario. Para alcanzar estos objetivos se emplean las mecánicas de juego. En otras palabras, son los objetivos a lograr. Las más importantes dentro de la gamificación son:

1.- **Restricciones**. Limitaciones o compromisos forzados.

2.-**Emociones**. Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.

3.- **Narrativa**. Una historia coherente y continuada.

4.- **Progresión**. El crecimiento y desarrollo del jugador.

5.- **Relaciones**. Interacciones sociales que generan sentimientos de camaradería, estatus y altruismo.

- **Mecánicas**

Son los componentes básicos del juego como las reglas. Es la forma como se interactúa con el juego y como se invita al jugador a ser parte de él. Representa la motivación y deben ser claras y bien definidas.

Algunas de las mecánicas que plantean Werbach & Hunter (2012) para la gamificación son:

1- **Colaboración**: Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
2- **Competición**: Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo.
3- **Desafíos**: Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto.
4- **Recompensas**: Beneficios por logros.
5- **Retroalimentación**: Cómo lo estamos haciendo.
6- **Suerte**: El azar influye.
7- **Transacciones**: Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios.
8- **Turnos**: Participación secuencial, equitativa y alternativa.

- **Componentes**

Hace referencia a los recursos y los medios con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad. Para Herranz (2013) son instancias específicas de las dinámicas y las mecánicas de juego, es decir, maneras concretas de ejercer aquellos que las dinámicas y las mecánicas pretenden. A continuación, se pueden observar los componentes en la gamificación:
1- **Logros**. Objetivos definidos.
2- **Avatares**. Representaciones visuales del personaje de un jugador.
3- **Emblemas**. Representaciones visuales de los logros.
4- **Misiones heroicas**. Desafíos de extrema complicación.
5- **Colecciones**. Conjuntos de emblemas o elementos que se pueden acumular.
6- **Combate**. Batalla definida de corta duración.
7- **Desbloqueo de contenido**. Aspecto que solo está disponible cuando los jugadores alcanzan ciertos objetivos
8- **Regalos**. Compartir recursos con otros.

9- **Tablas de clasificación**. Representación visual de la progresión de los logros de los jugadores.
10- **Niveles**. Pasos definidos en la progresión de un jugador.
11- **Misiones**. Desafíos predefinidos con objetivos y recompensas.
12-**Gráficas sociales**. Representación de la red social del jugador.
13- **Puntos**. Representaciones numéricas de la progresión dentro del juego.
14- **Equipos**. Grupos definidos de jugadores que trabajan conjuntamente para conseguir un objetivo común.
15- **Bienes virtuales**. Activos del juego con un valor virtual percibido.

- **Tipos de jugadores**

Al implementar una estrategia o elemento de gamificación se debe tener en cuenta las características de los aprendices Partiendo de las necesidades que se pretenden abordar según los contextos y las características propias Bartle (1996) presentó una propuesta en la cual se tiene cuatro tipologías de personalidades en los juegos y que deben tenerse en cuenta para adaptarlos a las diferentes dinámicas que existen.
1. Asesinos: son ganadores, pero para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.

2. Triunfadores: son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos.

3. Sociables: juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos.

4. Exploradores: les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas.

Por su parte Marczewski (2013) hace específicamente una clasificación de los usuarios de la Gamificación y señala sus respectivas motivaciones: Socializadores (relaciones), Espíritus libres (autonomía), Triunfadores (logro y dominio), Filántropos (propósito y significado), Jugadores (recompensas) y Revolucionarios (cambio).

Teniendo en cuenta la clasificación anterior de los jugadores se deben crear juegos donde todos participen teniendo en cuenta las características de cada estudiante para que así el docente pueda mantener la motivación el grupo.

Por otro lado, Betancur, Rico y Rivero (2018) en su investigación sobre La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria, expresan que, para ello, es importante tener en cuenta

lo que presentan Díaz y Lizárraga (2013) en donde nos hablan de tres áreas que son importantes para que la gamificación sea usada adecuadamente en los ámbitos educativos, estas son, cognitiva, emocional y social. Estas pueden permitir que el juego se dé realmente como una actividad de aprendizaje, ya que por un lado está la competencia que es un motivador para los estudiantes y que permite que el rendimiento sea inmediato, logrando alcanzar los objetivos de las actividades planteadas; también está ese deseo del estudiante luego de comenzar un juego si cuenta con la motivación suficiente, lo invita a no dejarlo de lado y quererlo terminar, en dicho momento el docente debe aprovechar este elemento para lograr una motivación por el aprendizaje a partir de temas de intereses para sus estudiantes.

Y, por último, está el factor de la recompensa, que puede mirarse como una valoración del aprendizaje alcanzado a partir de su desempeño en las diferentes actividades.

De la mano de gamificación se hace uso de una estrategia que aporte un aprendizaje significativo si se tiene en cuenta que para los nativos digitales representa un instrumento de su interés, siendo así se tiene en cuenta lo mencionado por García en su estudio.

> *"El docente debe centrarse en aprender la forma de generar nuevos escenarios de aprendizaje donde el alumno motivado en el manejo de los Smartphone con el uso de redes sociales, juegos y telefonía se puede llegar a esa manera virtual de trabajar para que con esto se generen nuevos aprendizajes que generen su interés y entretenimiento, como vulgarmente se dice, la generación de un buen vicio que con la supervisión de un docente lleve a cabo las actividades pertinentes" García (2016)*

De esta manera se hace pertinente retomar lo que plantea García, al exponer que los docentes deben optar por estrategias que reestructuren los escenarios de aprendizajes buscando captar el interés del estudiante para que su proceso sea más motivador y significativo.

2.2.3 MARCO TECNOLÓGICO

El uso de las TIC incluye un cambio notable en la sociedad y a su vez un cambio en la educación y en la forma de difundir y generar conocimientos. Con base en lo anterior cabe recalcar que los recursos tecnológicos y todo lo que aborda es atrayente para los estudiantes, promoviendo así mismo su aprendizaje.

- **RPG MAKER (ROL PLAYER GAME)**

Permiten al usuario crear sus propios videojuegos de rol. Incluyen un editor de mapas, un editor de eventos y un editor de base de datos. Desde RPGXP -y solo en versiones de PC-, también incluye un editor de scripts, pudiendo ser RGSS (basado en Ruby), C++, Java (para programación en Smartphone) o HTML5.

- **Requerimientos**

El lenguaje de programación requerido debe ser manejado para el JavaScript con adición de plugins. Fue publicado el 23 de octubre del año 2015. Incluye gráficas de alta resolución, se requieren 720p para el uso del editor. Es instalable en MAC o en WINDOWS.

- **Recursos de las instituciones**

La institución educativa Camilo Torres Restrepo cuenta en el momento con 35 computadores portátiles en funcionamiento ubicados en la sala de informática, a su vez el Colegio Integrado Juan Atalaya cuenta con 20 computadores en funcionamiento y 36 tabletas. Para el uso de la aplicación, se descarga la estrategia gamificada en los computadores y tabletas que las instituciones educativas han puesto al servicio del proyecto. La estrategia gamificada cuenta con un fácil acceso, no tiene límites para su ingreso, pero las actividades van dirigidas específicamente para estudiantes de primaria.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

En concordancia con el propósito de este estudio y de la participación activa de la población el tipo de investigación a utilizar es cualitativa, porque se estudia la realidad en su contexto natural y se interpretan los fenómenos con respecto de las personas implicadas. Como lo afirma Sampieri, (2014) “La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto”. En este tipo de investigación se utilizan instrumentos para la recolección de información como

entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

De igual forma el enfoque es la investigación-acción, dado que el investigador se involucra directamente con la población a investigar. De igual forma propone instrumentos que contribuyan a dar una solución a la problemática presentada, no solo buscando el bienestar de esta población sino a toda la institución educativa.

3.2 HIPÓTESIS

El empleo de una estrategia pedagógica basada en gamificación, mejora significativamente la habilidad en competencias de comprensión lectora de los estudiantes.

3.2.1 VARIABLES O CATEGORÍAS

Para nuestro estudio tenemos:

- **Variable independiente:** estrategia pedagógica basada en gamificación
- **Variable dependiente**: desarrollo de competencias de comprensión lectora de los ***estudiantes***.

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 3.Operacionalización de variables

VARIABLE	TIPO DE VARIABLE	DEFINCIÓN CONCEPTUAL	NIVEL DE MEDICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Desarrollo de competencias de comprensión lectora de los estudiantes	Variable dependiente	Mayor o menor posibilidad de desarrollar competencias lectoras.	Nominal	Aprovechamiento de recursos humanos	Número de palabras leídas por minuto.	Observación
				Aprovechamiento de recursos humanos	Número de respuestas acertadas de un texto.	Observación
Estrategia pedagógica basada en gamificación	Variable independiente	Mayor o menor posibilidad de desarrollar una estrategia pedagógica gamificada.	Ordinal	Aprovechamiento de recursos financieros	Cantidad de estudiantes que no logran desarrollar lo ejercicios de la App	Observación
				Aprovechamiento de recursos humanos	Cantidad de estudiantes que realizan ejercicios de la estrategia gamificada de manera exitosa	Observación
				Aprovechamiento de recursos técnicos.	Cantidad de estudiantes que fueron focalizados a través de la estrategia pedagógica.	Observación
				Aprovechamiento de recursos humanos	Nivel de satisfacción de los estudiantes que probaron la App	Entrevista
				Aprovechamiento de recursos humanos	Proporción de estudiantes que sienten satisfacción al haber participado en la estrategia pedagógica.	Entrevista
				Aprovechamiento de recursos humanos	Proporción de estudiantes que mejoraron su comprensión lectora	Entrevista

Fuente. Elaboración propia

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

La población objeto de esta investigación son 36 estudiantes de grado tercero de la institución educativa Camilo Torres Restrepo de la Ciudad de Barrancabermeja y 35 estudiantes de la Institución Educativa Colegio Integrado Juan Atalaya de la Ciudad de Cúcuta. Los estudiantes oscilan entre 8 y 10 años de edad, la mayor parte vive en la comunidad y son de estrato 1, sobra decir que el acceso a ambientes tecnológicos es bastante limitado en las dos comunidades educativas objeto de estudio y aunque el recurso más común es el uso del celular de baja gama, los padres lo llevan a sus respectivos trabajos siendo imposible el acceso de los niños.

La primera línea base para entender la situación problema que se estaba generando, se dio a la luz de la CDA(Comunidades de Aprendizaje), ya que se analizó la situación que arrojaban los resultados de las evaluaciones externas del cuatrienio, requiriendo así una propuesta que apuntara a la mejora dentro de los aprendizajes por mejorar que ilustraba dicho reporte Ver Anexo G. Caracterización Base. Informe PTA

Por lo anterior, se aprovechó la intencionalidad del Mintic frente a la pandemia, en la que se generó una directiva que permitía a las Instituciones educativas facilitar en calidad de préstamo las tabletas donadas por dicho ministerio, garantizando así el derecho a la educación de calidad. Sumado a lo ya mencionado, se refrendó dicho derecho con la entrega de simcards con plan de datos que consolidaba el acceso a conectividad, afianzando la posibilidad de poder desarrollar este proyecto.

3.4.2 Muestra

De acuerdo con Sampieri (2014, p. 189) “Las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización”.

Por consiguiente, la muestra de la presente investigación es no probabilística intencional, de carácter homogénea, es decir, cumplen con características similares y se seleccionan individuos o casos típicos sin intentarlos representar estadísticamente, es decir, el investigador elige la muestra. Por lo tanto, para el cumplimiento de dicho parámetro se seleccionan 20 niños de ambos sexos los

cuales están en el periodo de transición sobre la lectura y por ende de comprensión, lo que refiere que leen de manera interrumpida. Lo anterior permitirá que la muestra se centre en su propósito real que es el tema a investigar.

3.5 PROCEDIMIENTO

El presente proyecto abarca cuatro etapas, que están directamente vinculadas con el cumplimiento de los objetivos, organizadas de la siguiente manera:

Figura 3. Procedimiento de la investigación



Fuente. Elaboración propia

Fase 1. Diagnóstico

En esta fase se conoce las características y los aspectos relevantes de la problemática que presenta la población estudiantil con miras a buscar un camino que permita enfocar el proyecto en la dirección correcta para llegar a suplir las necesidades requeridas, todo esto, con base en investigaciones que soportan teóricamente la línea a seguir.

Etapa 1.1 Caracterización

Paso 1.1.1 Estudio de los casos referidos por los docentes del trabajo.

Paso 1.1.2 Aplicación de herramienta de caracterización a los estudiantes para ubicar su nivel de desarrollo de competencia.

Paso 1.1.3 Análisis de resultados obtenidos.

Fase 2. Diseño

Con la información obtenida y con base en los referentes teóricos, se revisan y se seleccionan las actividades a aplicar encontradas en la estrategia gamificada, que posee lecturas y posteriormente actividades comprensivas mediante el juego que

son pertinentes para la población de estudiantes objeto de estudio, convirtiéndose así en la herramienta de tipo pedagógica y tecnológica que permitirá fortalecer la competencia de comprensión lectora.

Etapa 2.1 Articulación

Paso 2.1.1 Diseño de estrategia pedagógica que combine las herramientas gamificadas con las pedagógicas.

Etapa 2.2 Orientada a los directivos

Paso 2.2.1 Socialización de la estrategia pedagógica gamificada con sus pormenores a directivos de la institución y solicitud de permisos.

Paso 2.2.2 Retroalimentación de acuerdo a las sugerencias recibidas.

Fase 3. Implementación

Esta fase consiste en aplicar e implementar las actividades seleccionadas en la estrategia gamificada, mediante tabletas y computadores portátiles, para lo cual se solicitó con anterioridad los permisos requeridos para el uso de estas herramientas en las instituciones educativas donde se realizará el proyecto investigativo.

En esta fase se indica a los estudiantes el proceso que se llevará a cabo a través de la estrategia basada en gamificación, con el fin de despertar en ellos el interés por realizar las distintas actividades que favorezcan su comprensión lectora. Así mismo se socializa el contenido encontrado en ella y se procede a su aplicación.

Etapa 3.1 Orientada a los padres

Paso 3.1.1 Presentación de la estrategia pedagógica gamificada con sus pormenores.

Paso 3.1.2 Carta de compromisos y permisos

Etapa 3.2 Orientada a los estudiantes

Paso 3.2.1 Explicación de la importancia y objetivos del proyecto

Paso 3.2.2 Aplicación de la estrategia gamificada

Paso 3.2.3 Atención a las necesidades individuales

Paso 3.2.4 Monitoreo

Paso 3.2.5 Refuerzo y retroalimentación de la estrategia.

Fase 4. Validación

En esta fase se evalúa el desempeño de los estudiantes en la utilización de la aplicación, los logros alcanzados, su comportamiento durante el proceso y así mismo se reflexiona sobre los aspectos por mejorar o fortalecer.

Etapa 4.1 Caracterización

Paso 4.1.1 Aplicación de herramienta de caracterización a los estudiantes para ubicar su nivel de desarrollo de competencia.

Paso 4.1.2 Análisis de resultados.

Etapa 4.2 Entrevista

Paso 4.2.1 Entrevista a padres

Paso 4.2.2 Entrevista a estudiantes

Paso 4.2.3 Análisis de resultados

Etapa 4.3 Socialización

Paso 4.3.1 Ajuste de la estrategia de acuerdo a los resultados de la caracterización y a las opiniones dadas por los padres de familia y estudiantes.

Paso 4.3.2 Socialización de resultados a los directivos de las instituciones educativas participantes.

3.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Entrevista diagnóstico

Para la realización de la investigación, inicialmente se realizó una contextualización del medio y la forma como viven los estudiantes en su ámbito familiar, social y educativo; para así poder discernir los aspectos que influyen externamente y de manera negativa en sus procesos de aprendizaje, más específicamente en las competencias de comprensión lectora.

Según (Welti) las encuestas demográficas pueden ser prospectivas o retrospectivas.

Encuestas prospectivas

Registran los movimientos y hechos demográficos de la población bajo observación durante un período de tiempo. Se aplica un cuestionario de manera reiterada a una misma persona o grupo de personas dentro de un hogar durante el período de estudio. A través del formulario se recogen datos y se registran los principales hechos demográficos (nacimientos, defunciones, enfermedades, matrimonios, migraciones) que ocurren en un lapso definido.

Encuestas retrospectivas

Se trata de un cuestionario que se aplica en una sola ocasión. Las repuestas permiten reconstruir la historia demográfica de los individuos entrevistados. Se utilizan para la mortalidad y la fecundidad, preguntas que permiten la estimación directa e indirecta de ambas variables. En el caso de la migración, normalmente las preguntas indagan la historia de cambios de residencia de los individuos y las motivaciones para salir del lugar de origen y elegir el de destino. No cabe duda que existen una serie de ventajas en la aplicación de las encuestas en cuanto a la información que registran.

Observación

De acuerdo a Sampieri (2014, p. 401) “La observación es formativa y constituye el único medio que se utiliza siempre en todo estudio cualitativo. Podemos decidir hacer entrevistas o sesiones de enfoque, pero no podemos prescindir de la observación”. Inicialmente para este estudio se realizó una observación directa de los estudiantes de grado tercero de ambas instituciones educativas, en las que se encuentran situaciones como bajo desempeño en las pruebas externas, específicamente en el área de Lengua Castellana relacionadas a la comprensión. Mediante la observación se analiza que los estudiantes presentan ésta dificultad para comprender textos y unos en más medida que otros, razones que motivan la dirección de la investigación.

Así mismo, mediante la observación se orienta el proceso de todo el proyecto, siendo una pieza fundamental para apreciar el desarrollo de cada fase y el cumplimiento de cada indicador en las variables.

Entrevista

Para esta investigación se aplica una entrevista informal o conversacional para hacer así una exploración inicialmente del nivel de dificultad sumando factores influyentes que afectan el proceso de comprensión y posteriormente para identificar el nivel de satisfacción de las actividades y el aprovechamiento de recursos otorgados.

Para Sampieri (2014, p. 401) “regularmente en la investigación cualitativa, las primeras entrevistas son abiertas y de tipo “piloto”, y van estructurándose conforme avanza el trabajo de campo. Regularmente el propio investigador conduce las entrevistas”. Siendo así no se utilizó la entrevista semi-estructurada, más bien se hace uso de un lenguaje sencillo y de mayor comprensión para los estudiantes, porque es mucho más fácil para ellos brindar las respuestas que brinden elementos importantes a la investigación.

Prueba Diagnóstica

Se emplea para evidenciar el estado real en que se encuentra el estudiante, antes, durante y al final de la investigación; con el fin de conocer los avances obtenidos durante el proceso. De esta manera, la prueba diagnóstica proporciona información para fortalecer las acciones, formular ajustes o rediseñar las actividades a seguir. Según Samibaro (2016) “La evaluación diagnóstica permite la obtención de información sobre las competencias adquiridas de los aprendices y las competencias requeridas para el desarrollo de los planes o proyectos de formación”.

Registro fotográfico

Mediante este instrumento se recopila una galería de imágenes que evidencian la participación activa y el proceso de los estudiantes.

3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

De acuerdo con lo que manifiesta Mishler (1990: 419) «la validación es el proceso a través del cual realizamos afirmaciones y evaluamos la credibilidad de observaciones, interpretaciones y generalizaciones. El criterio esencial para dichas valoraciones es el grado en que podemos basarnos en los conceptos, métodos e

inferencias de un estudio como base para nuestra propia teorización e investigación empírica» En este sentido, la validación de hipótesis del proyecto de investigación abordado, no se realiza con un único instrumento, pues basarlo en ello desvirtúa el proceso desde el cual se reconocen cada uno de los elementos relevantes que de forma complementaria reconocen indiscutiblemente la autenticidad de las prácticas usadas que permiten la generalización de los hallazgos de la investigación, es por ello que se utiliza el instrumento de observación , entrevista y prueba diagnóstica que aportan datos específicos para la validación de hipótesis.

Para fortalecer esta premisa, en la propuesta de Mishler, no se acepta que se establezca un grupo de elementos o criterios estándar para valorar la investigación, si no que sugiere la configuración de una colección de ejemplos relevantes que apoyen y direccionen el estudio.

Para el análisis de datos del proyecto de investigación Inicialmente se hace una recopilación selectiva de los datos para su identificación, clasificación, síntesis y agrupamiento. Se hace uso de la técnica cualitativa triangulación de datos que permite comparar todos los datos recolectados para sacar una conclusión. Tal como lo expresa Sampieri:

> *“En el análisis de los datos, la acción esencial consiste en que recibimos datos no estructurados, a los cuales nosotros les proporcionamos una estructura.*
>
> *Los datos son muy variados, pero en esencia consisten en observaciones del investigador y narraciones de los participantes:10 a) visuales (fotografías, videos, pinturas, entre otras), b) auditivas (grabaciones), c) textos escritos (documentos, cartas, etc.) y d) expresiones verbales y no verbales (como respuestas orales y gestos en una entrevista o grupo de enfoque), además de las narraciones del investigador (anotaciones o grabaciones en la bitácora de campo, ya sea una libreta o un dispositivo electrónico). Sampieri (2014, p. 418).*

Una vez que se tenga recolectada y ordenada toda la información se empiezan a sacar conclusiones mediante la tabulación y gráficas en diagramas circulares representando el nivel de comprensión que tienen los estudiantes, como también la reconstrucción y sistematización de las entrevistas y los hallazgos relacionados con los objetivos trazados en el proceso investigativo.

Relación de los instrumentos para la recolección de la información y objetivos.

Tabla 4 Relación de los instrumentos para la recolección de la información y objetivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN
Conocer el entorno personal y académico de los estudiantes a través de entrevista estructurada, con el fin de facilitar la identificación de algunos de los factores que influencian en las oportunidades de mejoramiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora y el nivel de relación tecnológica en los procesos de refuerzo en casa de los estudiantes del grado 3° de primaria de las instituciones educativas Camilo Torres Restrepo e Integrado Juan Atalaya.	*Entrevista a padres. Ver Anexo D*
Identificar el nivel de desarrollo actual de las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado 3° primaria de las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo e Integrado Juan Atalaya a través del Programa Todos a Aprender.	*Prueba diagnóstica / caracterización.* *Ver Anexo C*
Diseñar una estrategia pedagógica que mediante la creación y uso de la herramienta tecnológica de la estrategia gamificada: *El bosque de los cuentos perdidos*, enfocada en	

la gamificación, fortalezca las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de primaria.	*Propuesta pedagógica enfocada en la gamificación. Ver Anexo F*
Implementar la estrategia pedagógica basada en la gamificación para fortalecer las competencias de comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de primaria.	*Actividad piloto de aprendizaje.*
Evaluar los resultados de la estrategia implementada a fin de establecer el impacto generado	*Entrevista estructurada de satisfacción aplicada a estudiantes. Ver Anexo D*

Fuente. Elaboración propia.

4. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Teniendo en cuenta los principios establecidos en el Reporte Belmont, norma internacional que rige principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación y la Resolución 008430 de octubre 4 de 1993, dando cumplimiento al artículo 5 que señala “En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar”, se manifiesta que:

La metodología utilizada en este proyecto, no presenta ningún tipo de riesgo para los estudiantes, puesto que las actividades a realizar se harán bajo la supervisión del docente o del padre de familia a cargo del menor.

El procedimiento a seguir beneficia a los estudiantes en el desarrollo de competencias de comprensión lectora que traerá resultados positivos no solo a su rol académico si no a su desempeño a futuro.

En esta investigación participan menores de edad, razón por la cual se solicita la autorización de los acudientes o responsables de ellos, mediante un formato de consentimiento informado. Así mismo se realiza una circular informativa sobre el

proyecto e intervención para padres de familia. De igual forma los estudiantes fueron informados sobre el objetivo de la investigación.

Se deja claridad que la investigación no implica riesgos de ninguna índole (físico, emocional o social) para ninguno de los estudiantes. Toda la información personal obtenida es usada con el propósito de la práctica educativa y se mantiene en estricta confiabilidad, por tanto se hace diligenciar formato de uso de imagen y de consentimiento informado a los padres de los menores. Ver Anexo E.

Los datos en general utilizados durante la investigación como resultados de pruebas, fotos, videos o cualquier otro material resultante será usado con absoluta reserva y de manejo exclusivo del investigador para fines académicos tenido en cuenta como evidencia para optar el título de magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación de la Universidad de Santander Bucaramanga.

5. DIAGNÓSTICO INICIAL

En el primer momento de la investigación, el equipo investigador opta por la aplicación de una entrevista estructurada a los padres de familia con el fin de conocer el nivel de acceso y manipulación de las herramientas tecnológicas, como también las necesidades y oportunidades de mejora de los contextos familiares frente a la adaptación digital casi obligatoria en época de pandemia y su compromiso frente a la necesidad de acompañamiento en el proceso de aprendizaje.

Con la aplicación de la entrevista se pudo identificar factores determinantes que influyen en la deficiencia y bajo nivel que tienen los estudiantes con relación a las competencias de comprensión lectora, así mismo se pudo evidenciar elementos que impactan en este proceso como lo es el poco tiempo que disponen los estudiantes para activar el proceso lector y la apatía que la familia como ente orientador del trabajo en casa, manifiestan que experimentan los estudiantes al enfrentar un hábito en la lectura. Sumado a lo interior, por medio de la entrevista, se pudo detectar que los padres de familia carecen de disciplina en hábitos de estudio y de pedagogía para establecer estar normas que fomenten la lectura en los estudiantes.

Tabla 5 Guía entrevista preguntas estructuradas

GUÍA DE PREGUNTAS ESTRUCTURADA	
Objetivo**: Conocer el entorno personal y académico de los estudiantes a través de entrevista estructurada, con el fin de facilitar la identificación de algunos de los factores que influyen en el escaso desarrollo de las competencias de comprensión lectora y el nivel de relación tecnológica en los procesos de refuerzo en casa de los estudiantes.** ***"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.***	
#	**FORMULACIÓN**
1	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*

2	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*
3	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*
4	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*
5	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*
6	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*
7	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*
8	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*
9	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*
10	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*

Fuente. Elaboración propia.

Luego se procede a aplicar una segunda fase diagnóstica dirigida a los estudiantes con el fin de identificar el nivel de desarrollo actual de competencias de comprensión lectora en estudiantes de grado 3° de ambas instituciones educativas. El instrumento que se ha utilizado para esta segunda fase diagnóstica, fue diseñado por el ICFES y divulgado por el programa Todos a Aprender del MEN, el cual estructura la prueba en base a unos ítems que miden la velocidad y el nivel de fluidez y comprensión lectora en los estudiantes.

Tabla 6. Criterios de velocidad programa Todos Aprender

VELOCIDAD		
Grado	**3º**	**5º**
Rápido	**Por encima de 89**	**Por encima de 124**
Óptimo	**Entre 85 y 89 palabras**	**Entre 115 y 124 palabras**
Lento	**Entre 60 y 84**	**Entre 100 y 114**
Muy lento	**Por debajo de 60**	**Por debajo de 100**

Fuente. Programa Todos a Aprender

Tabla 7. Criterios de calidad para la competencia lectora programa Todos Aprender

CALIDAD	
A	El (la) estudiante lee lentamente luchando con palabras que deben ser familiares, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo.
B	El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee las oraciones de un texto, palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido.
C	En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación y entonación.
D	El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta inflexiones de voz adecuadas al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben menos errores de pronunciación.

COMPRENSIÓN LECTORA	
Correcta	El (la) estudiante contestó correctamente la pregunta indicada
Incorrecta	El (la) estudiante contestó incorrectamente la pregunta indicada

Fuente. Programa Todos a Aprender

El instrumento utilizado para la prueba diagnóstica en el proyecto de investigación fue orientado por la caracterización preliminar que arrojó el programa PTA sobre la institución con una prueba estructurada con base en unos ítems que miden la velocidad y el nivel de fluidez y comprensión lectora en los estudiantes, arrojando como elementos diagnósticos una evidencia que señala que ningún estudiante se encuentra en ningún nivel óptimo o avanzado con respecto a la velocidad lectora, probando de esta manera que la mayor dificultad presentada en los estudiantes que dificultan un buen proceso de comprensión lectora radica en que omiten signos de puntuación y entonación. En este sentido mediante la caracterización aplicada se pudo evidenciar el desinterés y la poca motivación frente a procesos de competencias de comprensión lectora y por ello, el proyecto de investigación va dirigido a encaminar al estudiante en la creación de estos hábitos haciendo uso de la gamificación con el desarrollo de un video juego.

En el proceso investigativo, se llevaron a cabo dos momentos de aplicabilidad del instrumento de la entrevista. El primero como parte del proceso diagnóstico, dirigido a padres de familia y el segundo como eje valorativo de satisfacción de la prueba piloto del juego.

Para el segundo momento se realizó una entrevista estructurada de satisfacción con la población muestra que se tomó para ejecutar la prueba piloto de aplicabilidad y

familiarización de los estudiantes con la estrategia de gamificación. El fin de esta entrevista era evaluar el impacto del vídeo juego en el proceso lector y emocional del estudiante.

Tabla 8 Guía de preguntas estructuradas entrevista de satisfacción

GUÍA DE PREGUNTAS ESTRUCTURADA	
Objetivo**: Evaluar el aporte que genera " El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento desarrollo de las competencias de comprensión lectora.**	
#	**FORMULACIÓN**
1	*¿ Cómo te pareció el juego " el Bosque de los cuentos perdidos"?*
2	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*
3	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*
4	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*
5	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*
6	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*
7	*¿ Te sientes más interesado(a) en leer aunque no sea de forma digital?*
8	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego " El bosque de los cuentos perdidos"?*

9	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*
10	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*

Fuente. Elaboración propia

6. ESTRUCTURACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

En este capítulo se pretende abordar los elementos encontrados en la propuesta que se relacionan a la gamificación y al componente pedagógico plasmado en guías de aprendizaje que soportan y solidifican la propuesta pedagógica.

En este sentido, cabe manifestar que posterior a la prueba diagnóstica, el equipo investigador se enfoca en la creación de una estrategia pedagógica gamificada basada en roles que se logra mediante el juego, mitigando las falencias presentadas por la población frente al desarrollo de las competencias de comprensión lectora y a su vez generen una motivación que permita al estudiante la aproximación a los procesos de lectura mientras que a su vez se inmerge en los procesos tecnológicos que surgen como exigencia y necesidad de la actual era digital. Para ello, en este momento de la investigación los estudiantes tienen un acercamiento a la interfaz del vídeo juego, basada en la importancia de la comprensión lectora para lograr las misiones trazadas en el desarrollo del videojuego ***"El Bosque de los cuentos perdidos".***

Dentro de los elementos que proponen las dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación, se pueden destacar los siguientes con relación a "El bosque de los cuentos perdidos":

Estructura

El videojuego denominado *“El Bosque de los cuentos perdidos “,* tiene una temática a desarrollar inspirada en algunos cuentos de literatura infantil. Se desarrolla en tres escenarios dentro de los cuales se generan y activan misiones, batallas o preguntas que buscan medir el conocimiento y la aprehensión a cada una de las historias. A su vez, el videojuego permite al jugador posicionarse por niveles de experiencia según las batallas y misiones que se desencadenan en cada escenario.

El vídeo juego es delineado en la estrategia de roles, las cuales trazan como objetivo de juego, evitar la extinción de cada cuento infantil completando las misiones de rescate, búsqueda y batalla, mientras se ejecuta una técnica de retroalimentación y refuerzo a las lecturas ya realizadas por los estudiantes con anticipación.

Narrativa

El videojuego denominado *“el bosque de los cuentos perdidos “,* tiene una temática a desarrollar inspirada en ocho cuentos de literatura infantil. Presenta una narrativa coherente y enlazada en diferentes escenarios. Cuenta con ocho cuentos de literatura infantil que el jugador podrá leer una vez ingrese a la interfaz. Así mismo, las mecánicas del juego están relacionadas directamente con la temática y la historia expresada en un lenguaje sencillo acorde a la edad del jugador para su fácil comprensión. El juego permite que el jugador se relacione con los personajes del cuento mediante la identidad de un avatar.

Misión

El jugador debe enfrentarse a varias misiones durante el recorrido por el bosque de los cuentos perdidos.

En el primer nivel se requiere encontrar la lámpara de Aladino, la cual fue robada, para esto se deben superar ciertos obstáculos que se proponen en el juego, tales como devolverle las joyas del cofre al sultán para esto se debe enfrentar al mago en la cueva y así obtener la llave para abrir el cofre, el sultán dará una nueva pista donde se encuentra la lámpara de Aladino que lleva al cuento de Los tres osos. Al entrar en la cabaña de los osos, uno de ellos pide quitarle la sopa a Ricitos de Oro quien se la robó y así poder encontrar la última pista, terminado esto se puede encontrar la lámpara en la cama de Mamá Oso, se le entrega a Aladino y envía a

buscar a Caperucita Roja para obtener la llave del segundo nivel, ella requiere que se le ayude a quitarle los pasteles al lobo para finalmente obtener la llave que lleva al siguiente nivel.

Para el segundo nivel, se ingresa al castillo del Gigante Egoísta quien solicita ayuda para encontrar a los tres niños que jugaban en su jardín y así devolver la primavera, en la aventura de encontrar a los niños se debe luchar contra los limos y la Reina del Invierno, derrotándolos se puede llegar a salvo con los niños ante el Gigante y salvar la primavera.

En el tercer nivel, un hada lleva al jugador ante el príncipe quien pide que se encuentre a Cenicienta para devolverle la zapatilla, siguiendo la aventura se debe ir a la cantina donde darán más información acerca de cómo y dónde se puede encontrar a Cenicienta, explican que se debe ir a la casa en la colina donde fue vista, al llegar allí ella roba la zapatilla. En la nueva búsqueda de Cenicienta hay que enfrentarse a un guerrero que al enterarse de que la zapatilla fue robada lleva ayuda a buscar a Cenicienta, siguiendo las pistas se llega al Castillo de la Bella Durmiente, quien es despertada de la maldición impuesta con el beso de amor verdadero del guerrero y así Cenicienta vuelve con el príncipe.

Por último, el jugador se ha vuelto famoso en ayudar a quienes lo solicitan, esta vez se debe ayudar al Patito a encontrar su verdadero hogar, para esto se debe ir al bosque y encontrar los cisnes quienes son su verdadero hogar, una vez se ayuda al patito, un gallo pide salvar a sus amigos quienes son retenidos en un castillo incendiado por un ladrón, al derrotar el ladrón los salvamos e igualmente salvamos los Cuentos Perdidos.

Normas del juego

- Se deben superar todas las misiones para seguir con el siguiente nivel.
- Si no se responden bien las preguntas que se hacen acerca de los cuentos perdidos, se debe volver a la biblioteca para leer nuevamente y así responder acertadamente la pregunta.
- Cada que aparezcan enemigos se deben derrotar con los poderes para seguir avanzando en la búsqueda de los cuentos.
- Si en la búsqueda de los cuentos perdidos el jugador es derrotado debe empezar de nuevo la misión que le fue encomendada.

- Leer atentamente los cuentos permite que el jugador no sea penalizado en alguna pregunta o misión.

Niveles

Nivel 1: En el nivel uno, conformado por el cuento de Aladino; Caperucita Roja y Ricitos de oro, la pretensión del juego en relación a su estructura que une a tres historias y no las divide, es forjar en el estudiante la capacidad de relacionar toda la información de los tres textos de este nivel para el planteamiento de hipótesis, la relación e interpretación de las situaciones y su asociación con los textos, logrando desarrollar desde la deducción, relaciones de causa y efecto.

Entonces, vemos reflejados los preceptos de la lectura inferencial desde el momento en el que el estudiante debe leer las historias para generar pre saberes que le servirán en la acción de completar misiones y para relacionar los elementos de cada historia con el fin de alcanzar el objetivo final.

Nivel 2: Conformado por los cuentos de: El Gigante egoísta, Cenicienta y la Bella durmiente, encontramos una serie de situaciones que evalúan la apropiación de la historia en general, puesto que los elementos que infieren en este nivel, centran y exigen al estudiante/jugador a comparar lo leído en el texto para adecuarlo a las misiones inmersas en el juego, aun cuando este nivel, realiza una sumatoria de probabilidades e involucra elementos que difieren del mismo sin hacer perder el sentido y la dirección de la historia original.

Nivel 3: Encontramos un tercer nivel conformado por los cuentos, los músicos de Bremen y patito feo, son el nivel final que encaja en una sumatoria de los niveles inferencial y crítico, puesto que la estructura del nivel está directamente ligada con la historia original.

Encontramos en los tres niveles, desde el planteamiento de las misiones que requieren en algunas ocasiones dar respuestas con información explicita de las historias y reconocer lugares propios de cada cuento, los nombres de los personajes, los elementos que resaltan en cada uno de estos y los tiempos, un nivel de lectura literal.

Todos los niveles de " el bosque de los cuentos perdidos", buscan que el estudiante reconozca y asimile los escenarios de las narraciones, los hechos de estas, las ideas principales de las historias y las conecte desde el proceso deductivo que le permitirá determinar y validar la información de las historias originales y relacionarla con algunas nuevas estructuras que se han propuesto con el fin de determinar en el estudiante/jugador un proceso lector efectivo y planificado que capte su atención y lo lleve a adquirir saberes lingüísticos desde la experiencia previa en la construcción de nuevos escenarios.

Puntos y penalizaciones

PUNTOS: Se obtienen puntos de experiencia cada vez que se aumenta de nivel, se derrota a un contrincante, se abren cofres y se ayuda a quienes lo necesitan. El juego no tiene penalización, está diseñado para ganar o para perder. Si no se responden a las preguntas correctamente, si no se cumplen las misiones, no puede pasar de nivel y así obtener elementos claves para el juego.

Avatares

Se puede elegir 1 de los 4 avatares disponibles, los cuales son: Guerrero, Mago, Sacerdote o Héroe.

Recompensas

En las recompensas se puede obtener:

1. Monedas de oro
2. Togas
3. Zapatos
4. Varitas
5. Alimentos

Los jugadores son motivados a leer teniendo en cuenta que cada secuencia dentro del juego lo lleva a realizar una lectura comprensiva para poder atravesar el nivel del mismo, porque se ve obligado a responder preguntas propias del cuento leído en la biblioteca virtual para al acertar, obtener recompensas que le permiten habilidades que en el juego lo hacen recorrer el nivel convirtiéndose en un héroe dentro de este espacio virtual.

El recorrido por el video juego está organizado mediante guías de aprendizaje que orientan el proceso para alcanzar el objetivo requerido en cada reto.

<table>
<tr><th colspan="2">Reto 1: EL BOSQUE DE LOS CUENTOS PERDIDOS</th></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
En este reto se le propone al jugador el uso inicial del videojuego, realizando las orientaciones necesarias para motivarlo a participar activamente y a reconocer el nombre de algunos cuentos infantiles populares.

Objetivos:
-Incentivar el gusto por la lectura a partir de literatura infantil clásica.
-Dar a conocer el uso de la herramienta gamificada y motivar a su participación.</td></tr>
<tr><td>Recursos</td><td>Video 1- sobre orientaciones de la sección.
Pc-videojuego.</td></tr>
<tr><td>Tiempo requerido</td><td>1H</td></tr>
<tr><td>Descripción</td><td>Dar la bienvenida a los jugadores a esta dinámica participativa (estrategia gamificada)

Pedirles que piensen en aquellos cuentos infantiles que conocen y en lo divertido de ellos.

Mencionarles el paso a paso de la primera sección que consiste en las siguientes instrucciones:

1. Abrir el videojuego. (nueva partida)
2. Ingresar género, escribir nombre y seleccionar jugador.
3. Iniciar el recorrido del primer escenario dirigiéndose al personaje (Robert Southey) que aparece y seguir las instrucciones escritas que da.</td></tr>
</table>

	4. Dirigirse a la antorcha para ingresar a la biblioteca. En la cual podrán visualizar ocho cuentos infantiles populares. 5. Para acceder a uno de ellos pueden seleccionar el icono que los ilustra. Finalmente, para conocer el nivel de comprensión de las instrucciones dadas al jugador, éste debe: Estando en la biblioteca, oprimir la tecla escape, y tomar pantallazo o foto de la ventana emergente. De esta manera las docentes pueden apreciar si el primer contacto con el recurso fue satisfactorio. Ya que en esta ventana aparece el estado del personaje y los detalles del mismo. 
Criterio de evaluación:	Generar pre saberes que le servirán en la acción de completar misiones para relacionar los elementos narrativos de la historia dada.

Reto 2: ALADINO Y LA LAMPARA MAGICA
Descripción: En este reto se propone al jugador la lectura del cuento: Aladino y la lámpara mágica, para llevar a cabo las instrucciones que da el sultán, ganar incentivos y subir de nivel.

Objetivos:
-Promover en el estudiante la comprensión de textos literarios para propiciar su capacidad lúdica
-Leer el cuento de Aladino y la lámpara mágica y apropiarse de su contenido.

Recursos	Video 2- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior. con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento Aladino y la lámpara mágica. Despues de leer la historia deben iniciar la mision del segundo escenario, en donde es recibido por el sultán y comprender las instrucciones que este plantea, para superar los retos. Una vez superados los retos el jugador deberá responder dos preguntas relacionadas con el cuento y de esta manera podrá avanzar al siguiente nivel. Finalmente el jugador deberá oprimir tecla escape, opcion estado y enviar fotografia. Luego opcion guardar, opcion salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.

Criterio de evaluación:	Generar pre saberes que le servirán en la acción de completar misiones para relacionar los elementos narrativos de la historia dada.

Reto 3: Ricitos de oro	
Descripción: En este reto se propone a los jugadores la lectura del cuento: Ricitos de oro, para llevar a cabo las instrucciones que da el oso, ganar incentivos y subir de nivel. Objetivos: -Promover en el estudiante la comprensión de textos literarios para propiciar su capacidad lúdica -Leer el cuento de Ricitos de oro y apropiarse de su contenido.	
Recursos	Video 3- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior. con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento Ricitos de oro. Despues de leer la historia deben iniciar la mision del tercer escenario, en donde es recibido por el oso y comprender las instrucciones que este plantea, para superar los retos. Una vez superados los retos el jugador podrá avanzar al siguiente nivel.

	Finalmente el jugador deberá oprimir tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterio de evaluación:	Generar pre saberes que le servirán en la acción de completar misiones para relacionar los elementos narrativos de la historia dada.

Reto 4: Caperucita roja	
Descripción: En este reto se propone al jugador la lectura del cuento: Caperucita roja, para llevar a cabo las instrucciones que da este personaje. Al enfrentarse al lobo y ganarle, obtiene experiencia, monedas de oro y sube de nivel. El jugador deberá obtener la llave que le dará paso al siguiente escenario y abrirá la puerta de piedra ubicada cerca de la cabaña de Ricitos. Objetivos: -Promover en el estudiante la comprensión de textos literarios para propiciar su capacidad lúdica. -Leer el cuento de Caperucita roja y apropiarse de su contenido.	
Recursos	Video 4- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sesión anterior. con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento Caperucita roja.

	Despues de leer la historia deben iniciar la misión del cuarto escenario, en donde es recibido por Caperucita y comprender las instrucciones que le plantea, para superar los retos. Una vez superados los retos el jugador podrá avanzar al siguiente nivel. Finalmente el jugador deberá oprimir tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterio de evaluación:	Generar pre saberes que le servirán en la acción de completar misiones para relacionar los elementos narrativos de la historia dada.

Reto 5: El gigante egoísta	
Descripción: En este punto el jugador habrá llegado al nivel dos. Para este nuevo reto se propone la lectura del cuento: El gigante egoísta. Para poder ingresar al castillo el jugador deberá responder la pregunta relacionada con el cuento infantil. Así mismo, debe asumir el reto que le da el gigante para obtener pociones, monedas en cada cofre sorpresa. Objetivos: - Leer el cuento de El gigante egoísta y apropiarse de su contenido. - Extraer la información implícita contenida en el texto mediante el planteamiento de hipótesis. - Incrementar en el niño habilidades para inferir información del texto.	
Recursos	Video 5- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.

Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugasdores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior. con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento El gigante egoísta. Despues de leer la historia deben iniciar la mision del quinto escenario, en donde debe responder la pregunta que le hace el guardián para ingresar al castillo, encontrar al gigante y que este lo guíe en una misión. Se propone a los jugadores que luchen en las batallas que aunque son opcionales, les darán experiencia, monedas y el paso a otro nivel. Finalmente el jugador deberá oprimir tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterios de evaluación	Utilizar los datos e ideas sobre el texto para inferir en las narraciones y culminar las misiones dadas.

<table>
<tr><th colspan="2">Reto 6: Cenicienta</th></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
En este nuevo reto, se propone al jugador la lectura del cuento: Cenicienta para que lleve a cabo las instrucciones que le da el príncipe. El jugador deberá buscar pistas, explorar el poblado y batallar para alcanzar su objetivo en la misión.

Objetivos:

- Leer el cuento de Cenicienta y apropiarse de su contenido.
- Extraer la información implícita contenida en el texto mediante el planteamiento de hipótesis.
- Incrementar en el niño habilidades para inferir información del texto.</td></tr>
<tr><td>Recursos</td><td>Video 6- sobre orientaciones de la sección.
Pc-videojuego.</td></tr>
<tr><td>Tiempo requerido</td><td>2H</td></tr>
<tr><td>Descripción</td><td>Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento.

Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior.

con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento de Cenicienta.

Despues de leer la historia deben iniciar la mision del sexto escenario, brindada por el príncipe del cuento para que siguiendo las instrucciones puedan avanzar al siguiente escenario y culminar la misión.

Al finalizar el recorrido por el bosque el jugador deberá oprimir la tecla escape, opción estado y enviar fotografia.

Luego opción guardar, opción salir.

Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.</td></tr>
</table>

Criterios de evaluación	Utilizar los datos e ideas sobre el texto para inferir en las narraciones y culminar las misiones dadas.

Reto 7: La bella durmiente	
Descripción: En este reto, se propone al jugador la lectura del cuento: La bella durmiente para que lleve a cabo las instrucciones dadas en la misión para obtener la llave que lo llevará a Cenicienta y a la bella durmiente. Superado este reto el jugador estará listo para pasar al siguiente escenario y culminar el nivel. Objetivos: - Leer el cuento de La bella durmiente y apropiarse de su contenido. - Extraer la información implícita contenida en el texto mediante el planteamiento de hipótesis. - Incrementar en el niño habilidades para inferir información del texto.	
Recursos	Video 7- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior. con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento de La bella durmiente. Despues de leer la historia deben iniciar la mision del séptimo escenario, en donde deberán culminar su misión del cuento anterior de Cenicienta. Para seguir su búsqueda deberá ingresar al castillo en ruinas.

	Se les pide a los jugadores que obtengan la llave para ingresar a la habitación y descifrar el misterio del robo de la zapatilla. Al finalizar el recorrido por el escenario el jugador deberá oprimir la tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterios de evaluación	Utilizar los datos e ideas sobre el texto para inferir en las narraciones y culminar las misiones dadas.
Reto 8: El patito feo	
Descripción: En este reto, se propone a los jugadores la lectura del cuento: El patito feo para que lleve a cabo las instrucciones dadas en esta nueva misión y así encontrar la procedencia del huevo que lo llevará a enfrentarse a nuevos retos para pasar al siguiente escenario y culminar el nivel. Objetivos: - Desarrollar en el estudiante la capacidad de emitir juicios sobre un texto leído teniendo en cuenta sus propios criterios. - Formular juicios críticos acerca de lo leído mediante la elaboración de conclusiones para lograr una comprensión significativa. - Leer el cuento de La bella durmiente y apropiarse de su contenido.	
Recursos	Video 8- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadores a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior.

	Con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento El patito feo. Despues de leer la historia deben iniciar la mision del octavo escenario a las afueras del castillo de la bella durmiente. Debe seguir las instrucciones para superar los retos y acercarse al siguiente nivel. Al finalizar el recorrido por el escenario el jugador deberá oprimir la tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterios de evaluación	Emitir juicios críticos sobre un texto leído para acercarse a un mayor nivel de comprensión.

Reto 9: Los músicos de Bremen
Descripción: En este reto, se propone a los jugadores la lectura del cuento: Los músicos de Bremen para que lleve a cabo las instrucciones dadas en este nuevo escenario y así ayudar a la gallina a encontrar al ladrón que quiere robar la casa de él y sus amigos. El jugador pasa por una serie de retos que le permiten llegar a la misión final. Objetivos: - Desarrollar en el estudiante la capacidad de emitir juicios sobre un texto leído teniendo en cuenta sus propios criterios. - Formular juicios críticos acerca de lo leído mediante la elaboración de conclusiones para lograr una comprensión significativa. - Leer el cuento de La bella durmiente y apropiarse de su contenido.

Recursos	Video 9- sobre orientaciones de la sección. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	2H
Descripción	Seguir instrucciones orientadas antes, durante y después de la lectura del cuento. Invitar a los jugadorers a que ingresen al videojuego bajo la opción de continuar la partida de la sección anterior. Con su personaje, deben ingresar a la biblioteca y leer el cuento Los músicos de Bremen. Después de leer la historia deben iniciar la mision del noveno y último escenario donde el ladrón hace preguntas al jugador con relación al cuento para permitir el acceso a la casa. Debe seguir las instrucciones para superar los retos y finalizar la misión. Al finalizar el recorrido por el escenario el jugador deberá oprimir la tecla escape, opción estado y enviar fotografia. Luego opción guardar, opción salir. Y enviar fotografia del escenario en el que trabajó.
Criterios de evaluación	Emitir juicios críticos sobre un texto leído para acercarse a un mayor nivel de comprensión.

Reto 10. Entrevista de satisfacción	
Descripción: En este punto y al finalizar los retos propuestos en el videojuego, los jugadores responden a la entrevista de satisfacción para conocer su opinión con respecto a la experiencia. Objetivos: - Conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes durante su paso por el bosque de los cuentos perdidos. - Determinar los aciertos y desaciertos durante el desarrollo de la experiencia.	
Recursos	Video 10- sobre pautas para diligenciar la entrevista. Pc-videojuego.
Tiempo requerido	1H
Descripción	Se orienta a los jugadores sobre la intencionalidad de la entrevista de satisfacción y se les orienta sobre su diligenciamiento. Se solicita el envío de la foto en cuanto hayan terminado.

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

La presente propuesta pedagógica tiene como eje de desarrollo el juego diseñado por las autoras del trabajo llamado “El Bosque de los Cuentos Perdidos”, este juego se puede descargar desde el siguiente enlace: Se puede acceder al videojuego ingresando al siguiente link:

https://mega.nz/file/jqoyhA7D#yM17pjQWREllXBXxz5FdUc2VpvBEgCIeMo-Bvm8-rYM

A continuación, se presenta la relación de los escenarios del vídeo juego.

Tabla 9 Datos técnicos del vídeo juego " El bosque de los cuentos perdidos"

"EL BOSQUE DE LOS CUENTOS PERDIDOS "			
Dimensión de interfaz		***2D***	
Modo de Juego		***Single Player (Un jugador)***	
Clasificación		**ESRB**: Everyone 10+/ Todos +10 (E +10) **CERO:** A (+10)	
Formato		**Distribución Digital**	
Género		RPG	
NIVELES	**ESCENARIO GENERAL**	**ESCENARIOS**	**CUENTOS RELACIONADOS**
1	BOSQUE	Desierto	Aladino y la lámpara
		Cabaña	Ricitos de oro y los tres osos
2		El castillo	El gigante egoísta
			Caperucita
		El poblado	Cenicienta
		Castillo en ruinas	La bella durmiente
		Casa de los músicos de Bremen	Los músicos de Bremen
3			El patito feo

Fuente. Elaboración Propia.

El videojuego es creado desde la funcionalidad del lenguaje de programación y formato RPG, con una interfaz tematizada y dimensionada en 2D; Se desarrolla en tres escenarios dentro de los cuales se generan y activan misiones, batallas o preguntas que buscan medir el conocimiento y la aprehensión a cada una de las historias. A su vez, el videojuego permite al estudiante (jugador) posicionarse por niveles de experiencia según las batallas y misiones que se desencadenan en cada escenario.

El vídeo juego es delineado en la estrategia de roles, las cuales trazan como objetivo de juego, evitar la extinción de cada cuento infantil completando las misiones de rescate, búsqueda y batalla, mientras se ejecuta una técnica de retroalimentación y refuerzo a las lecturas ya realizadas por los estudiantes con anticipación.

A continuación, se presenta la relación de los escenarios del vídeo juego.

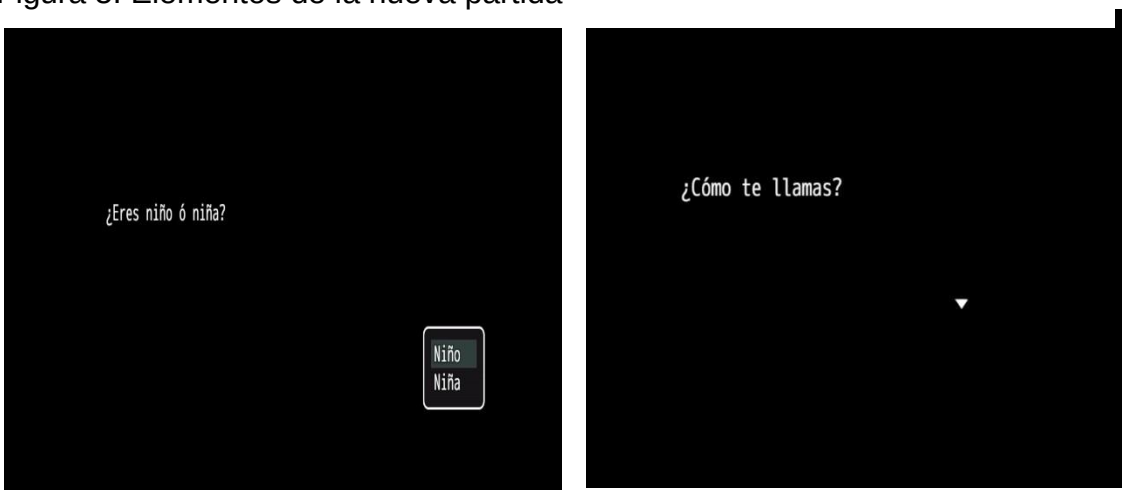
Figura 4. Nueva partida



Fuente. Elaboración propia

Nueva partida: Se iniciará una partida nueva en caso tal de que el jugador ,decida volver a iniciar o ingrese por primera vez. El videojuego se interesa por conocer el género del jugador, para poder personalizar el avatar que seleccionará para jugar y contextualizar los dialogos del juego.

Figura 5. Elementos de la nueva partida



Fuente. Elaboración propia

En esta sección, el jugador deberá dar clic a la flecha para poder continuar y escribir su nombre. Si se equivoca al digitar, deberá borrar con la tecla Esc. (escape). Para confirmar, deberá dar click en “OK”.

Figura 6. Bienvenida al juego



Fuente. Elaboración propia

Se debe seleccionar la clase con la que se jugará, según la selección que realice el jugador, el juego le otorgará habilidades.

Continuar: Si el jugador, ha dejado inconcluso algún nivel, al reiniciar el juego y seleccionar " continuar", este retomará el juego en el punto en el que lo dejó con anterioridad.

Opciones:

Figura 7. Opciones



Fuente. Elaboración propia

Figura 8. Escenario general



Fuente. Elaboración propia

El jugador llega a ***"El bosque de los cuentos perdidos***". En la primera interfaz lo recibe Robert Southey, escritor original del cuento "Ricitos de oro". Luego de la intervención, el jugador deberá ingresar a la primera exploración.

Figura 9. Interfaz 2



Fuente. Elaboración propia

- **Nivel uno/ escenario de Aladino: desierto.**

En este escenario el jugador llegará al desierto de Aladino. Se encuentra con una serie de elementos propios de la historia a excepción del portal, pues este es parte del juego. En el escenario encontrará elementos como cofres sorpresa que otorgan una cantidad inesperada de monedas o algo de ropa; También personajes como el sultán (ficha clave para la misión) y el alojamiento al cual podrá regresar en cualquier momento del juego.

Figura 10. Interfaz principal Nivel 1 Aladino



Fuente. Elaboración propia

Figura 11. Interfaz diálogo con Aladino



Fuente. Elaboración propia

“La lámpara de Aladino ha sido robada de la cueva “, la primera misión consiste en buscar pistas hasta llegar a ella, para iniciar, Aladino dirige al jugador al escenario donde todo ocurre: LA CUEVA.

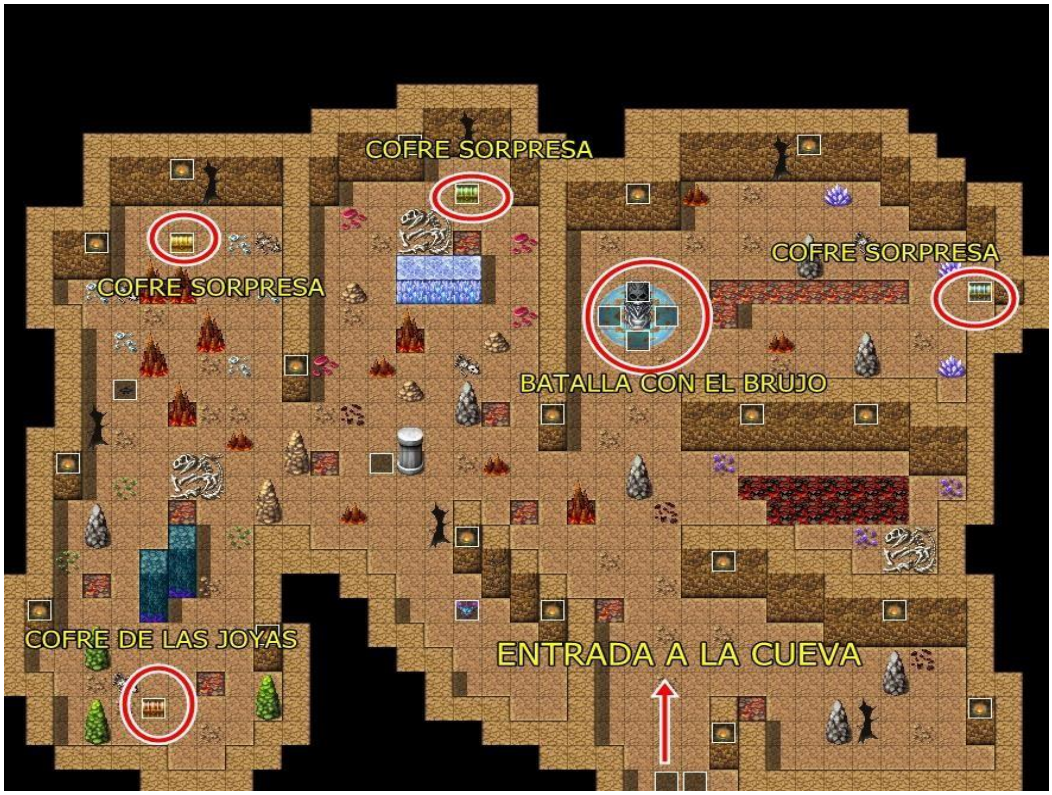
- **CUEVA**

En la cueva se inicia un recorrido fástastico . Para iniciar , el jugador deberá luchar contra el brujo para obtener la llave del cofre de las joyas del sultán quien se encuentra en el desierto. El sultán es quien le da la primera pista.

En la cueva, el estudiante/jugador se encontrará con cofres sorpresa que le darán equipo , más ropa y monedas.

- **Mapa de la cueva de la lámpara**

Figura 12. Mapa cueva



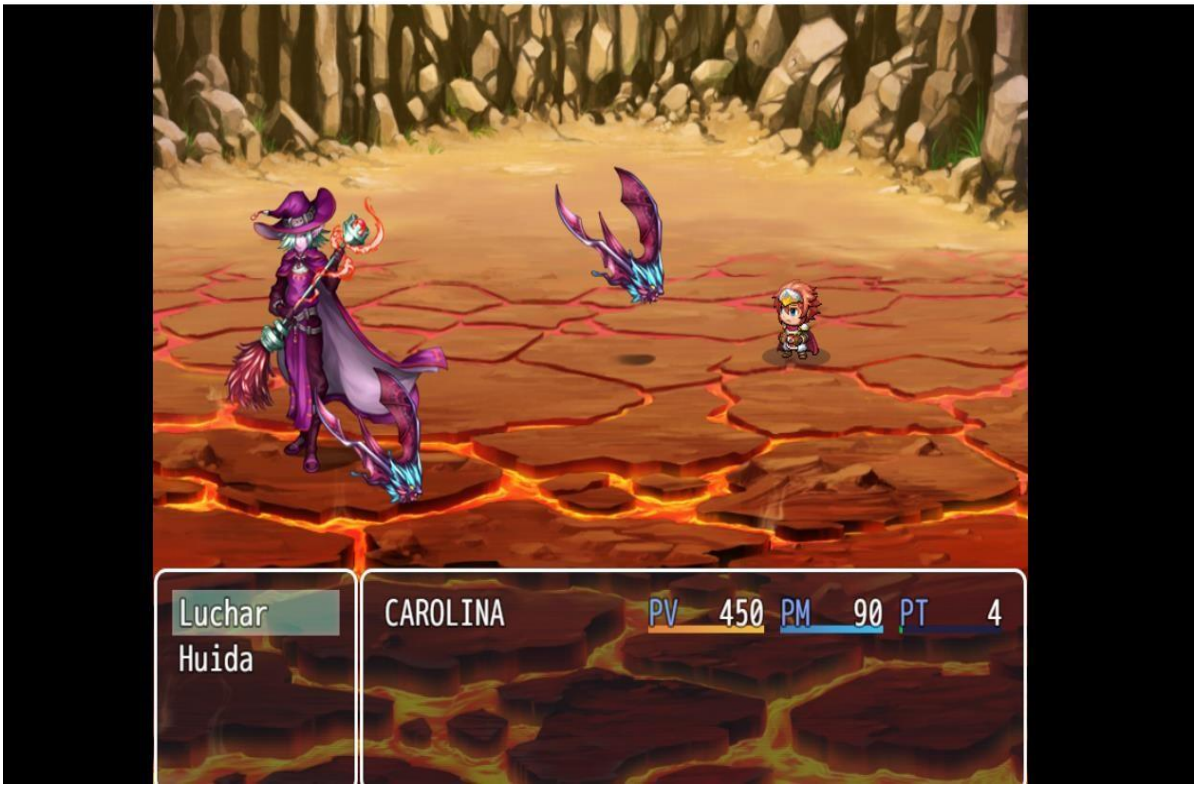
Fuente. Elaboración propia

- **Batalla contra el Brujo**

En la batalla contra el brujo, el jugador tiene la opción de iniciar o huir. Antes de iniciar la batalla, Aladino y el brujo comienzan con un diálogo retador.

Cuando se inicia la batalla, el jugador tiene varias opciones para atacar al brujo y a sus murciélagos, deberá ganar para obtener la llave que abre el cofre de las joyas del sultán que se encuentra en la misma cueva. La forma más efectiva de ataque es la magia.

Figura 13. Batalla 1



Fuente. Elaboración propia

Figura 14. Segundo momento batalla 1



Fuente. Elaboración propia

Figura 15. Tercer momento batalla 1



Fuente. Elaboración propia

Figura 16. Recompensa de batalla



Fuente. Elaboración propia

Figura 17. Misión de joyas completadas



Fuente. Elaboración propia

En este punto, ya el jugador tiene las joyas del Sultán, debe salir de la cueva de la lámpara, encontrarlo y llevárselas.

Figura 18. Sultán



Fuente. Elaboración propia

Al llevarle las joyas al Sultán, este le agradecerá, diciendo que Aladino obtendrá la mano de su hija. Y le dará la PISTA 1 al jugador, luego de que este responda dos preguntas, las cuales están relacionadas con el cuento de "***Aladino y la lámpara"***

Figura 19.Momento de articulación de historia. Responder preguntas



Fuente. Elaboración propia

Figura 20. Pregunta relacionada con el cuento de Aladino



Fuente. Elaboración propia

Luego de dar respuesta correctamente a las dos preguntas realizadas por el Sultán, este le dará la primera pista para encontrar la lámpara que le fue robada a Aladino. Para ello el jugador deberá buscar el mundo del cuento donde viven tres osos, y buscar su cabaña. (Ricitos de oro).

Figura 21. Integración del cuento Ricitos para misión



Fuente. Elaboración propia

Figura 22. Direccionamiento al cuento de Ricitos



Fuente. Elaboración propia

Figura 23. Señalamiento cuento ricitos



Fuente. Elaboración propia

- **Escenario de Ricitos de Oro: cabaña**

Figura 24. Cabaña



Fuente. Elaboración propia

- **Mapa de la cabaña**

Figura 25. Cabaña piso 1



Fuente. Elaboración propia

Figura 26. Cabaña piso 2



Fuente. Elaboración propia

Misión de búsqueda de Ricitos.

Figura 27. Primera interfaz cabaña interna



Fuente. Elaboración propia

El jugador iniciará la exploración del cuento en un diálogo con el oso que se encuentra ubicado en el primer piso de la cabaña. El oso pedirá al jugador ayuda para encontrar la responsable de quien roba su cena, a cambio de decirle en donde se encuentra la lámpara de Aladino que tanto busca.

Figura 28. Misión relacionada con la historia de ricitos



Fuente. Elaboración propia

Figura 29. Interfaz encuentro con Ricitos de oro



Fuente. Elaboración propia

Ricitos se encontrará afuera de la cabaña corriendo. En la cabaña hay una pista que te indica que debes salir a su búsqueda.

Figura 30. Momento de captura Ricitos



Fuente. Elaboración propia

Luego de que Ricitos escapa, el jugador debe alcanzarla de nuevo para obtener la sopa del oso y llevársela dentro de la cabaña.

Figura 31. Recompensa por misión. Cuento Ricitos



Fuente. Elaboración propia

Luego de entregarle la sopa al Oso, el jugador deberá buscar la lámpara donde el Oso mediante un acertijo le guío para ubicarla y llevarla a Aladino para completar la misión.

Figura 32. Momento donde se encuentra la lámpara



Fuente. Elaboración propia

Figura 33. Relación cuento Caperucita roja



Fuente. Elaboración propia

Luego de entregar a Aladino la lámpara y cumplir con la misión, el jugador deberá ir al cuento de caperucita para obtener la llave que le dará paso al siguiente escenario y abrirá la puerta de piedra ubicada cerca de la cabaña de Ricitos.

Figura 34. Direccionamiento cuento Caperucita roja



Fuente. Elaboración propia

ESCENARIO DE CAPERUCITA: BOSQUE

En este escenario, el jugador deberá acercarse a caperucita para que esta le dé la llave para abrir la puerta al otro escenario de cuentos. Sin embargo, deberá ayudarla para culminar el nivel.

Mapa del bosque de Caperucita

Figura 35. Interfaz mundo de Caperucita roja



Fuente. Elaboración propia

Figura 36. Misión para obtener la llave



Fuente. Elaboración propia

Batalla con el Lobo

La batalla se inicia cuando el Lobo quien duerme en la colina de la gárgola, despierta para luchar los pasteles que llega el jugador a recuperar.

Figura 37. Momento inicial batalla con el Lobo de Caperucita roja



Fuente. Elaboración propia

Luego de vencer al Lobo, el jugador obtiene seiscientos (600) puntos de experiencia y cien (100) monedas de oro. Sube a Nivel 5 y rescata los pasteles recién horneados

para la abuela de caperucita. Deberá llevárselos para obtener la llave que abre la puerta de piedra en el cuento de Ricitos de oro.

Figura 38. Momento final batalla con Lobo



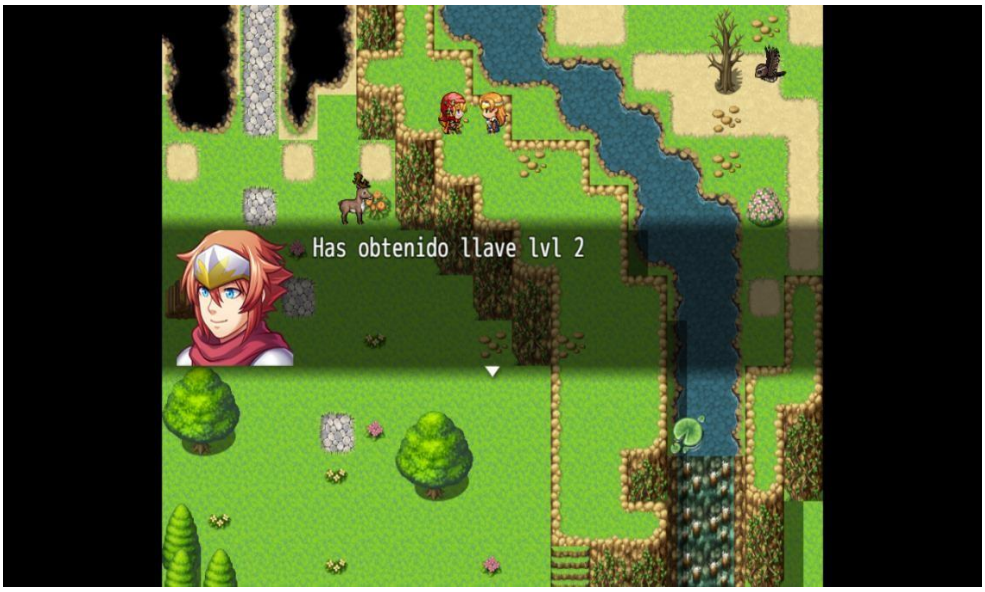
Fuente. Elaboración propia

Figura 39. Momento de gamificación nivel de experiencia



Fuente. Elaboración propia

Figura 40. Momento de gamificación LLAVE para nivel 2



Fuente. Elaboración propia

Figura 41. Dirección a Nivel 2



Fuente. Elaboración propia

Mapa para encontrar la puerta de entrada NIVEL 2, ubicada en escenario Ricitos de oro.

Figura 42. Mapa puerta nivel 2



Fuente. Elaboración propia

Nivel dos/ escenario del gigante egoísta: castillo

Figura 43. Nivel 2



Fuente. Elaboración propia

Este nivel inicia con el escenario del cuento del gigante egoísta. Se puede observar que el castillo está custodiado y sus jardines internos están cercados para que nadie pase.

Para poder ingresar al castillo, el jugador deberá responder al cuestionamiento que hace el guardián en medio de un dialogo, el cual tiene relación con la lectura ya realizada de la historia.

Figura 44. Primera Interfaz. Encuentro con guarda



Fuente. Elaboración propia

Figura 45. Pregunta relacionada con el cuento parta ingresar.

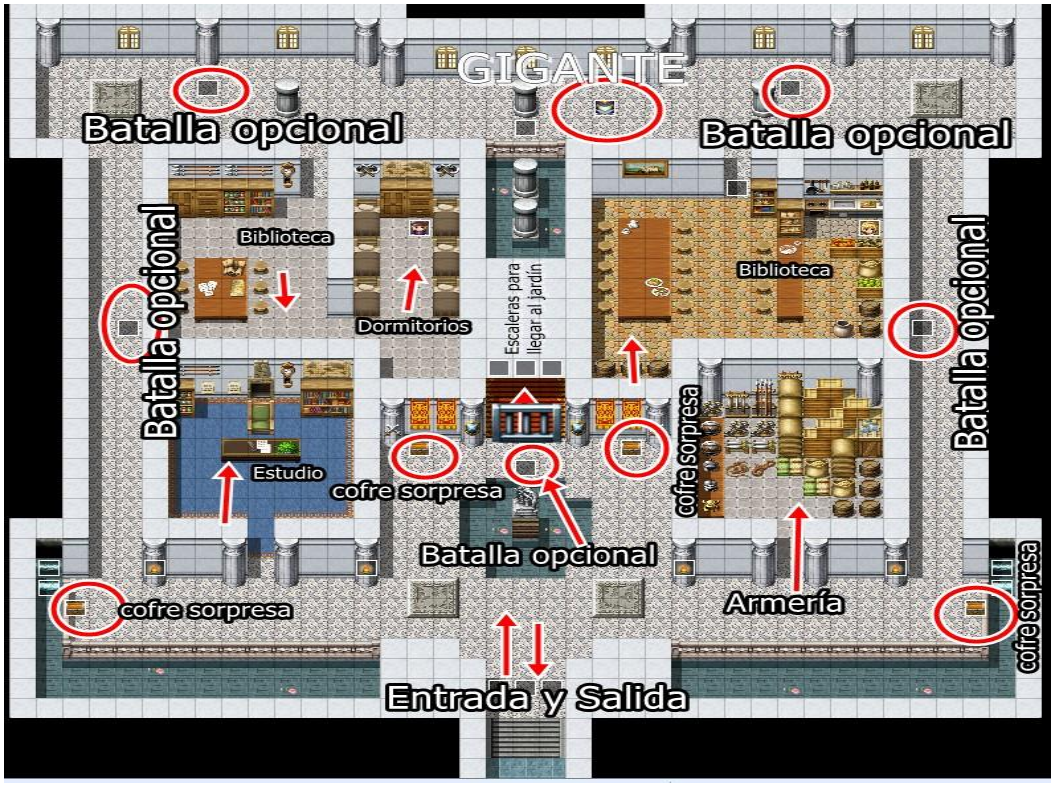


Fuente. Elaboración propia

Al responder correctamente, el guardián se corre, permitiendo el ingreso al castillo. En el castillo encontrarás pociones, monedas y equipo en cada uno de los cofres sorpresa que se encuentran junto a la entrada del castillo. El jugador, deberá emprender la búsqueda del gigante para conocer su nueva misión en rescate de los cuentos perdidos.

Mapa del castillo

Figura 46. Mapa castillo



Fuente. Elaboración propia

Figura 47. Encuentro con el gigante misión



Fuente. Elaboración propia

Cuando el jugador ingresa al castillo, debe buscar al gigante para que este lo guíe en una misión. Sin embargo, de camino a donde está el gigante se encuentran varias batallas opcionales que el jugador podrá luchar para ganar experiencia y monedas.

Figura 48. Misión del castillo del gigante egoísta



Fuente. Elaboración propia

El jugador deberá buscar a tres de los cinco niños que el gigante espantó de su jardín para poder recuperar la primavera y derribar la cerca que prohíbe la entrada al grandioso jardín del castillo.

Figura 49. Momentos de preguntas relacionadas con el cuento



Fuente. Elaboración propia

El jugador deberá responder algunas preguntas y acertijos relacionados con el cuento del “Gigante egoísta” que ya debió ser leído.

Mapa del jardín

Figura 50. Mapa del jardín castillo del gigante egoísta



Fuente. Elaboración propia

El jugador podrá ingresar al jardín que estaba encercado, pero no podrá salir hasta tener dos batallas. Una con los Limo y otra con la Reina extravíada malvada de otro cuento de princesas.

Figura 51. Batalla con personaje de cuento futurista



Fuente. Elaboración propia

Al encontrar al último niño en el jardín, el jugador debe regresar con ellos y presentarlos al gigante para que este se disculpe y pueda recuperar la primavera. Pero antes, puede encontrarse con una batalla en la cual deberá luchar contra los “Limo” una sustancia azul malévola, proveniente de algún cuento futurista.

En la batalla contra los “Limo”, el jugador deberá darle un modo de ataque a cada uno de sus acompañantes para juntos derrotar al maligno “Limo”. Al derrotar a LIMO, el equipo obtiene cien (100) puntos de experiencia.

Figura 52. Batalla con reina



Fuente. Elaboración propia

Al culminar la batalla con la Reina, el equipo tiene su recompensa y podrán salir del jardín para llegar al gigante. Ya el jugador estará en Nivel 6.

Figura 53. Momento final de misión Gigante egoísta



Fuente: Elaboración propia

Al salir del castillo del gigante egoísta, luego de haber cumplido la misión, el jugador deberá buscar al príncipe con ayuda del hada, la cual se encuentra a la salida del castillo que ahora florece.

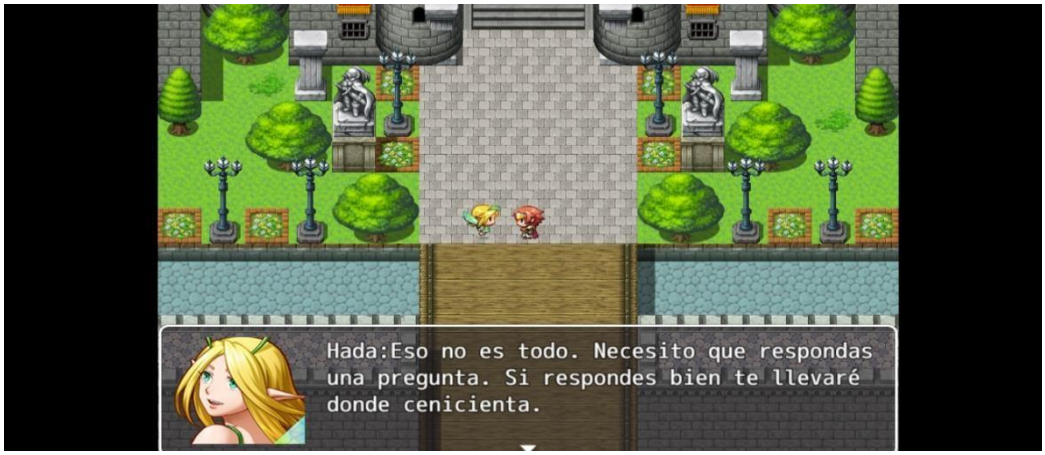
Figura 54. Momento final interfaz primavera



Fuente. Elaboración propia

Para continuar y recibir la ayuda mágica del hada para transportarse a cuento de Cenicienta, el jugador primero debe responder una pregunta relacionada con el cuento de Cenicienta.

Figura 55. Momento encuentro con hada



Fuente. Elaboración propia

ESCENARIO DE CENICIENTA: EL POBLADO.

Al llegar al cuento de cenicienta, el jugador tiene un diálogo con el príncipe que necesita su ayuda. En esto, el príncipe solicita su ayuda para buscar a la dueña de una zapatilla que es entregada al jugador.

El jugador, deberá buscar pistas que lo lleven a encontrar a la dueña de la zapatilla, en ese recorrido deberá explorar el poblado, donde encontrará más aventuras, misiones y batallas hasta llegar a la mujer indicada.

- **Mapa del Poblado**

Figura 56. Mapa del poblado de cenicienta



Fuente. Elaboración propia

- **Casa de la Anciana**

Figura 57. Interfaz casa de anciana. Pista 1



Fuente. Elaboración propia

La anciana le dará una pista al jugador para que él pueda completar su misión de encontrar a la dueña de la zapatilla.

- **Cantina**

Figura 58. Interfaz cantina



Fuente. Elaboración propia

Al llegar a la cantina, el jugador deberá buscar a quien le dará otra pista, pero ese personaje le solicitará unas cuantas monedas por su información. Si a la partida, el jugador no cuenta con la cantidad solicitada, en el mismo poblado encontrará un cofre con 300 monedas. Cenicienta quien niega ser cenicienta y se lleva la zapatilla, huye del poblado. El jugador debe recuperar la zapatilla y comprobar si es ella. Pero antes de hacerlo, un caballero quien vio la escena, lo reta a una batalla, pues cree que el explorador molestaba a la dama.

Figura 59. Interfaz encuentro con cenicienta



Fuente. Elaboración propia

El jugador en compañía del hombre del poblado, llega al bosque de cenicienta donde viven varias hadas mágicas con el fin de encontrar a la “ladrona”. Una de las hadas le realiza una pregunta para poder darle una pista de dónde encontrar a la mujer que se llevó la zapatilla, para ello, el jugador deberá responder una pregunta relacionada con el cuento de la bella durmiente.

Figura 60. Preguntas relacionadas a la bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

Figura 61. Direccionamiento al bosque



uente. Elaboración propia

- **Mapa bosque del Poblado de Cenicienta**

Figura 62. Entrada al reino en ruinas de la bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

Luego de responder correctamente, el hada lo guía hacía donde fue la supuesta ladrona. Para ello deberán atravesar el bosque en donde llegarán al cuento de la bella durmiente donde se encontrarán con Cenicienta y terminará la misión de la zapatilla de Cenicienta.

ESCENARIO DE LA BELLA DURMIENTE: EL CASTILLO EN RUÍNAS.

El jugador, llega al escenario del cuento de la Bella durmiente, en donde deberá culminar su misión del cuento anterior de Cenicienta. Para seguir su búsqueda deberá ingresar al castillo en ruinas en donde se encontrará con Cenicienta acompañando a Aurora (la bella durmiente) en su hasta ahora interminable siesta.

Para llegar a donde está Cenicienta y la Bella durmiente, el jugador deberá encontrar una llave.

- **Mapa Castillo en Ruinas**

Figura 63. Mapa piso 1 Castillo en ruinas bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

Figura 64. Mapa piso 2 castillo en ruinas



Fuente. Elaboración propia

Figura 65. Interfaz ruinas del castillo



Fuente. Elaboración propia

El jugador se encontrará con un bosque, y en medio están las ruinas del antiguo reino de la bella durmiente (ya que han pasado 100 años desde que la bruja los hechizó a todos)

Figura 66. Interfaz interior del castillo en ruinas. Cuento bella durmiente



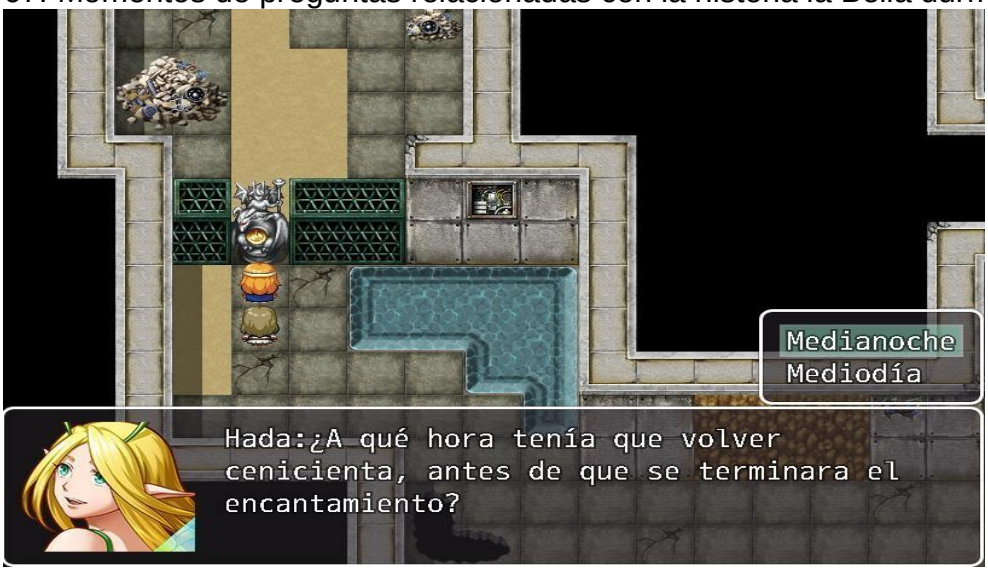
Fuente. Elaboración propia

Al ingresar notaremos el deterioro de la estructura y encontraremos a varios de los habitantes del reino aún dormidos bajo el hechizo.

El jugador hallará una habitación de la que se necesita una llave para poder ingresar. En el interior se alcanza a observar al personaje que hurtó la zapatilla. El jugador tendrá que recorrer las ruinas para encontrar la llave.

El jugador tendrá que subir al segundo piso de la edificación hasta encontrar a la cuidadora de un cofre.

Figura 67. Momentos de preguntas relacionadas con la historia la Bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

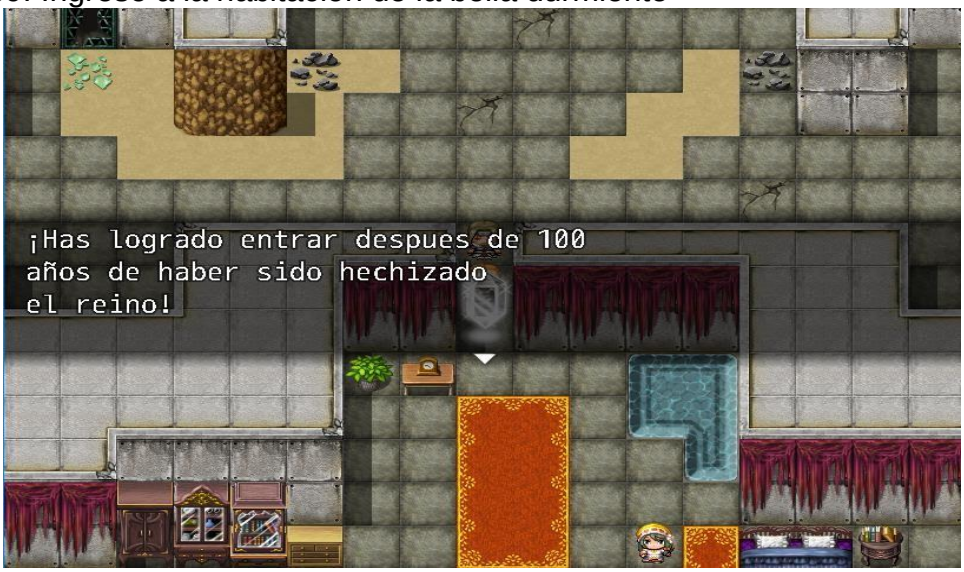
Esta cuidadora la cual es un hada le realizará una pregunta al estudiante/jugador acerca de cenicienta. Si el estudiante/jugador responde de manera correcta la cuidadora se apartará permitiendo el acceso al cofre que allí se encuentra.

Figura 68. Momento donde se obtiene la llave



Fuente. Elaboración propia

Figura 69. Ingreso a la habitación de la bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

Figura 70. Momento en que despierta la bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

El jugador obtiene la llave de la habitación. Debe volver al primer piso donde se encuentra la habitación y abrir la puerta. Al ingresar iniciará una escena en la cual se desenlazan las historias de cenicienta y la bella durmiente. Dando estas misiones por terminadas.

Figura 71. Interfaz final del cuento de la bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

El jugador es transportado a las afueras del castillo de la bella durmiente el cual ha cambiado de apariencia debido a que se rompió el hechizo.

- **ESCENARIO DE PATITO FEO**

Este escenario comienza a las afueras del castillo de la bella durmiente. Donde el patito está esperando por ayuda. El jugador deberá acercarse al pato para hablar con él.

Figura 72. Interfaz inicial nivel 3 Patito feo



Fuente. Elaboración propia

Figura 73. Mapa Patito feo



Fuente. Elaboración propia

El jugador deberá acompañar al patito mientras él pregunta por el origen del huevo.

Figura 74. Misión Patito feo



Fuente. Elaboración propia

Figura 75. Misión final Patito feo



Fuente. Elaboración propia

Después de hablar con varios animales en el bosque el jugador encontrará a los cisnes, quienes ofrecen un hogar al patito quien en realidad es un cisne también.

- **ESCENARIO DE LOS MUSICOS DE BREMEN**

Esta historia inicia en el mismo mapa del patito feo donde el gallo solicita ayuda al protagonista ya que un ladrón les quiere robar a él y a sus amigos la casa que habían conseguido.

Figura 76. El gallo pide ayuda



Fuente. Elaboración propia

A partir de aquí comienza la historia final del juego. El gallo lleva al jugador a su casa para que los ayude a detener al ladrón.

Figura 77. Inicio Misión Final



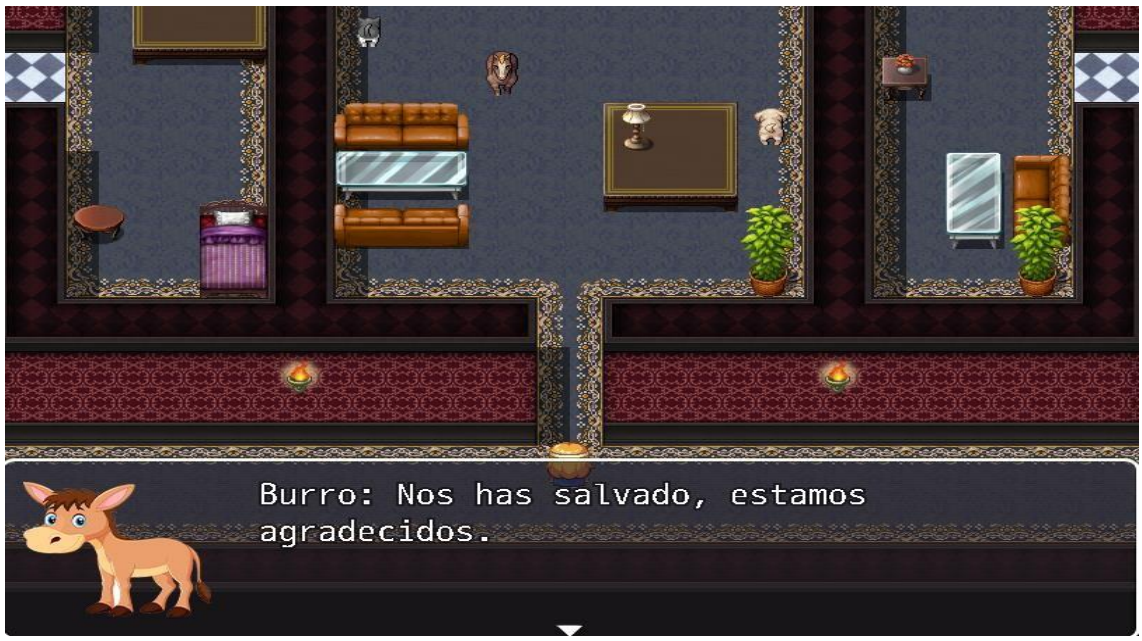
Fuente. Elaboración propia

Figura 78. Interior de la casa de los músicos de Bremen



Fuente. Elaboración propia

Figura 79. Interfaz final de los músicos de Bremen

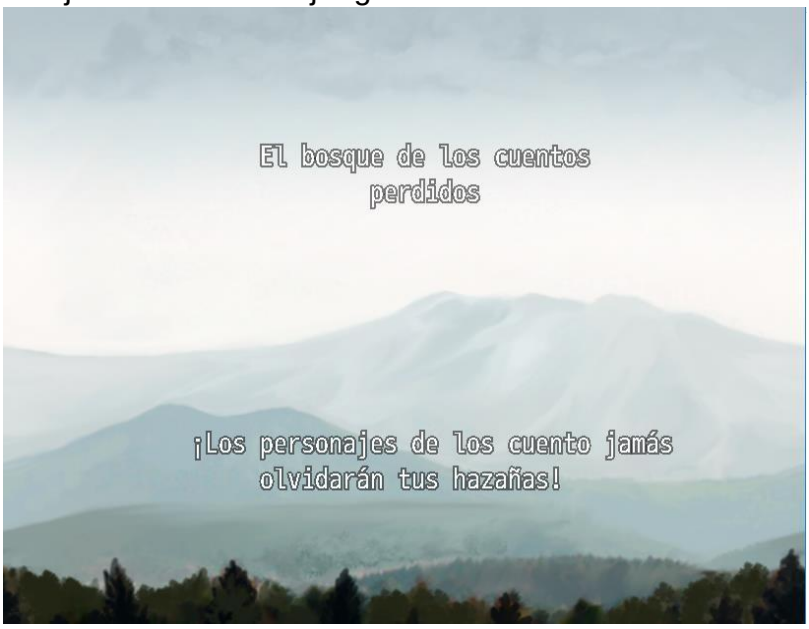


Fuente. Elaboración propia

Para poder ingresar a la casa el jugador tendrá que responder una pregunta. Ya estando en el interior encuentra la casa en llamas y para extinguirlas el ladrón realiza otra pregunta. El jugador se encuentra con las escaleras que lo llevarían al segundo piso, pero no sin antes realizar un puzle el cual consiste en ubicar dos estatuas en lugar correcto. Una vez realizado este puzle el ladrón permite subir al segundo piso de la casa, donde pide perdón por sus acciones dejando al perro, al gato y al burro en libertad.

Este sería el final del juego donde se recalca el haber salvado al mundo de cuentos

Figura 80. Mensaje de finalización juego



Fuente. Elaboración propia

De inmediato comienzan los créditos con el nombre del juego, un mensaje y por último las autoras del juego.

Figura 81. Crédito a creadoras



Fuente. Elaboración propia

6.3 IMPLEMENTACIÓN

El juego *"El bosque de los cuentos perdidos*", es un juego de roles que se constituye como una estrategia pedagógica que potencia el desarrollo de las competencias en el marco de la didáctica. El vídeo juego de roles, fue creado y dividido en tres niveles diferentes que suministran en conjunto herramientas para desarrollar y construir en el estudiante la capacidad de inferir y comprender un texto literario. Todo ello, desde la estrategia de regular, evaluar, persistir o abandonar una misión y objetivo trazado.

Para el desarrollo del juego de roles "el bosque de los cuentos perdidos", se referenciaron 8 cuentos de literatura infantil, los cuales están divididos en tres partes, organizados por niveles. La propuesta presentada apoya el fortalecimiento académico y pedagógico con estrategias gamificadas que fortalecen y desarrollan las competencias de comprensión lectora. Los componentes de la comprensión lectora están enfocados en la reflexión del propio proceso atendiendo al reconocimiento del entorno de lo leído y los procesos de orden superior, los cuales coordinan y dirigen actividades en las que son esenciales las labores del proceso de reconocimiento, análisis y evaluación de la información procesada identificando el pensamiento del autor y su intencionalidad como logro final del proceso de comprensión.

Para iniciar con la implementación de la propuesta se solicita la autorización a los rectores de las instituciones educativas Camilo Torres Restrepo y Colegio Integrado Juan Atalaya, para hacerles conocer sobre el proceso que se llevaría a cabo y a la vez para que permitieran el acceso y los recursos necesarios para su implementación. De la misma forma se solicita el consentimiento a los padres de familia sobre la participación de sus hijos y se pide que lo plasmen en el formato de autorización de imagen donde permiten el uso de material fotográfico.

A continuación, se presentan los retos realizados a los jugadores con las evidencias correspondientes al desarrollo de cada uno. Este proceso fue orientado mediante videos explicativos de cada reto enviados por WhatsApp a los estudiantes.

Desarrollo de los retos

Reto 1: El bosque de los cuentos perdidos

La docente inició dando la bienvenida mediante un video a los jugadores y preguntado sobre los cuentos infantiles que ellos conocen para identificar los conocimientos previos que tienen. Seguido, se explicó a los jugadores los elementos gamificados encontrados en el videojuego como lo son las normas, misiones, niveles, puntos y avatares.

Se les proporcionó instrucciones a los jugadores para realizar paso a paso el registro de su género, nombre, jugador e igualmente, se orienta al ingreso de la biblioteca.

En la siguiente foto se puede evidenciar como los niños ingresan a El bosque de los cuentos perdidos.

Figura 82 Jugador ingresando a “El bosque de los cuentos perdidos”



Fuente. Elaboración propia

Reto 2: Aladino y la lámpara mágica

La docente inició haciendo con el jugador una lluvia de ideas sobre el contexto del desierto, y el jugador comenta lo que ha visto en la televisión o datos que han pasado desde sus clases de aula o en casa.

La maestra indagó acerca de cómo se protegían del sol, cuál sería la vestimenta que usaban y como se transportaban en el desierto las personas, brindando la oportunidad a cada jugador de despertar el interés con sus presaberes.

Se realizó un proceso de exploración estructurando el cuento en inicio, nudo y desenlace de forma oral en la que cada niño informó, analizó y aprendió acerca de la estructura del cuento.

Durante los encuentros pedagógicos virtuales se realiza proceso de comprensión lectora de diversos cuentos con los momentos antes, durante y después de la lectura, para comprender las características del texto narrativo del cuento, teniendo en cuenta sus elementos y estructura.

Para cada reto, se trabajó con los jugadores 3 momentos como desarrollo de la estrategia de comprensión lectora que se ajustó para crear hábito lector en los menores. Se explicó a los jugadores los 3 momentos y se desarrollaron de la siguiente manera:

- ✓ ANTES DE LEER: conversatorio sobre las lámparas mágicas, cómo las imaginan y que hacen, en este momento cada jugador inicia su intervención con relatos descriptivos de los que imaginan.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizaron preguntas de nivel literal e inferencial durante el proceso de lectura dirigida del cuento
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se realizaron preguntas oralmente de selección con única respuesta para reforzar y asegurar la recuperación de información explícita en el nivel literal.

Para el inicio del juego, se enviaron mensajes por WhatsApp con explicaciones uno a uno con el acompañamiento del padre de familia en los casos de los niños que viven en la ubicación de la escuela o a quienes los padres así lo solicitaron.

Figura 83. Jugador en el escenario de Aladino y la lámpara mágica



Fuente. Elaboración propia

Se les explicó la importancia de iniciar entrando a la biblioteca virtual existente en el videojuego ya que era necesario la lectura consciente de los textos para garantizar el éxito del juego en cada nivel, la respuesta a los interrogantes que les aseguraron los premios para pasar al siguiente nivel.

Este cuento por ser el inicial, generó gran entusiasmo y permitió dejar de lado la apatía por la lectura, logrando que cada jugador entendiera que no había logrado su meta por no entender lo que leía lo que lo obligaba a considerar la estrategia de leer y releer.

Reto 3: Ricitos de oro

Se orienta a los jugadores a ingresar al video juego para continuar con el reto, para ello, se lleva a cabo el siguiente camino previamente establecido para continuar con la misión.

- ✓ ANTES DE LEER: La maestra inicia una conversación con lluvias de ideas con el jugador: Y tú… ¿qué opinas? De las siguientes preguntas: ¿Por qué son importantes los animales para tu vida? ¿Para qué te sirven? ¿Cómo podemos cuidar los animales?
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se les hace a los jugadores cuestionamientos sobre la temática del cuento como sus personajes y la estructura de este cuento infantil.
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se lleva a los jugadores a reflexionar sobre la actitud de ricitos para que ellos analicen su comportamiento.

Luego de realizar estos momentos se invita a los jugadores a realizar la misión encomendada por el oso de descubrir quien se ha robado su sopa y así pasar de nivel como se puede observar en la imagen. Tras conversaciones con los jugadores se hace palpable el entusiasmo que sienten al desarrollar este reto, pues manifiestan que el proceso lector es más agradable porque sienten motivación.

Figura 84. Jugador en la misión de ricitos de oro.



Fuente. Elaboración propia

Reto 4: Caperucita roja

Se pidió al jugador que realice un listado de objetos o prendas de vestir utilizados por ellos, que sean de origen animal y que, frente a cada uno, escriba el nombre del animal del que se obtiene y que consulten si es una especie amenazada, protegida o sin riesgo proveniente de un zoo-criadero

- ✓ ANTES DE LEER: conversatorio sobre cómo son los lobos, dónde viven, cómo se alimentan, qué necesitan. Los jugadores ingresan a la biblioteca y proceden a leer el cuento.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizan preguntas de nivel literal e inferencial a medida que se realiza la lectura con la participación de cada estudiante en la lectura compartida del texto narrativo.
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se realiza preguntas a los jugadores de nivel literal y crítico sobre el texto para conocer su apreciación sobre la intención del autor del cuento como ¿Quién consideras que fue el culpable de lo que le sucedió a Caperucita? ¿De qué otra manera se había podido solucionar la situación en la que se encontraba Caperucita?

Figura 85 . Jugador en el escenario de Caperucita roja



Fuente. Elaboración propia

Durante la realización de esta actividad se nota una participación activa de los jugadores quienes responden y dan sus apreciaciones de manera espontánea. De igual forma reforzaron sus conocimientos sobre las prendas de vestir de origen animal.

Reto 5: El gigante egoísta

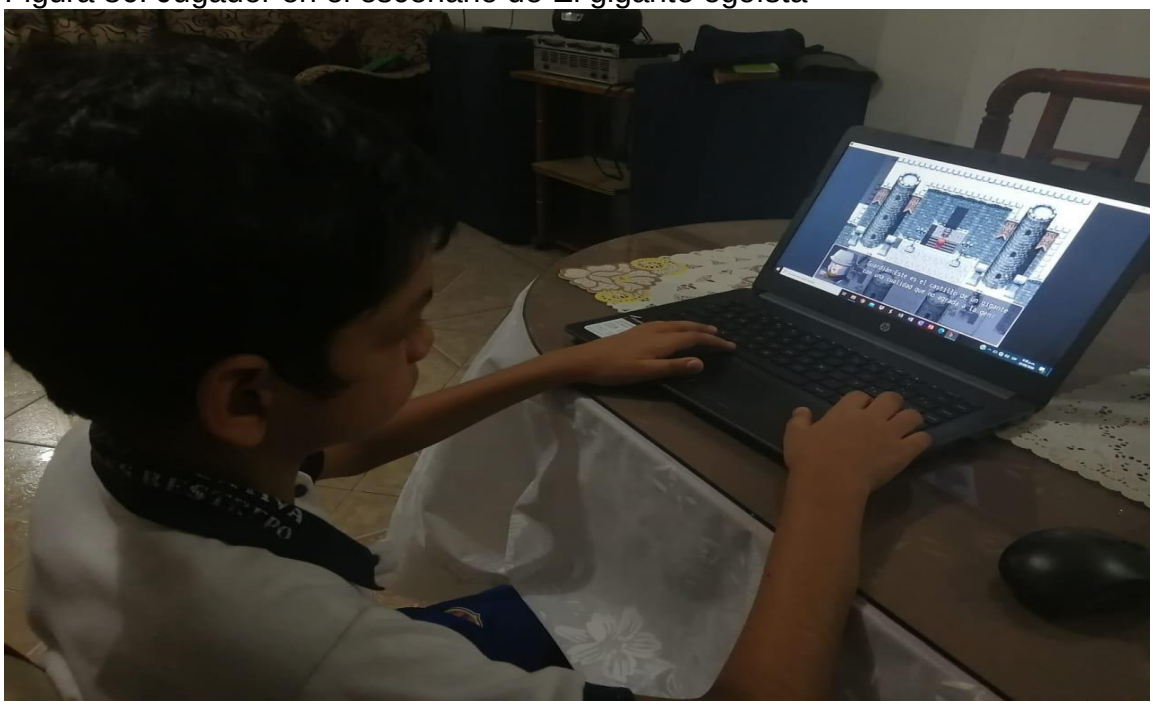
Para abordar este reto se tiene en cuenta la particularidad del gigante que es el egoísmo para abordar en los jugadores una reflexión inicial sobre ese antivalor. Para ello se realiza la ambientación antes de iniciar el nuevo reto.

- ✓ ANTES DE LEER: conversatorio sobre lo que los jugadores entienden por egoísmo. Se invita a los jugadores a ingresar a la biblioteca y leer el cuento "El gigante egoísta".
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizan preguntas de nivel literal como ¿Cuántos niños jugaban en el bosque? ¿Cómo ingresaron los niños al castillo? ¿Qué sucedió con el gigante al final de la historia?
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se invita a los jugadores a reflexionar sobra la importancia de no ser egoísta y los beneficios que nos puede traer cuando nos relacionamos con las demás personas.

Se puede observar en la imagen que los jugadores inician el video juego en el nivel

requerido para cumplir con la misión de ingresar al castillo que se encuentra custodiado. Este reto fue muy significativo porque debían inicialmente estar apropiados del cuento y haber realizado una lectura significativa para responder correctamente y así iniciar esta nueva aventura. Nuevamente el sentimiento de agrado y la gran motivación por parte de los jugadores fueron manifestadas en el transcurso de la misión.

Figura 86. Jugador en el escenario de El gigante egoísta



Fuente. Elaboración propia

Reto 6: Cenicienta

La docente inicia con la orientación de este nuevo reto a los jugadores realizando un conversatorio sobre los presaberes de este cuento para indagar quienes ya lo conocían y así reforzar el camino a este escenario del cuento. Para ello se realizaron las siguientes actividades guiadas oralmente.

- ✓ ANTES DE LEER: Se dialoga con los jugadores sobre los conocimientos que tienen del cuento y se les pide que relaten lo que conocen de éste, luego se invita a los jugadores a ingresar a la biblioteca y leer el cuento de Cenicienta.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizan preguntas a los jugadores sobre los

personajes y las acciones que encuentran en ellos para ir retroalimentando los elementos encontrados en el cuento que serán fundamentales para cumplir con la misión.

- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se invita a los jugadores a realizar oralmente una secuencia narrativa de los hechos relevantes de la historia y se da inicio al desarrollo del reto para avanzar al siguiente nivel.

Durante el recorrido por este escenario siguiendo las instrucciones del príncipe en búsqueda de las pistas que lo lleven a descubrir a la dueña de la zapatilla, los jugadores se sienten muy entusiasmados por realizar este ejercicio y se obtiene una participación muy activa que son reflejadas por el deseo de no detener el videojuego sino de culminarlo el mismo día; lo anterior indica el interés que se ha despertado en los jugadores por leer para poder avanzar y realizando su proceso lector sin apatía.

Figura 87. Jugador en el escenario de Cenicienta



Fuente. Elaboración propia

Reto 7: La bella durmiente

Es evidente que los jugadores se encuentran apropiados de cada reto y que esperan con ansias su nueva misión. Para dar inicio a este escenario de la bella durmiente la maestra inicia con la siguiente secuencia de actividades teniendo en cuenta que este reto está enlazado con el de Cenicienta.

- ✓ ANTES DE LEER: Se realiza un recuento sobre cenicienta para recordar los aspectos relevantes. Los jugadores narran la historia y comparten los aciertos y desaciertos que tuvieron frente al reto. Posteriormente se hacen preguntas a los jugadores sobre la importancia del sueño y se indaga en ellos si consideran que el sueño depende de la edad y por qué. Igualmente, se les pregunta cuantas horas duermen y cuáles podrían ser las posibles consecuencias de no dormir las horas que el cuerpo necesita. Luego de este conversatorio se dio paso a la biblioteca para leer el cuento.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizan preguntas a los jugadores de tipo literal sobre los personajes y los elementos encontrados para ir retroalimentando lo leído.
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se realizan preguntas a los jugadores para determinar si tienen claridad en las funciones de cada uno de los personajes y su participación en el cuento. Se da paso al inicio de la nueva misión.

Figura 88. Jugador en el escenario de La bella durmiente



Fuente. Elaboración propia

Se pudo observar que los jugadores entrelazaron los dos cuentos de manera correcta porque no confundieron a los personajes y tenían clara la misión qué debían cumplir. Este reto fue muy emocionante para los jugadores porque el recorrido que tuvieron que hacer en diferentes escenarios para hallar las pistas despertaban en ellos más curiosidad y a la vez porque tenían que ir recordando los aspectos relevantes del cuento para lograr la misión.

Reto 8: El patito feo

En continuidad con las unidades didácticas, se envió un video explicativo a los jugadores invitándolos a que ingresen al videojuego continuando la partida. Luego de ingresar a la biblioteca y leer el cuento El patito feo, los jugadores continúan con la misión que implica ese nivel del juego. Durante ese proceso se llevó a cabo lo siguiente:

- ✓ ANTES DE LEER: La maestra inicia pidiendo a los jugadores que mediante palabras expresen qué observan cuando están frente al espejo y cómo se ven. Se les preguntó si conocen la historia del patito de feo y se les pide a quienes la conocen que mencionen lo que recuerdan. Se dio paso a la lectura del cuento en la biblioteca.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se realizan preguntas de tipo literal sobre los aspectos más importantes del cuento y se les pide que mencionen los elementos encontrados como personales y el lugar donde se da la historia.
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se realizaron preguntas oralmente de selección con única respuesta para reforzar y asegurar la recuperación de información explícita en el nivel literal.

Figura 89. Jugador en el escenario de El patito feo



Fuente. Elaboración propia

En este reto se observa una participación activa de los jugadores quienes manifiestan telefónicamente gran entusiasmo y motivación al acompañar al patito feo en la travesura para encontrar la procedencia del huevo. En este punto los jugadores estaban apropiados del cuento previamente leído y conocían las respuestas a cada interrogante durante la misión. El nivel criterial de comprensión lectora se ve reflejado en la realización correcta de las misiones de este escenario y en las manifestaciones orales que emiten los estudiantes en este reto.

Reto 9: Los músicos de Bremen

Para desarrollar el siguiente reto, las docentes guiaron a los jugadores a realizar los siguientes momentos previos a la misión del siguiente escenario

- ✓ ANTES DE LEER: La maestra inicia con un conversatorio con los estudiantes sobre sus mascotas y se retoma la reflexión sobre los cuidados que debemos tener con los animales. Se les presentó el nuevo cuento que debían leer y se indaga para saber quiénes lo conocen y de qué cree que se trata esta nueva historia.
- ✓ DURANTE LA LECTURA: Se les pide a los jugadores que mencionen los personajes del cuento y que le asignen las cualidades que estos animales tenían y que fueron encontradas durante la lectura.
- ✓ DESPUÉS DE LEER: Se les pide a los jugadores que realicen una lista de acciones sobre el cuento para que luego manifiesten cual era la idea principal.

Se dio instrucciones de ingresar al video juego y cumplir la misión encomendada por el gallo de encontrar al ladrón de la casa. Los jugadores manifiestan mucho entusiasmo porque se sienten asumiendo el rol de un policía y a la vez el tener que apagar el incendio de la casa. Para resolver esta misión los jugadores debieron responder preguntas relacionadas al cuento para ir consiguiendo las pistas y alcanzar el objetivo. En este punto se hace evidente una vez más como el nivel criterial de la comprensión lectora toma fuerza en este proceso en un nivel básico acorde al grado del estudiante, pues juzga el contenido del texto, la actuación de los personajes y la intención del autor.

Un aspecto que se observó durante el desarrollo de los retos fue que los jugadores tuvieron facilidad para seguir instrucciones, pues sin ellas no hubiese sido posible ir consiguiendo cada pista que los llevaría a lograr la misión.

Figura 90. Jugador en el escenario de Los músicos de Bremen



Fuente. Elaboración propia

Reto 10: Entrevista de satisfacción

Finalizados los retos se orientan a los jugadores para que manifiesten cómo les pareció el video juego y los retos de cada día. Así mismo se les agradece la participación activa y significativa durante este proceso. Mediante un video explicativo se orienta a los jugadores para que diligencien una entrevista de satisfacción y plasmen su experiencia en ella.



ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

Nivel de satisfacción



Objetivo: Evaluar el aporte que genera "El Bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria

1. ¿Cómo te pareció el uso del juego El Bosque de los cuentos perdidos?
   muy bueno
2. ¿Qué fue lo que más te gustó del juego?
   dela caperucita y los niveles
3. ¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?
   si
4. ¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?
   si
5. ¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?
   la teclas para mober
6. ¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más? ¿por qué?
   si porque juego
7. ¿Te sientes más interesado en leer, aunque no sea en forma digital?
   si
8. ¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego El Bosque de los cuentos perdidos? ¿por qué?
   si porque leer no es aburrido
9. ¿Ha cambiado la apatía que sentías hacia la lectura?
   si
10. ¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa lectura comprensiva?
    una hora

7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

De acuerdo al análisis de los resultados basados en el mejoramiento de los estudiantes, el equipo de investigación deduce desde el post test que las competencias de comprensión lectora han sido desarrolladas en el equipo piloto, ya que se evidencia el manejo comprensivo de los textos, el análisis literal y el manejo de la información implícita y explícita de cada texto al que tuvieron acceso los estudiantes durante esta investigación. En el presente segmento se presentarán los resultados obtenidos en la investigación, así como el análisis de las entrevistas y una discusión sobre lo concluyente de cada fase aplicada al proceso.

7.1 Resultados de la entrevista diagnóstica dirigida a padres de familia.

Objetivo relacionado

Conocer el entorno personal y académico de los estudiantes a través de entrevista estructurada, con el fin de facilitar la identificación de algunos de los factores que influencian en las deficiencias del desarrollo de las competencias de comprensión lectora y el nivel de relación tecnológica en los procesos de refuerzo en casa de los estudiantes del grado 3° de primaria de las instituciones educativas Camilo Torres Restrepo y el Colegio Integrado Juan Atalaya.

Matrices de reconstrucción y deconstrucción de la entrevista dirigida a padres de familia. Fase Diagnóstica

Tabla 10. Matriz de construcción y deconstrucción de la entrevista dirigida a padres # 1

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANÁLISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita*	*En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para*

		brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.	*ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital.* *Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.* *A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje.*
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	Carlos Alberto Pérez Daza, Jenny Zulay Jaramillo y Raichell mariana Pérez.	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	40 ; 37 Y 10.	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	SI	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	“Brindándole la ayuda necesaria para la comprensión del tema”	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“Escuchar música en el momento de tareas “	

12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"Ninguna"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	"Dos horas"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	" Si porque a los niños se les facilita la comprensión por medio de video juegos o documentales"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"Si"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando*	

		realiza una lectura?	
23	PF	*“80%”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“Dándole apoyo y la motivo para que agarre amor a la lectura”*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 11. Matriz de reconstrucción de entrevista a padres # 2

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANÁLISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	*En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital, pero que a su vez confronta un problema de distracción en las clases.*
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	“Alfonso Cáceres Bayona, Sandra	

		Milena Calderón López y Jesús Alfonso Cáceres".	*Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.* *A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje*
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"44;38 y 8".	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	" Si, constantemente"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Guiándolo en su aprendizaje"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Actualmente le gusta conocer e investigar sobre fútbol "	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"Se distrae con mucha frecuencia "	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	"Media hora en la mañana y en la tarde"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada*	

		en el juego facilite su aprendizaje?	
17	PF	" Si porque el juego les atrae la concentración y lo disfrutan más "	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"Si, con el teléfono"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"De 100%, creo que un 50%"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*"Motivándole cada día que lea con más frecuencia, más tiempo, con temas que sean de su interés"*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 12.Matriz de reconstrucción de entrevista #3

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANÁLISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	*El estudiante no cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación, lo que le delimitará el tiempo de relación con la estrategia del vídeo juego ya que sólo podrá ser empleada por el estudiante en hora escolar.*
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Carlos Andrés Jaimes; Zuleima Ramírez y Shaira Jineth Jaimes ".	*Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar, como también la importancia de incorporar*
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"35;39 y 8".	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	" Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"lo asesoro en las dudas que tenga en sus tareas "	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué*	

		detecta en su hijo(a)?	*estrategias basadas en juego para el cumplimiento de los preceptos básicos de aprendizaje lector.*
11	PF	“jugar , leer “	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“”Ninguna ”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“Constantemente lee a ratos”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Porque la tecnología ayuda y en el juego se aprende ”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*“Si”*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*“No hay computador”*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su*	

		hijo cuando realiza una lectura?	
23	PF	*"90%"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*Incentivando con juegos de leer y escribir y con cuentos escritos "*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 13 Matriz de reconstrucción de entrevista #4

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANÁLISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Se manifiesta que el estudiante carece de la capacidad de concentración para el aprendizaje autónomo.
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Víctor Manuel Espinel es el papá, yo me llamo Adriana Carvadillo	

		Salcedo y mi hijo, Juan Manuel Espinel Carvadillo“”.	Por otro lado, existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	“ Yo tengo 27 el papá tiene 32 y el niño 8”	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	“si, diariamente ”	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	“ Ayudándolo y explicándole lo que él no entendió”	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“ Jugar Fútbol”	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“Falta de concentración”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“20 minutos”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	

17	PF	"Si, pienso que si porque ellos se ponen ansiosos por pasar de nivel y eso va a ayudar a que ellos les interese la lectura"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Claro que sí, porque al tener una buena comprensión se va a desempeñar mejor"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"Si, el celular"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"Medio"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*"Practicar en casa con las lecturas cortas y luego con lecturas más avanzadas"*	

26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 14. Matriz de reconstrucción de entrevista # 5

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Se manifiesta que el estudiante no presenta ninguna dificultar para la aprehensión de la información y el conocimiento de los procesos formales de aprendizaje. Por otro lado, existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Wilmer Duarte Luna; Yamile Ropero y la niña se llama, Ana Duarte Ropero ".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"33;26 y 9 años"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que*	

		usted apoya a su hijo académicamente?	del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aunque su tiempo de dedicación a la lectura es baja.
9	PF	"Lo asesoro en las dudas que tenga en sus tareas"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	" Leer y ver vídeos de cultura"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"Ninguna"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	" 30 minutos"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si porque los niños se les facilita mejor la tecnología"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el*	

		proceso de lectura comprensiva en casa?	
21	PF	*””si”*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*“90%”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“Incentivándolos con juegos de leer y escribir cuentos escritos”*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 15. Matriz de reconstrucción de entrevista # 6

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de

2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	la era digital. Se manifiesta que el estudiante carece de la capacidad de concentración para el aprendizaje autónomo. Por otro lado, existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
3	Padre de familia	"Erick Bernardo Rodríguez Mora; Carolina Pabón y el chico se llama Erick Sebastián Mora".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"Yo tengo 36, mi esposa 33 y el menor que es el que estudia con usted, tiene 8 "	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Estoy en cada momento supervisando y ayudando al desarrollo de sus talleres o guías de estudio"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	" Él juega con sus carros y vídeos"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	

13	PF	" Es un niño que se distrae mucho"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	"40 minutos los fines de semana y en hora de estudio repasa sus guías"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	" Si, porque le ayudará a tener manejo para leer y le brinda seguridad para hablar ante las personas "	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*" si, sería de gran beneficio"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*" Si"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"un 70%"*	

24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“ Para mi hijo sería muy enriquecedor ya que puede tener un mejor proceso para su aprendizaje académico y en su vida profesional “*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 16. Matriz de reconstrucción de entrevista #7

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con el celular como única herramienta para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Lo cual puede ser una delimitación para el
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	“José Belén Barrera, Martha	

		Montañez y el niño , Alan David Barrera Montañéz".	desarrollo estimado de las actividades. Se manifiesta que el estudiante presenta dificultad para la interpretación a causa de su timidez para exponer sus dudas. Por otro lado, existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"Yo 38, mi mujer 38 y el niño tiene 10"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Explicándole lo que no entiende"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Mirar Vídeo juegos por internet y leer"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	" La timidez no lo deja interpretar el tema"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	" 1 hora""	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada*	

		en el juego facilite su aprendizaje?	
17	PF	"Si porque por medio de vídeo juegos y cuentos el niño aprende algo más"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Claro , y así ser un buen estudiante"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"Sólo con celular"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"70%"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*" Debemos estimularlo en la lectura y acompañarlos en el proceso de aprendizaje"*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 17. Matriz de reconstrucción de entrevista #8

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	Evidenciamos que el estudiante cuenta con las herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Se manifiesta que el estudiante presenta dificultad para la interpretación a causa de su timidez para exponer sus dudas. Por otro lado, existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Justo Eduardo Portilla González, Yenifer Arguello y el niño se llama, Christian Portilla Arguello".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	" Mi esposo tiene 33, Yo tengo 33 y el niño tiene 8"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	" Si claro, todos los días"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	

9	PF	“Asesorándolo en lo que no entiende en las actividades”	competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“Ver TV y jugar vídeo juegos”	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“ Su timidez limita sus capacidades”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“La verdad media hora”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“” Si porque los estimula a leer”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“Si claro porque se comprenderán mejor los temas*”*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura*	

		comprensiva en casa?	
21	PF	*”Si claro, con celulares y planes de datos y se consigue un portátil prestado de la tía”*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*“ Un 70%”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“ En que se estimule mucho a leer más en casa”*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 18. Matriz de reconstrucción de entrevista #9

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la*	Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las

		siguiente información.	NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. El estudiante no presenta dificultad en casa para desarrollar los procesos lectores. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Hola , profe. Mi esposo se llama Wilson Lázaro Quintero, Yo soy Amarailis Jiménez Cardona y mi hijo, Andrés David Lázaro Jiménez".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	" 40;35 y 7"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Explicándole lo que no entiende"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	" Jugar fútbol"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	" No detecto dificultad"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	

15	PF	" Media hora"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si porque los entretiene y los motiva a leer"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*""Si"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"100%"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*"Dedicándole más tiempo a la lectura , leer más cuentos y historias"*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 19. Matriz de reconstrucción de entrevista #10

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital, de forma inconstante Se manifiesta que la mayor dificultad del estudiante es la carencia de comprensión textual. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Oscar Alexis Pinto Cáceres, la mamá se llama Sonia Karina Guerrero y el niño , Oscar Sebastián Pinto Guerrero".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	33; 25 y el niño 8"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	" Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	" Lo acompaño en sus horas de clase"	

10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
11	PF	" Jugar y leer"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"En que lee pero al final no entiende"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	" Una hora"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Le llama más la atención"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*"Si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"A veces "*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su*	

		hijo cuando realiza una lectura?	
23	PF	*“50%”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“Acompañándolo a que entienda más la lectura”*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 20. Matriz de reconstrucción de entrevista #11

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. A su vez se manifiesta que la dificultad que presenta el estudiante se basa en un aspecto de
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	“Giovanni Bello y la niña se llama María Camila Bello”.	
4	DOCENTE	Edades.	

5	PF	“Yo tengo 30 y ella 9”	obstrucción del aprendizaje desde el descontrol e inseguridad emocional. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	“Si”	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	“Ayudando a hacer las tareas”	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“Jugar con los amigas”	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“Piensa y cree que no sabe, que no es capaz”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“ Como media hora”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Si, le gusta jugar”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en*	

		todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?	
19	PF	*“Si”*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*”Si”*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*“60%”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“*Estudiando”	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 21. Matriz de reconstrucción de entrevista #12

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el*	En la entrevista podemos evidenciar que la dificultad del estudiante está enmarcada en el

		desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.	aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora. Por otro lado, se evidencia que estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Yuri Arciniegas y la niña se llama Juliana Arciniegas ".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"Yo tengo 39 y ella 8"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Estando pendiente de sus clases y tareas"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"El fútbol"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	" Las ganas de estudiar"	

14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
15	PF	" Una hora"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si, porque es lo que más le gusta"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	*" Creo que si"*	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	*"Si"*	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*"50%"*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*"Leyendo más"*	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 22. Matriz de reconstrucción de entrevista #13

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	En la entrevista podemos evidenciar que la dificultad del estudiante está enmarcada en el aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora. Por otro lado, se evidencia que estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	" El papá se llama Luis Rodríguez Téllez, yo me llamo Liliana Rodelo y su estudiante se llama José Ángel Rodríguez".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"33 años el papá; yo también y el niño tiene 8 añitos"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su*	

		hijo académicamente?	importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar. A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje
9	PF	"Acompañándolo en el trabajo escolar"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Ver tutoriales de YouTube para crear experimentos"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"La motivación y disposición "	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	" Alrededor de 40 minutos diarios "	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si, porque despierta su curiosidad por manipular nuevos " mundos" o desafíos virtuales"	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	

19	PF	“Claro que si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	”Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	*“*80%*”*	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	*“*Lecturas dirigidas, permitirle diferentes tipos de textos”	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 23. Matriz de reconstrucción de entrevista #14

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el*	*En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para*

		desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.	*ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital, pero que a su vez confronta un problema de distracción en las clases.* *Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.* *A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje*
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Wilson Sánchez ; Leidy Carolina Silva y el niño , Damián Sánchez Silva".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"51 años, 31 y 8"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si "	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	" Acompañándolo en sus actividades"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Los vídeo juegos y experimentos"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"Se distrae fácilmente"	

14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“20 minutos”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“si, le ayuda a explorar fácilmente nuevas posibilidades”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	”Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	“60%”	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	“Motivándole a leer a través del juego”	

26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 24. Matriz de reconstrucción de entrevista #15

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	Podemos evidenciar que la dificultad del estudiante está enmarcada en el aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora. Por otro lado, se evidencia que estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital. Existe un acompañamiento de
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Angélica Cruz y mi hija se llama Nicol Tatiana Cruz".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"38 años y ella 9"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	

9	PF	“Ayudándola en sus tareas Diarias”	los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“Jugar”	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“Pereza por la lectura”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“20 minutos”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Si , porque aprende jugando”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“Si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	“Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión*	

		cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?	
23	PF	"65%"	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	"Dedicándole más tiempo a leer así sea mediante el juego"	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 25. Matriz de reconstrucción de entrevista #16

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	Podemos evidenciar que la dificultad del estudiante está enmarcada en el aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora.
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"José Olides Mejía, Eblín	

		Gómez y Luisa María Mejía".	El estudiante emplea poco tiempo para desarrollar el hábito lector y potenciar los procesos formales de aprendizaje por competencias, aun contando con las herramientas necesarias para dinamizar y facilitar la aprehensión de los procesos formativos. Es necesario ahondar las falencias y replantear estrategias integradoras y transformadoras que objeten el alcance de las competencias de lectura.
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"45, 36,9"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	" Ayudo con las tareas"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Ver tv"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	" Le da pereza hacer tareas y leer"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	" Poco tiempo, 10 minutos"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si, porque es algo que le gusta"	

18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	"Si"	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	"Si"	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	"Bajito"	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	"Apoyarlo para que lea más"	
26	DOCENTE	Gracias por su participación y colaboración.	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 26. Matriz de reconstrucción de entrevista #17

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores*	Se evidencian falencias en el proceso de escritura.

		herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.	El estudiante es motivado por el empleo y el activismo de los vídeo juegos, lo cual puede presentarse como una ventaja sumada con el nivel de 80% de aprehensión de las competencias lectoras. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Giovanni López, Luisa Zambrano y Emmanuel".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"33;26 y 7 años"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"En la orientación de las tareas"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Vídeo juegos"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	" La escritura"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	

15	PF	“Media Hora”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Si , porque aprenden a través de la lúdica”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“ Totalmente, es la base”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	“Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	“80%”	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	“ Integrando sobre todo lo que sucede a nuestro alrededor”	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 27. Matriz de reconstrucción de entrevista #18

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	Se evidencia dificultad del estudiante está enmarcada en el aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora. Se hace necesario ahondar en las estrategias dinamizadoras, transformadoras e integradoras de las NTIC en el proceso de adquisición del aprendizaje de competencias lectoras. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"El papá se llama Fredy Vargas, mi persona, Katherine Ortiz y nuestra hijo , Freddy Santiago Vargas".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"42; 37 y 8 años"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	

9	PF	“Orientando las tareas”	conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	“Jugar en el computador”	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	“ Le da pereza leer”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“15 minutos, a veces”	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Si, porque a los niños les gusta”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	”si”	

22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	"Regular"	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	"Creando hábitos de lectura"	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 28. Matriz de reconstrucción de entrevista #19

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	***ANALISIS***
1	DOCENTE	*"Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.*	*En la entrevista podemos evidenciar que el estudiante cuenta con herramientas para ejecutar la estrategia pedagógica basada en la gamificación y en los procesos tecnológicos como parte del desafío de la era digital, pero que a su vez confronta un problema de distracción en las clases.*
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Álvaro Guevara. Mi esposa se llama Deisy	

		Manjarrez y la niña, Laura Vanessa Guevara Manjarrez".	*Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, lo que permite una aprehensión de mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar.* *A su vez evidenciamos un apoyo emocional que facilita y crea un vínculo de empatía en el estudiante, hacía los procesos de enseñanza y aprendizaje*
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"Yo 48, mi mujer 37 y nuestra hija,8	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"SI"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Realizando las tareas con ella"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"El juego"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?*	
13	PF	"No comprende textos"	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	"10 minutos"	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	"Si porque la motiva a estudiar"	

18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“Si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	”Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	“Regular”	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?*	
25	PF	“Motivándola para que lea diariamente”	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 29. Matriz de reconstrucción de entrevista #20

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	***ACTOR PARTICIPATIVO***	***INTERVENCIÓN***	
1	DOCENTE	*“Con el propósito de conocer el entorno en el que*	

		vive su hijo (a), que nos permita brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.	Se evidencia dificultad del estudiante está enmarcada en el aspecto emocional, pues carece de empatía para desarrollar con satisfacción lo asignado en los procesos formales de comprensión lectora. Se hace necesario ahondar en las estrategias dinamizadoras, transformadoras e integradoras de las NTIC en el proceso de adquisición del aprendizaje de competencias lectoras. Existe un acompañamiento de los padres en el proceso educativo del estudiante y una conciencia en relación a la importancia, lo positivo e influyente de involucrar las NTIC en el aula, facilitando el proceso de
2	DOCENTE	Nombre del padre, la madre y el estudiante	
3	Padre de familia	"Walter Alexander Aguirre , Arelis Santos y María Alejandra Aguirre …Santos".	
4	DOCENTE	Edades.	
5	PF	"39, 46 y 9 añitos"	
6	DOCENTE	*¿Tiene comunicación con el maestro de su hijo?*	
7	PF	"Si, en entrega de boletines"	
8	DOCENTE	*¿Cuál es la manera en que usted apoya a su hijo académicamente?*	
9	PF	"Le reviso tareas"	
10	DOCENTE	*¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación qué detecta en su hijo(a)?*	
11	PF	"Jugar con muñecas"	
12	DOCENTE	*¿ Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo*	

		(a) a la hora de estudiar?	aprehensión y brindando un mayor dominio en cuanto a las competencias lectoras a desarrollar
13	PF	“ Le da pereza escribir mucho o leer”	
14	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura, diariamente?*	
15	PF	“A veces media hora o menos “	
16	DOCENTE	*¿Considera que el uso de la tecnología basada en el juego facilite su aprendizaje?*	
17	PF	“Si, porque a ella le gusta eso”	
18	DOCENTE	*¿Cree que su hijo puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?*	
19	PF	“Si”	
20	DOCENTE	*¿Cuenta con herramientas tecnológicas para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?*	
21	PF	“Si”	
22	DOCENTE	*¿Qué porcentaje de comprensión cree que tiene su hijo cuando realiza una lectura?*	
23	PF	“ Poco , a veces no entiende lo que lee”	
24	DOCENTE	*¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto*	

		escritor en su hijo (a)?	
25	PF	"Reforzándola más"	
26	DOCENTE	*Gracias por su participación y colaboración.*	

Fuente. Elaboración propia

Hallazgos de la primera fase diagnóstica / Entrevista a padres de familia

Tabla 30. Hallazgos en la aplicabilidad de la entrevista diagnóstica dirigida a padres de familia.

HALLAZGO EN LA APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA DIAGNÓSTICA APLICADA A PADRES DE FAMILIA	
Positivos	***Negativos***
• Hay un grado alto de conciencia por parte de los padres de familia frente al reconocimiento de la importancia de incorporar técnicas que dinamicen • La mayoría de los estudiantes cuenta con las herramientas tecnológicas para la articulación de la digitalidad en el proceso de aprendizaje. • Se presenta en todos los casos, un acompañamiento por parte de los padres de familia en el proceso de desarrollo de competencias lectoras.	• Los estudiantes están disponiendo poco tiempo para el activismo del hábito lector. • Algunos estudiantes evidencian apatía y desinterés por participar en el proceso de desarrollo de las competencias lectoras.

Fuente. Elaboración propia.

El componente de la familia en el desarrollo individual e integral del ser humano, es irrefutable. Vislumbrar la magnitud de las problemáticas de orden socio afectivo y socio económico, implica involucrar directamente los preceptos que encierran la influencia e impacto que tienen los lazos filiales en el campo del diario vivir; Es decir, comprender y /o entender que el escenario de la escuela y la familia no son de índole unidireccional, si no que al contrario deben estar relacionados en todo el proceso de formación del estudiante.

Los disímiles comportamientos psicosociales y las actitudes de apatía frente al hábito lector que se presentan en el aula de grado, son en su mayoría consecuencia del quebrantamiento de las relaciones interpersonales o de la carencia de estrategias innovadoras ofrecidas por los docentes. En este caso, es de vital importancia resaltar que la apatía frente a la lectura, puede ser también, una consecuencia que surge en la actualidad a causa del confinamiento obligatorio por el COVID-19, puesto que el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes se encuentra bajo la tutoría de los padres de familia en un porcentaje mayor que antes. Por ende, al no contar los padres con la disciplina y la pedagogía motivadora para potenciar las competencias desde un proceso de enseñanza didáctico, se cae en la actitud abrumadora y desinteresada de no querer aprender. Lo anteriormente expresado hace parte de un ambiente que denomina la psicología como el "el nicho[1] social", el cual basa la ultra contextualización de la influencia familiar en el desarrollo psico- afectivo y académico del estudiante.

7.2 RESULTADOS Y ANÁLISIS DE PRUEBA DIAGNÓSTICA

Objetivo relacionado

Identificar el nivel de desarrollo actual de las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado 3° primaria de las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo e Integrado Juan Atalaya a través del Programa Todos a Aprender.

[1] " Posición que ocupa una especie en un ecosistema dado" (Grijalbo, 1994)

Interpretación de los resultados de prueba de caracterización aplicada a estudiantes

- **Análisis de velocidad**

Tabla 31. Niveles de velocidad en relación con el número de palabras leídos

NIVELES	NÚMERO DE PALABRAS POR MINUTO
RÁPIDO	Por encima de 99
ÓPTIMO	Entre 85 y 99 palabras
LENTO	Entre 61 y 84
MUY LENTO	Por debajo de 60

Fuente. Programa Todos Aprende

Figura 91. Resultados del índice de velocidad de lectura



Fuente. Elaboración propia

Al realizar la caracterización los resultados indican que un 65% de los estudiantes focalizados se encuentran en nivel Muy lento y un 35% en nivel lento y ningún estudiante está en los niveles óptimo y avanzado. Al realizar un análisis de los resultados se hace notoria la necesidad de mejora en los procesos desde desarrollo de competencias de comprensión lectora por lo que más allá de detectar el problema se requiere implementar medidas de choque que garanticen el aprendizaje efectivo del estudiante y genere avances en cuanto a las estrategias pedagógicas empleadas frente a ello.

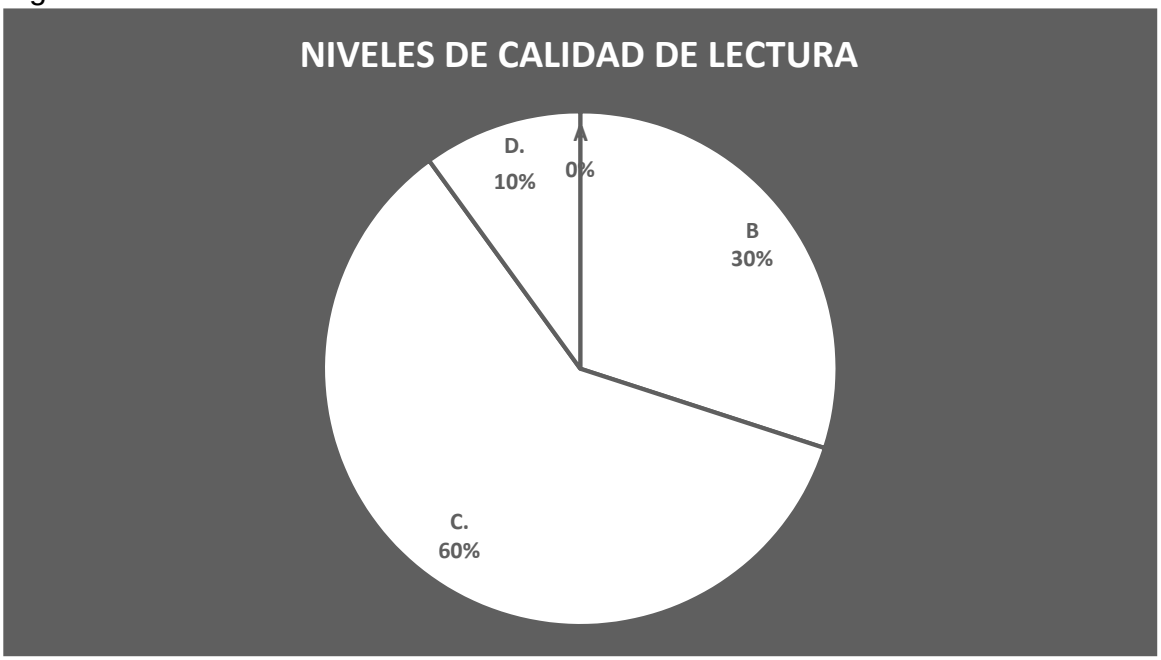
- **Niveles de calidad lectora**

Tabla 32. Niveles de comprensión lectora

RASGO	NIVEL
El (la) estudiante lee lentamente, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo.	**A**
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	**B**
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	**C**
El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	**D**

Fuente. Elaboración propia

Figura 92. Resultado del índice de niveles de calidad de lectura



El 10% de los estudiantes se encuentran en nivel D, 60% de los estudiantes se encuentran en el nivel C y el 30% en nivel B, no se presentan estudiantes en nivel A. Cabe resaltar que la mayor dificultad presentada e los estudiantes focalizados se encuentra en la lectura por palabra sin tener realizar la entonación ni seguir los signos de puntuación, lo que afecta directamente el nivel de comprensión lectora, pues no se tiene una visión completa del texto presentado y permite que se cambie fácilmente el sentido a lo leído.

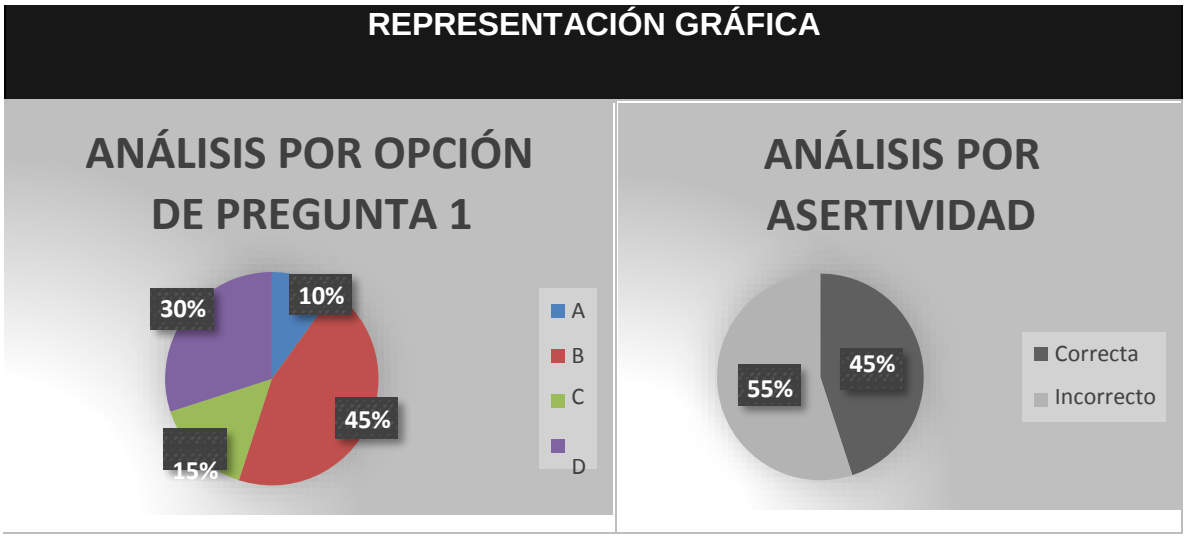
Tabla 33. Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 1

PREGUNTA 1: Ubican información puntual del texto. En el texto se afirma que los animales tienen la capacidad de	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Compartir la comida.	2
B. Hacer amigos.	9
C. Pelear con otros.	3

D. Proteger su especie.	6
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
9	11
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 93. Representación de análisis pregunta 1



Fuente. Elaboración propia

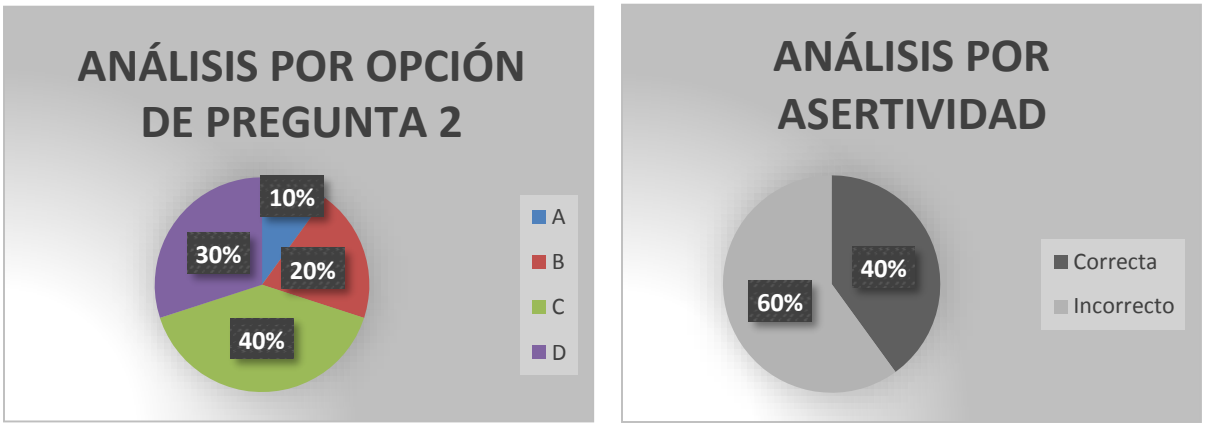
Frente a la pregunta 1, el 55% de los estudiantes respondieron incorrectamente la pregunta correspondiente a la recuperación de información explícita del texto, frente a un 55% que logró responder de forma acertada. Todos los estudiantes, aunque están en diferentes niveles de desarrollo, muestran errores de pronunciación como lo son las omisiones de palabras, cambio de sílaba de acentuada lo que hace que den un sentido diferente al texto.

Tabla 34. Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 2

PREGUNTA 2: Ubican información puntual del texto. Según el texto, Según el texto, John Mitani es	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Un especialista en amistad animal	2
B. un fanático de los chimpancés.	4
C. Un primatólogo norteamericano.	8
D. Un científico de Uganda.	6
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
8	12
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 94. Representación de análisis pregunta 2



Fuente. Elaboración propia

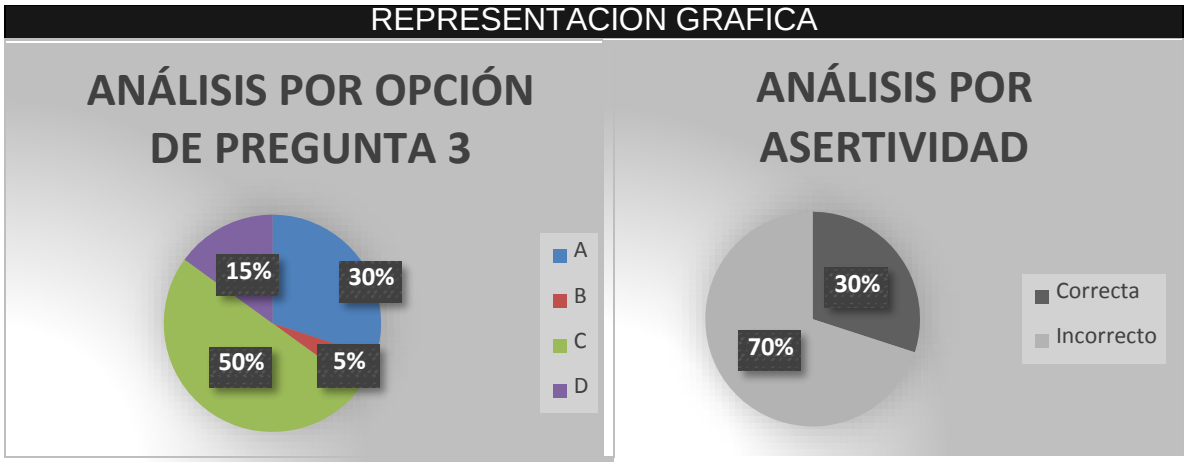
En la pregunta 2, el 60% de los estudiantes respondieron de manera incorrecta reiterando la dificultad para recuperar información explícita del texto. Solo un 10% de los estudiantes están teniendo dificultades con lectura por silabeo, el 20% lee por palabras, lo anterior hace que el mensaje final no llegue de manera óptima

Tabla 35. Análisis de la prueba diagnóstica

PREGUNTA 3: Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. Quien habla en el texto anterior es:	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. El investigador John Mitani	6
B. El autor de la noticia.	1
C. Alguien llamado Víctor.	10
D. Un autor de Michigan.	3
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
1	**19**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	20

Fuente. Elaboración propia

Figura 95.Representación de análisis pregunta 3



Fuente. Elaboración propia

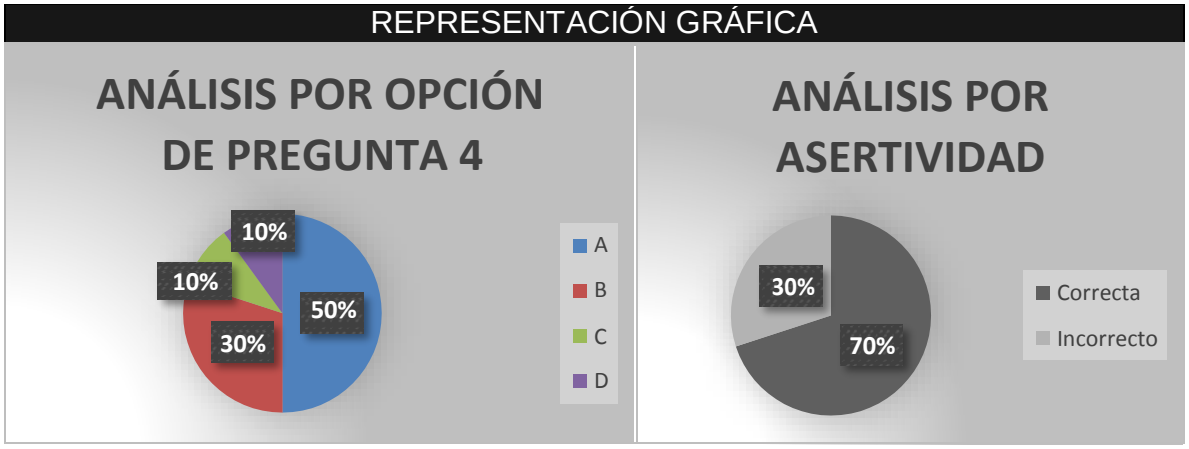
Al observar los resultados de a pregunta 3, se presenta el 70% de los estudiantes responden de manera incorrecta y esto corresponde al cambio del nivel literal a preguntas con intención inferencial. En la pregunta 2 había mayor complejidad en el vocabulario, ya que eran algunas palabras desconocidas para los niños, mientras que en la pregunta 3 se observa un 65% correspondiente a los niveles C y D, donde tienen algunas dificultades con la acentuación de las palabras.

Tabla 36.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 4

OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Informar sobre un hecho.	10
B. Describir un fenómeno.	6
C. Narrar una secuencia de eventos.	2
D. Opinar sobre un acontecimiento.	2
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
6	**14**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	20

Fuente. Elaboración propia

Figura 96. Representación de análisis pregunta 4



Fuente. Elaboración propia

En la pregunta 4 se presenta un 70% de estudiantes que no logran recuperar información desde el nivel inferencial ya que aumenta la dificultad frente a procesos de metacognición al poder recuperar información implícita en el texto.

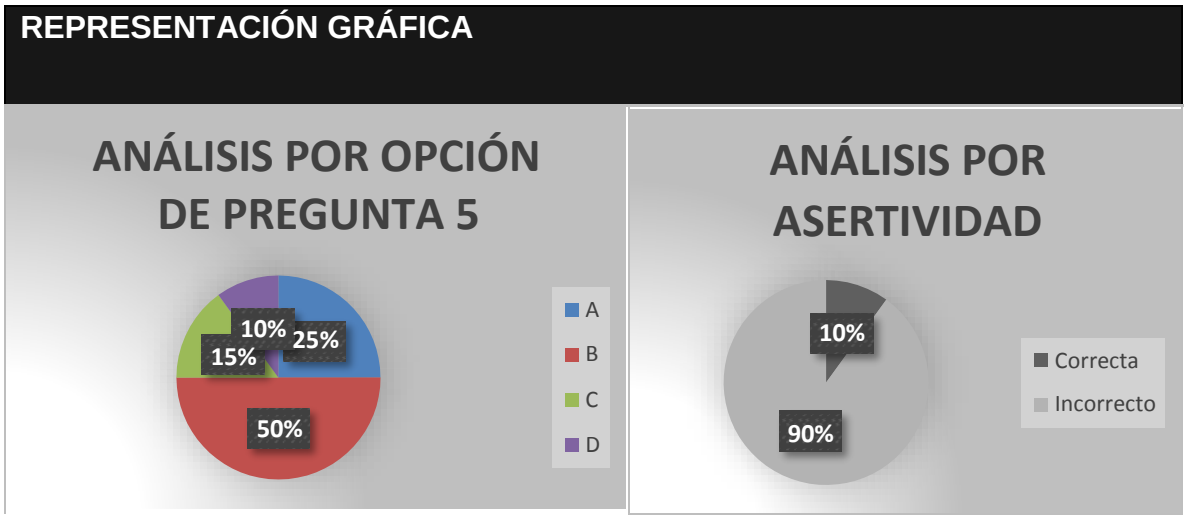
Tabla 37.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 5

PREGUNTA 5: Evalúan y reflexionan sobre el propósito del texto. Se puede afirmar que en el texto anterior:	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Se niegan avances científicos aceptados previamente.	4
B. Se busca generar controversia y diferentes posturas.	10
C. Se retoman intereses olvidados por la ciencia.	3
D. Se cuestionan las creencias del público general.	2

TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE
3	17
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	20

Fuente. Elaboración propia

Figura 97. Representación de análisis pregunta 5



Fuente. Elaboración propia

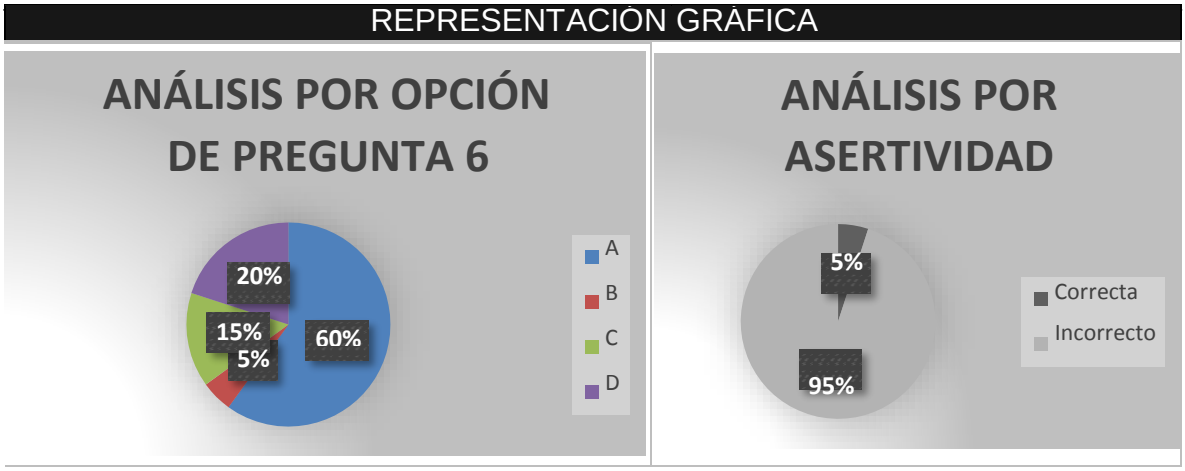
Al aumentar la complejidad a un nivel Criterial, se observa que un 90% de los estudiantes responden de forma incorrecta y aumenta su nivel de inseguridad frente a lo leído, ya que no logran ubicar la intencionalidad del autor.

Tabla 38.Análisis de la prueba diagnóstica aplicada a estudiantes pregunta 6

PREGUNTA 6: Evalúan y reflexionan sobre el propósito del texto. Por el contenido del texto se puede afirmar que este va dirigido a	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Científicos de la Universidad de Michigan.	12
B. Estudiantes de la carrera de primatología.	1
C. Lectores interesados en temas sobre ciencia.	3
D. Investigadores del comportamiento animal.	4
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
5	**15**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 98. Representación de análisis pregunta 6



Fuente. Elaboración propia

Se observa que un 95% de los estudiantes responden de forma incorrecta y aumenta su nivel debilidad frente a procesos de evaluación de intención y contexto, así mismo, se observa que esto afecta su proceso de lectura ya que debían leer y releer pues no entendían lo que leían.

Hallazgos de la segunda fase diagnóstica / prueba de caracterización aplicada a estudiantes.

Tabla 39.Hallazgo prueba de caracterización

HALLAZGOS DE LA PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES
• Se evidencia en los estudiantes una gran dificultad para extraer información de forma explícita, • Se muestra un grado intermedio de capacidad para extraer información implícita de un texto. Es necesario ahondar la falencia con la propuesta de actividades que permitan desarrollar la habilidad deductiva textual.

- Los estudiantes presentan dificultad para relacionar la información y el contexto del texto. Se le dificulta reconocer los elementos propios de las tipologías textuales.

- Los estudiantes presentan un nivel “muy lento” en cuanto a la velocidad de lectura se refiere.

Fuente. Elaboración propia

Se observó como resultado de la aplicación de la prueba de caracterización que los estudiantes de ambas instituciones presentan dificultades en la escala de los niveles de comprensión. Es decir, hay una escasa capacidad de diferir la información importante de los textos, lo que para (Pearson, 1984) es un eje significativo, pues es el proceso donde el lector elabora un significado en su interacción, le relaciona dentro de una fase de contraste entre lo que se expone en la lectura y la información que se almacena como pre saber en la mente del estudiante.

Es de diferir, que dentro de los causales directos para el análisis de los resultados estadísticos de esta fase diagnóstica se resalta en la primera fase, que los estudiantes presentan desinterés y escasa motivación frente a los procesos de desarrollo de las competencias lectoras. En una investigación, (Amaya, 2000) , nos expone que deben ser empleadas técnicas especiales que busquen encaminar al niño a encontrar sentido a la lectura mediante textos que respondan y suplan las necesidades de juego, dragones, hobbies, aventura; Todo ello con el objetivo único de delinear los intereses de su desarrollo cognitivo junto con la necesidad de escalar los niveles de competencias lectoras y de reconocer desde su esfuerzo hasta su activismo lector.

7.3 RESULTADOS Y ANÁLISIS DE PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA GAMIFICADA

Objetivo relacionado

Constatar el nivel de desarrollo de las competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado 3° primaria de las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo e Integrado Juan Atalaya, posterior a la aplicación de la estrategia pedagógica gamificada, empleando la prueba de caracterización del Programa Todos a Aprender.

Interpretación de los resultados de prueba de caracterización aplicada a estudiantes

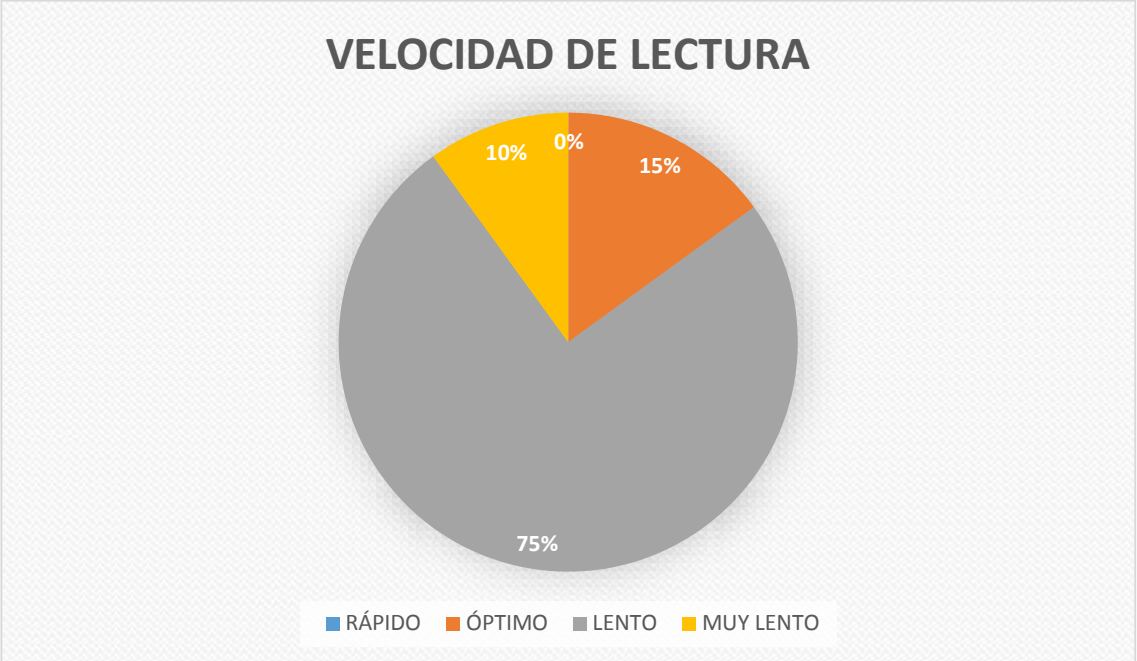
- **Análisis de velocidad**

Tabla 40. Niveles de velocidad en relación con el número de palabras leídos

NIVELES	NÚMERO DE PALABRAS POR MINUTO
RÁPIDO	**Por encima de 99**
ÓPTIMO	**Entre 85 y 99 palabras**
LENTO	**Entre 61 y 84**
MUY LENTO	**Por debajo de 60**

Fuente. Programa Todos Aprender

Figura 99. Resultados de índice de velocidad lectura



Fuente. Elaboración propia

Se observa que hay una migración de los niveles más bajos al nivel siguiente en cuanto a la velocidad de lectura desde el proceso inicial al posterior.

- **Niveles de calidad lectora**

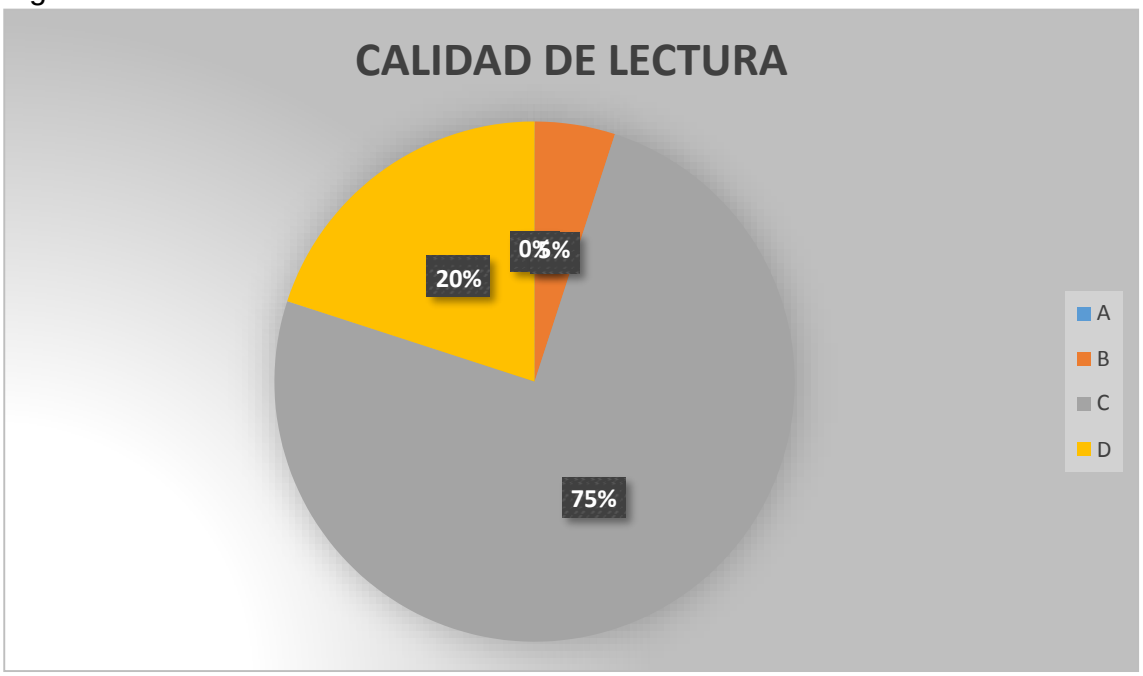
Tabla 41. Niveles de comprensión lectora

RASGO	NIVEL
El (la) estudiante lee lentamente, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo.	**A**
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	**B**
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	**C**

El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	**D**

Fuente. Programa Todos Aprender

Figura 100. Resultado de índice de niveles de calidad de lectura



Fuente. Elaboración propia

En este post test se observa que ya no hay niños en la categoría A y que van migrando de un nivel a otro progresivamente de manera moderada. El 95% de los estudiantes han mejorado su calidad de lectura.

- **Nivel de comprensión lectora**

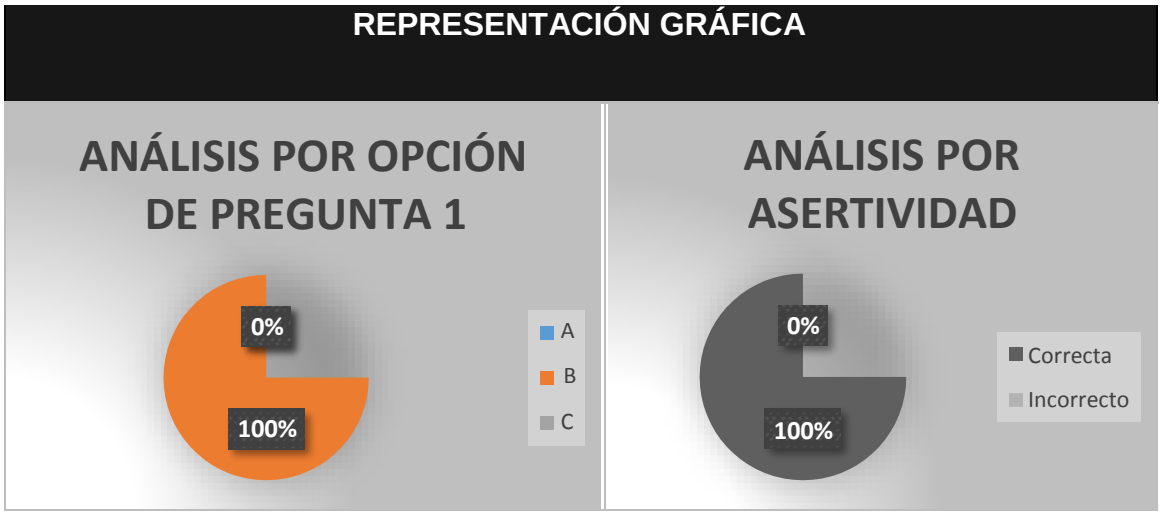
Tabla 42. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 1

PREGUNTA 1: Ubican información puntual del texto. En el texto se afirma que los animales tienen la capacidad de

OPCIÓN DE RESPUESTA	CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA
E. Compartir la comida.	0
F. Hacer amigos.	20
G. Pelear con otros.	0
H. Proteger su especie.	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
20	**0**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 101. Representación de análisis pregunta 1



Fuente. Elaboración propia

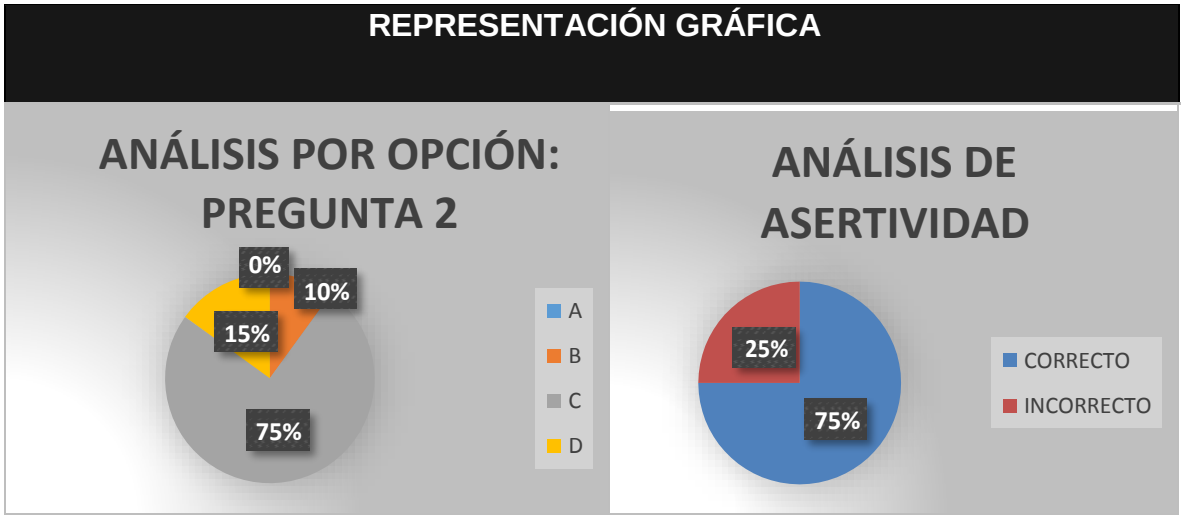
Se observa que el 100% de los estudiantes focalizados en el pos test, lograron responder.

Tabla 43. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 2

PREGUNTA 2: Según el texto, John Mitani es	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Un especialista en amistad animal	0
B. un fanático de los chimpancés.	4
C. Un primatólogo norteamericano.	15
D. Un científico de Uganda.	3
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
15	**5**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 102. Representación de análisis pregunta 2



Fuente. Elaboración propia

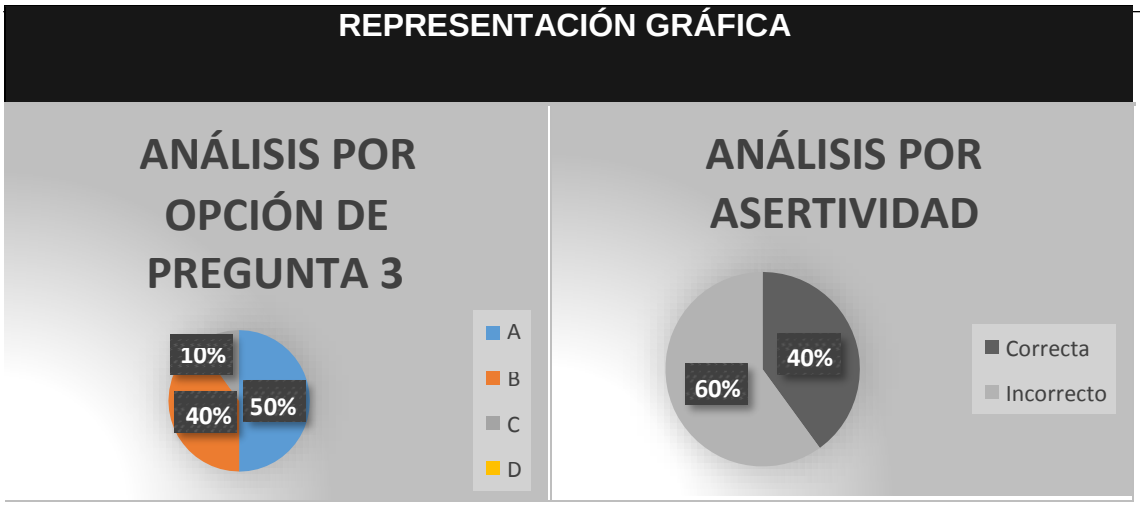
En la segunda pregunta, se observa aumentó en gran proporción el número de estudiantes que respondieron correctamente la pregunta Número 2 con un 75%, a la vez también resalta que no hay niños ubicados en la clasificación A y son pocos los que están en B con un 10%, es decir, que la calidad de la lectura y la comprensión de la misma van en aumento progresivo.

Tabla 44. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 3

PREGUNTA 3: Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. Quien habla en el texto anterior es:	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
B. El investigador John Mitani	10
E. El autor de la noticia.	8
F. Alguien llamado Víctor.	2
G. Un autor de Michigan.	0
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
8	**12**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 103. Representación de análisis pregunta 3



Fuente. Elaboración propia

En la pregunta 3 se observa que los aciertos son del 60% de la población estudiada lo que muestra un avance en el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora, aunque al aumentar la complejidad los estudiantes muestran aun dificultad en la calidad de la lectura.

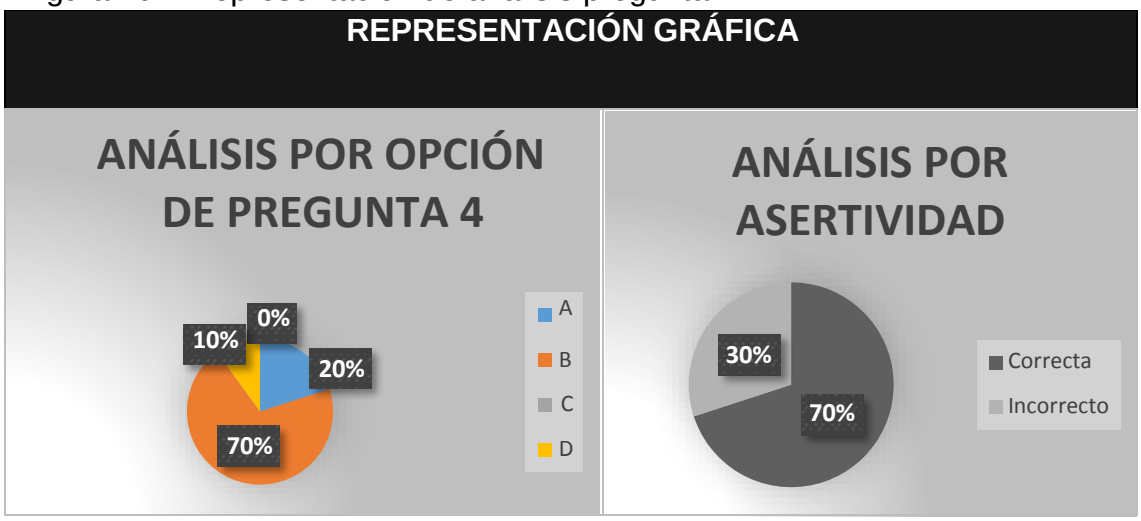
Tabla 45. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 4

PREGUNTA 4: Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. El autor del texto anterior tiene la intención	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
E. Informar sobre un hecho.	4
F. Describir un fenómeno.	14
G. Narrar una secuencia de eventos.	0

H. Opinar sobre un acontecimiento.	2
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERONCORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
14	**6**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 104. Representación de análisis pregunta 4



Fuente. Elaboración propia

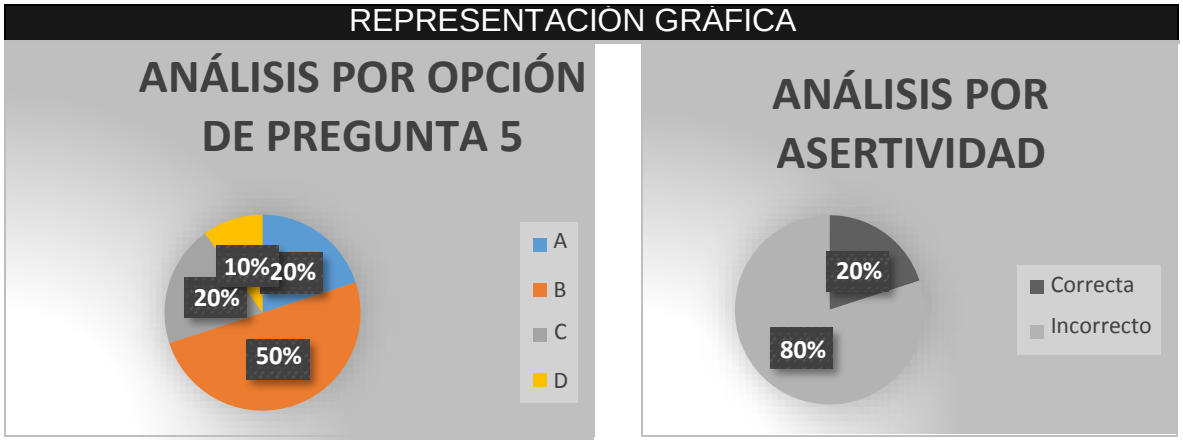
En la pregunta N°4 se observa un mejoramiento y ya empiezan a aparecer estudiantes ubicados en el nivel D frente a la calidad y con un 70% de aciertos en lo inferencial.

Tabla 46. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 5

PREGUNTA 5: Evalúan y reflexionan acerca de los contenidos del texto. Se puede afirmar que en el texto anterior:	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
E. Se niegan avances científicos aceptados previamente.	4
F. Se busca generar controversia y diferentes posturas.	10
G. Se retoman intereses olvidados por la ciencia.	2
H. Se cuestionan las creencias del público general.	4
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
4	**16**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 105. Representación de análisis pregunta 5



Fuente. Elaboración propia

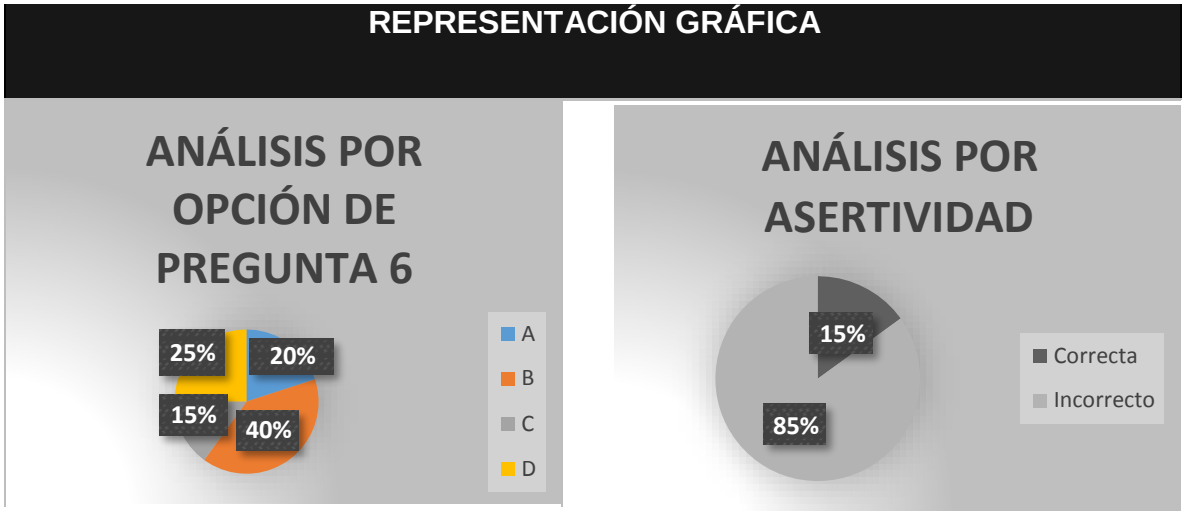
En la pregunta 5 se observa un 20% de estudiantes que respondieron asertivamente y eso los ubica en el nivel Criterial contra un 80% que aún no logra desarrollar esta competencia. Hay movimiento de los niveles inferiores que son los A y B hacia un 40% en los niveles de mejoramiento de la calidad en la lectura.

Tabla 47. Análisis de la prueba posterior aplicada a estudiantes pregunta 6

PREGUNTA 6: Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. Por el contenido del texto se puede afirmar que este va dirigido a	
OPCIÓN DE RESPUESTA	**CANTIDAD DE VECES SELECCIONADA**
A. Científicos de la Universidad de Michigan.	3
B. Estudiantes de la carrera de primatología.	14
C. Lectores interesados en temas sobre ciencia.	2
D. Investigadores del comportamiento animal.	1
TOTAL, DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON CORRECTAMENTE	**TOTAL DE ESTUDIANTES QUE RESPONDIERON NEGATIVAMENTE**
14	**6**
TOTAL DE ESTUDIANTES QUE PRESENTARON LA PRUEBA	**20**

Fuente. Elaboración propia

Figura 106. Representación de análisis pregunta 6



Fuente. Elaboración propia

En la pregunta 6 se muestra mejoría notable en la calidad de la lectura y un leve aumento de los estudiantes presentando aciertos frente al nivel Criterial.

Hallazgos de la fase de comprobación / prueba de caracterización aplicada a estudiantes posterior a la estrategia de aprendizaje gamificada.

Tabla 48. Hallazgos prueba de caracterización

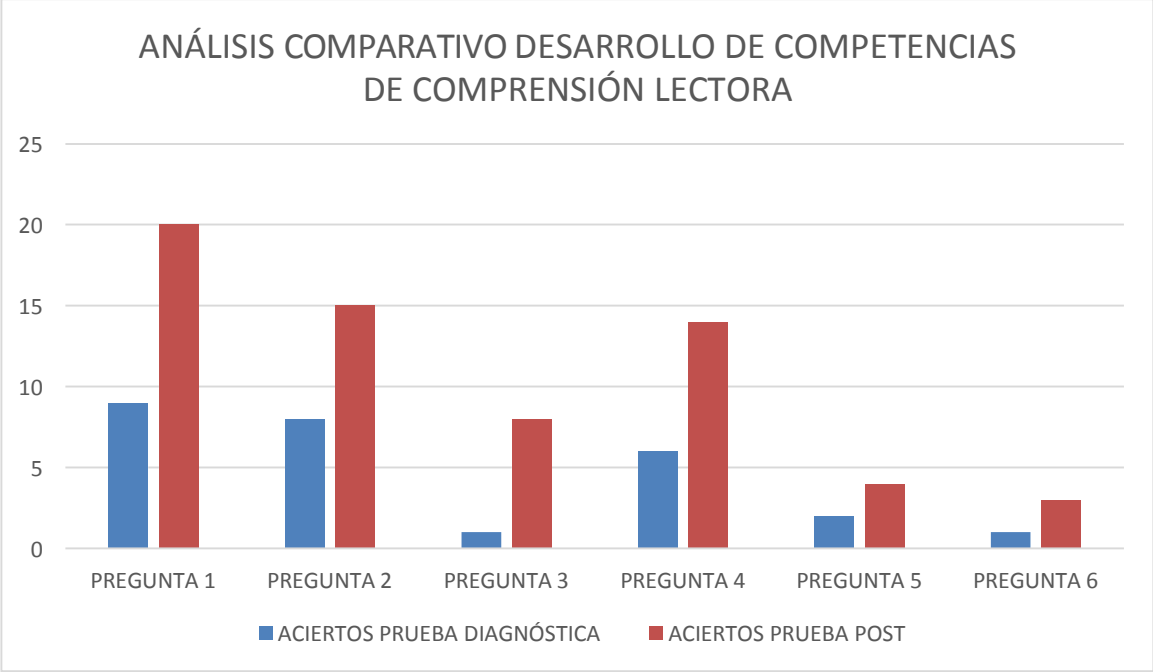
HALLAZGOS DE LA PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES
• Se evidencia en los estudiantes lograron extraer información explícita en un texto. • Se muestra un grado de desarrollo mayor frente a la capacidad para extraer información implícita de un texto, por lo anterior, se hace necesario continuar aplicando ejercicios en las que plantee preguntas de compresión lectora donde relacione diferentes partes del texto para que permitan desarrollar la habilidad deductiva que llevará a hacer procesos de la competencia inferencial. Por ejemplo: el título y el texto, las imágenes con el texto, un párrafo con otro, varias oraciones de un mismo párrafo, etc.

- Los estudiantes presentan dificultad para indagar en algunas siluetas textuales frente contexto del texto. Presenta un avance leve al respecto de reconocer los elementos propios de las tipologías textuales, por lo que se recomienda trabajar en aula sobre los diferentes tipos de textos: narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc.

- Los estudiantes presentan un nivel “lento” y otros “óptimo”, mientras que solo dos aún se encuentran en “muy lento” en cuanto a la velocidad de lectura se refiere, se puede constatar cómo hay una migración hacia los niveles intermedios que se impulsan del nivel muy inferior con el que arrancamos en el momento de la fase diagnóstica; lo que permite referenciar que los procesos de mejoramiento de comprensión lectora van de la mano a la velocidad narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc. y calidad de la misma.

Fuente. Elaboración propia

Figura 107. cuadro comparativo desarrollo de competencias de comprensión lectora



Fuente. Elaboración propia

En la prueba de caracterización aplicada se puede observar que el nivel literal en los procesos de comprensión lectora es el que más se les facilita a los estudiantes, por lo que cabe resaltar que la estrategia pedagógica aplicada mediante el video juego “El bosque de los cuentos perdidos”, permitió un mayor acercamiento a este nivel. Con la anterior prueba de caracterización se evidencia que el uso de estrategias y de ejercicios de comprensión lectora pueden desarrollar en mayor grado el nivel literal y conllevar al estudiante a comprender mejor, logrando encontrar la idea principal, ubicar la información puntual y reconocer los elementos que estén explícitamente en texto.

Por otro lado, se puede apreciar que los estudiantes presentan mayor dificultad para inferir en el texto, aun así, se observa un avance con relación al punto de partida y respecto a la prueba diagnóstica aplicada inicialmente. Se fortalece la premisa que desarrollar los niveles de comprensión lectora es un trabajo continuo que debe ser abordado principalmente por el docente para fortalecer la interpretación textual de los estudiantes favoreciendo en ellos la predicción de resultados, inferir en secuencias lógicas y en el significado de palabras desconocidas, entrever la causa probable y recomponer un texto.

El resultado obtenido en la prueba de caracterización posterior es satisfactorio porque se evidencia que los estudiantes mejoraron el nivel de comprensión lectora en el grado requerido para determinar que la estrategia pedagógica fue útil para abordar los objetivos propuestos. Al analizar los resultados se observan cambios favorables no solo en la actitud de los estudiantes quienes inicialmente mostraban apatía, sino también en los niveles de comprensión lectora que permiten fortalecer y desarrollar las competencias, que representaban el objetivo del trabajo de grado.

8. CONCLUSIONES

- Se pudo deducir de los resultados de la entrevista diagnóstica a padres, que uno de los problemas que más se presentaba en los estudiantes frente a la apropiación del hábito lector, era el poco interés y motivación frente a la lectura. Sin embargo, es necesario resaltar que el tiempo que los estudiantes dedican a la lectura, es casi nulo aun contando con las herramientas y el acompañamiento de sus padres en el proceso de aprendizaje.

- La aplicación piloto de la estrategia pedagógica “El bosque de los cuentos perdidos” como un video juego de roles, fue aplicada con el fin de impactar y originar el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes de tercer grado. Este proceso que objeta fomentar el interés por la lectura mientras transforma la apatía de los estudiantes hacía el hábito lector, se centra también en el seguimiento de los niveles inferenciales, de criticidad y de comprensión lectora de los estudiantes, premiando sus alcances mediante la técnica de la gamificación.

- Se evidencia desde las respuestas y apreciaciones de los estudiantes, un nivel de pertinencia y efectividad en relación con la aplicación del vídeo juego, como a su vez, se expusieron falencias de tipo superficial en el desarrollo del vídeo juego, tales como el tamaño de letra.

- El papel del docente como guía del proceso es de vital importancia, en los primeros momentos de la presentación del juego. Debemos resaltar que no es fácil quebrantar la idea tradicional de hacer encajar los procesos lectores dentro de los preceptos de una educación tradicional, es necesario comprender que se necesita transformar los “problemas” en oportunidades de aprendizaje.

-Se logró medir la apropiación de la información obtenida por los cuentos, mediante el avance a escala de los niveles del vídeo juego. Por otro lado, no se puedo medir la velocidad de lectura. Sin embargo, se reflejó un mejoramiento en los niveles de inferencia y comprensión lectora.

9. LIMITACIONES

Dentro de la investigación realizada se percibieron las siguientes limitaciones:

La adaptación del juego a los diferentes sistemas operativos implica la creación de diferentes versiones del mismo juego.

La limitación de los controles en versiones móviles. Lo que hace que se pierdan elementos y fluidez de la versión principal del juego.

Los docentes deben ser constantes e incorporar en su práctica pedagógica la implementación de recursos tecnológicos y gamificados para innovar y desarrollar competencias de comprensión lectora en los estudiantes despertando así su interés.

Falta de apoyo por parte de los padres de familia en el refuerzo de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes, quienes delegan toda la responsabilidad en el docente y se abstienen de participar en mayor grado en conjunto con la maestra para así lograr mejores resultados en los procesos de enseñanza que se verán reflejados en la prueba saber.

Otra limitación es la carencia de recursos en las familias destinado a materiales de aprendizaje. Muchas actividades son limitadas por no contar con acceso a un computador o en su defecto a internet banda ancha en los hogares.

Para la creación del juego “El bosque de los cuentos perdidos”, el grupo investigador tuvo en cuenta el resultado de las pruebas diagnósticas y la entrevista estructurada a padres de familia de la fase inicial. El objetivo de la propuesta es la creación de un escenario educativo completamente innovador para potenciar los procesos de asimilación de competencias lectoras, al tiempo que se integra con las necesidades del desarrollo cognitivo y la madurez.

Es de apreciar desde el campo de la docencia, que los niveles de comprensión lectora, suelen ser evaluados de manera formativa, con preguntas direccionadas a relacionar y categorizar la aprehensión literal, crítica o inferencial, ¿pero, es también parte del proceso formativo aquella evaluación que integra elementos para suplir las exigencias de una era digital y del interés propio de los educandos? Si bien, dentro las experiencias del equipo investigador, la respuesta sería positiva, puesto que la integración de nuevas técnicas y estrategias que busquen el mismo objetivo de una calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es de por si parte de la disciplina y los preceptos de la pedagogía y la didáctica.

“El bosque de los cuentos perdidos”, es un vídeo juego que está diseñado para ser usado e implementado como una estrategia o herramienta pedagógica, puesto que el estudiante deberá aplicar las competencias lectoras, antes, durante y después del juego, al tiempo que deberá ir conectando los acontecimientos de la historia y generando hipótesis para cumplir con las misiones y escalar de nivel. A medida del desarrollo del vídeo juego, el estudiante irá recibiendo puntajes de experiencia por batalla, pistas y monedas por acertijos resueltos que se relacionan con historias propias y conocidas de la literatura infantil. Historias inmersas en el juego a través del elemento de una biblioteca en donde este podrá ir a leer los cuentos integrados en plataforma.

Análisis de la entrevista estructurada de satisfacción aplicada a estudiantes de tercer grado

Objetivo relacionado

Evaluar los resultados de la estrategia implementada a fin de establecer el impacto generado

Resultados/ reconstrucción y análisis de las entrevistas a estudiantes.

Tabla 49. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #1

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	Se evidencia y alimenta la afirmación de que el juego es una técnica que potencia por excelencia los procesos de enseñanza y aprendizaje de las competencias lectoras.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Bonito	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Leer los cuentos	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	Se manifiesta satisfacción frente a la aplicabilidad de la estrategia pedagógica, logrando
7	Estudiante	Si	

8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	despertar en el estudiante la empatía por la lectura desde el dinamismo, la recompensa y la efectividad de sus saberes obtenidos de un proceso lector.
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Nada	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque aprendo y me entretengo	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Me gusta más en forma digital	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque me gustó	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*No, porque siempre me gustó leer*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Mucho tiempo*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 50. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #2

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	Se aprecia gran entusiasmo del estudiante hacia el aprendizaje a través de recursos tecnológicos donde expresa que "aprende más" si le
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Me pareció muy chévere y bacano	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	parece que es “divertido”.
5	Estudiante	Buscar los cofres y contestar las preguntas	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si, es una forma muy divertida de aprender	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	Se manifiesta satisfacción frente a la aplicabilidad de la estrategia pedagógica, logrando despertar en el estudiante la empatía por la lectura desde el dinamismo, la recompensa y la efectividad de sus saberes obtenidos de un proceso lector.
9	Estudiante	SI, me gustó mucho esta herramienta tecnológica	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Que la letra era muy borrosa, me dificultaba más para leerla	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque es una forma divertida de aprender	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer,*	

		aunque no sea de forma digital?	
15	Estudiante	Si, para aprender más	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque me va a enseñar a entender los temas más fácil	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si, de esta forma me gustó más*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora en casa*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 51. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #3

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante manifiesta sentirse "más motivado" por la lectura a través de la aplicación de estas herramientas tecnológicas.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Divertido	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	Se evidencia que a través del juego se puede despertar el interés por el aprendizaje gracias a la interacción, las recompensas y la satisfacción que se ofrecen al demostrar su
5	Estudiante	Que jugando leo	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas*	

		tecnológicas para dar continuidad al proceso?	comprensión lectora.
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Nada, todo me gustó	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque me motiva más a leer	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque al leer más aprendo más	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	

19	Estudiante	*Si, quiero seguir leyendo*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Media hora en la mañana y en la tarde*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 52. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #4

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante indica un gusto por el control que tiene sobre el personaje, al mismo tiempo que considera que su desempeño escolar mejorará por
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy bonito	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	

5	Estudiante	Me gustó porque puedo manejar el muñequito	ser “más emocionante”, lo que evidencia que al ofrecerles este tipo de herramientas donde sienten que tienen el control y que al mismo tiempo se divierten, estimulan su interés hacía la lectura al verla como un desafío para avanzar a un siguiente nivel.
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si, claro	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si, claro	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Todo es muy divertido	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque pues ahí juego y pues me divierto	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	

16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, pues porque es más emocionante	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*No*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 53. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #5

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	A pesar de que el estudiante expresa sentir apatía hacia la lectura, también indica que su nivel de comprensión lectora mejorará a través de estas herramientas tecnológicas. Lo que se traduce en un cierto nivel de empatía hacia la lectura fomentada por el dinamismo e interacción ofrecidas en este tipo de herramientas pedagógicas.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Me pareció muy bonito e interesante	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Encontrar los cofres	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas*	

		tecnológicas para dar continuidad al proceso?	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Me gustó todo	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque es más interesante y más bonito el juego	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque voy a tener más comprensión de lectura	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*No*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Dos horas*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 54. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #6

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	Se evidencia y alimenta la afirmación de que el juego es una técnica que potencia por excelencia los procesos de enseñanza y aprendizaje de las competencias lectoras.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Bien	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	Se manifiesta satisfacción frente a la aplicabilidad de la estrategia pedagógica, logrando despertar en el estudiante la empatía por la lectura desde el dinamismo, la recompensa y la efectividad de sus saberes obtenidos de un proceso lector.
5	Estudiante	Los cuentos	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Me gustó todo	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque es más fácil aprender la comprensión lectora	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	

15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque puedo desarrollar muchas cosas	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 55. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #7

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante expresa sentir más empatía hacia la lectura, manifestando que su comprensión lectora y desempeño escolar en general mejorarán a través de la utilización de estas herramientas pedagógicas. Se evidencia que la aplicación de estos recursos pedagógicos desarrolla el interés del estudiante por
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy bien	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Todo	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas*	

		tecnológicas para dar continuidad al proceso?	la lectura ya que se recrean al mismo tiempo que aprenden.
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Nada	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, me ayuda a entender más lectura	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque podré entender mejor los trabajos de estudio	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 56. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #8

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante manifiesta que la lectura le parecía aburrida antes
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy bonito	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	de la aplicación del juego. También expresa que lo que más le gustó del juego fue la biblioteca, lo que indica que hay que dinamizar la enseñanza para descubrir la mejor manera en que los estudiantes aprenden. Se evidencia desarrollo de empatía por la lectura lo que afirma que el juego es una técnica que potencia por excelencia los procesos de enseñanza y aprendizaje de las competencias lectoras.
5	Estudiante	Biblioteca	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Me gustó todo el juego	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque aumenta el crecimiento de lectura	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	

15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque así voy a tener un buen desempeño y buena comprensión lectora	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si, ya no me parece aburrida*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Media hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 57. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #9

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante expresa un gusto general por el juego y la lectura e indica sentir más empatía
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Me pareció muy interesante	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	La lectura y lo que aprendí	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si, claro	

8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	hacia la lectura. También manifiesta sentir que "aprende a leer". Se evidencia que la motivación de las recompensas y los desafíos presentados en el juego, fomentan mayor interés en la compresión lectora.
9	Estudiante	Si, claro	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Todo estuvo muy bien	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, se aprende más porque aprendemos a leer	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, claro	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si, ha cambiado*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Dos horas*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 58. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #10

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	Se aprecia un gran interés por la lectura y una percepción positiva en lo que respecta a la aplicación de herramientas tecnológicas en los procesos de
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy divertido	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	aprendizaje, logrando despertar en el estudiante la empatía por la lectura desde el dinamismo, la recompensa y la efectividad de sus saberes obtenidos de un proceso lector.
5	Estudiante	Leer	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Fue muy poco tiempo	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque se me hace más fácil con el uso de la tecnología	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	

15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque no hay que escribir	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 59. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #11

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como	

		estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy bueno y entretenido	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Los colores, batallas, todo	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	El estudiante manifiesta aprender más por ser "más divertido". También expresa haber cambiado su apatía hacia la lectura. Podemos inferir que el estudiante al encontrar "diversión" a través de su proceso de aprendizaje, le resulta más
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	

11	Estudiante	Todo me gustó	fácil la aprehensión de nuevos conocimientos, afirmando que los juegos ayudan a desarrollar y a potenciar los procesos de aprendizaje.
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque es más divertido	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque leo y juego	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 60. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #12

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante expresa agrado hacia la dinámica del juego en la que puede controlar al personaje mientras avanza por distintos niveles. También comparte que puede aprender más con estas herramientas a través del juego.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy bueno	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	La caperucita y los niveles	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	

7	Estudiante	Si	Se evidencia el cambio de percepción hacia la lectura al incluir el factor de control que tiene el estudiante para poder avanzar en el juego a su propio ritmo.
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Las teclas para mover	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque juego	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque leer no es aburrido	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 61. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #13

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Genial	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	El estudiante comparte que “leer puede ser divertido” aludiendo al hecho de las batallas y demás desafíos que aparecen en el juego. Se puede evidenciar que este tipo de herramientas tecnológicas pueden desarrollar o potenciar competencias cognitivas, así como despertar el gusto por una actividad por la que antes sentía “apatía”.
5	Estudiante	Las peleas	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Que no duró mucho	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque me divierto	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	

16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque leer puede ser divertido	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Más de media hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 62. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #14

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del	

			desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante da crédito a la diversión como puente hacia el aprendizaje, manifestando satisfacción frente a la aplicabilidad de la estrategia pedagógica, logrando despertar en el estudiante la empatía por la lectura desde el dinamismo, la recompensa y la efectividad de sus saberes obtenidos de un proceso lector.
2		DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3		Estudiante	Muy divertido	
4		DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5		Estudiante	Las batallas	
6		DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7		Estudiante	Si	
8		DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9		Estudiante	Si	
10		DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11		Estudiante	Fue corto	
12		DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se*	

		aprende más ?; ¿Por qué?	
13	Estudiante	Si, porque aprendo jugando	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque leer no es tan aburrido	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 63. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #15

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante expresa que "la forma de presentar los cuentos" en el juego fue lo que más le gustó. Se deduce que al presentar la información de una manera más didáctica y dinamizada se puede llegar a cambiar le mentalidad del estudiante
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Muy divertido	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	La forma de presentar los cuentos	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas*	

		tecnológicas para dar continuidad al proceso?	frente al estudio, motivándolo a mejorar su desempeño escolar.
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Algunos cuentos largos	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, porque se aprende jugando	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si, aunque a veces me da pereza	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si	

18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Media hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 64. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #16

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	En la presente entrevista se evidencia un gusto por la herramienta aplicada.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Bonito	

4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	Se manifiesta un despertar de interés por aquello que relaciona un aprendizaje mediado desde la integración de estrategias innovadoras. Por otro lado, se analiza que existe un gusto por la interfaz del vídeo juego . Sin embargo, se debe ahondar sobre la respuesta de que el elemento, ás llamativo del juego, fueron los dragones, puesto que el estudiante no está relacionando los personajes inmersos en las historias.
5	Estudiante	Los dragones	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Nada	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, leemos cuentos	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	

16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque leímos nuevas historias	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 65. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #17

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las	Se manifiesta satisfacción frente a la aplicabilidad

		competencias de comprensión lectora.	de la estrategia pedagógica, logrando despertar en el estudiante la empatía por la lectura.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Me encantó	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Encontrar la lámpara mágica	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	Se puede evidenciar que al presentarle incógnitas al estudiante a través del juego, éste (el estudiante) buscará la forma de superar estos desafíos, que en este caso están dirigidos a la
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Cuando jugué por primera vez no me gustó porque no pude llegar al nivel 2	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se*	

		aprende más ?; ¿Por qué?	compresión lectora.
13	Estudiante	Si, porque los niños querrán hacerlo	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque mi lectura estaba mejorando	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora en la tarde*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 66. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #18

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante expresa satisfacción al haber probado esta herramienta pedagógica, afirmando que al ser algo "divertido" se puede aprender más .
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Me gustó	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Todo	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	

9	Estudiante	Si	Se evidencia que la correcta aplicación de este tipo de recursos puede llegar a motivar al estudiante a mejorar su desempeño escolar.
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	El cuento largo	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Si, por ser divertido	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*	
17	Estudiante	Si, porque aprendo de los cuentos	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar*	

		en casa la lectura comprensiva?	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 67. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #19

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	*"*Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante comparte su gusto hacia los retos presentados en el juego, afirmando de que el juego es una técnica que potencia por excelencia los procesos de enseñanza y aprendizaje de las competencias lectoras.
2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	
3	Estudiante	Divertido	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Los retos que presentan los cuentos	

6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Algunos cuentos	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Sí, porque son juegos y me gustan	
14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*	
15	Estudiante	Si, a veces me gusta leer	
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto*	

		del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?	
17	Estudiante	Si	
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*	
19	Estudiante	*Si*	
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*	
21	Estudiante	*Una hora*	

Fuente. Elaboración propia

Tabla 68. Matriz de reconstrucción entrevista a estudiantes #20

NÚMERO DE INTERVENCIÓN	*ACTOR PARTICIPATIVO*	*INTERVENCIÓN*	*ANÁLISIS*
1	DOCENTE	"Esta entrevista querido estudiante, se realiza con el fin de evaluar el aporte que genera "El bosque de los cuentos perdidos" como estrategia de gamificación para el fortalecimiento del desarrollo de las competencias de comprensión lectora.	El estudiante manifiesta que los dibujos y los personajes fueron los

2	DOCENTE	*¿Cómo te pareció el juego "el Bosque de los cuentos perdidos"?*	factores que más fueron de su agrado.
3	Estudiante	Divertido	
4	DOCENTE	*¿Qué fue lo que más te gustó del juego?*	
5	Estudiante	Los dibujos y personajes	
6	DOCENTE	*¿Crees que las actividades desarrolladas mejoraron tu nivel de comprensión lectora?*	Se evidencia que al presentar el aprendizaje como un "juego" el estudiante puede sentirse motivado a desarrollar sus capacidades cognitivas.
7	Estudiante	Si	
8	DOCENTE	*¿Te gustaría seguir usando herramientas tecnológicas para dar continuidad al proceso?*	
9	Estudiante	Si	
10	DOCENTE	*¿Qué fue lo que menos te gustó del proceso?*	
11	Estudiante	Nada	
12	DOCENTE	*¿Crees que con este tipo de herramientas se aprende más ?; ¿Por qué?*	
13	Estudiante	Sí, porque aprendimos historias	

14	DOCENTE	*¿Te sientes más interesado(a) en leer, aunque no sea de forma digital?*
15	Estudiante	Si
16	DOCENTE	*¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en el proyecto del juego "El bosque de los cuentos perdidos"?*
17	Estudiante	Sí, porque aprendí nuevos cuentos
18	DOCENTE	*¿Ha cambiado la apatía que sentías hacía la lectura?*
19	Estudiante	*Si*
20	DOCENTE	*¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa la lectura comprensiva?*
21	Estudiante	*Dos horas*

Fuente. Elaboración propia

Hallazgos en la entrevista estructurada de satisfacción aplicada a estudiantes

Tabla 69. Hallazgos de la entrevista estructurada de satisfacción aplicada a estudiantes

HALLAZGOS EN LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA DE SATISFACCIÓN APLICADA A ESTUDIANTES.
• Se identifica por parte de los estudiantes, una apropiación de la estrategia pedagógica basada en el vídeo juego “el bosque de los cuentos perdidos” • Hay una respuesta positiva de aceptación frente a la interfaz del vídeo juego, lo que nos demuestra que es apto para estudiantes de su edad, respondiendo a las necesidades de si desarrollo cognitivo y cognoscitivo**.** • Es necesario realizar unos ajustes al vídeo juego como el cambio de letra, puesto que fue una de las sugerencias más repetitivas por parte de los estudiantes. • Se evidencia un mayor índice de concentración por parte de los estudiantes.

Fuente. Elaboración propia

Se hace casi imposible vislumbrar los efectos positivos de los vídeo juegos en los procesos de enseñanza, ya que se tiene una idea errada y generalizada de los efectos negativos y las consecuencias de estos en el ambiente escolar o cotidiano de los estudiantes. Por ende, es necesario comprender que los preceptos de la educación están en permanente cambio y transformación, y que es parte de los objetivos de la pedagogía, crear e innovar con técnicas que direccionen los procesos formativos de enseñanza y aprendizaje desde los intereses propios del estudiante para el desarrollo cognitivo e integral de los mismos.

Es importante resaltar que el proceso que fortalece y/o potencia la incorporación de competencias lectoras, está inmerso en cada etapa de desarrollo del juego, puesto que el estudiante necesita inferir y correlacionar la información escrita plasmada en las historias y relacionarlas con el proceso de búsqueda por el cumplimiento de los objetivos trazados en cada misión y nivel del vídeo juego. La gamificación se incorpora desde los índices de experiencia, objetos y herramientas que se relacionan con las historias ya leídas que se obtienen al responder adecuadamente los acertijos que se presentan en su desarrollo.

10. IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Esta investigación puede trascender en la medida en que sirva de referente para otro proyecto investigativo relacionado con la gamificación o bien sea con procesos de desarrollo de competencias de comprensión lectora, porque permite conocer una estrategia diseñada y utilizada para abordar esta problemática en la población escolar, especialmente el grado tercero.

El desarrollo de la estrategia permitió conocer el impacto generado en los estudiantes a quienes fue aplicado el videojuego mostrándose receptivos e interesados en realizar con agrado todas las actividades presentadas, mejorando su actitud frente al proceso lector no solo durante su aplicación si no en la cotidianidad sea mediante un libro o una herramienta tecnológica.

A nivel académico se evidencia que gamificar las clases generan un impacto positivo en el entorno escolar trayendo como consecuencia, estudiantes más motivados en mejorar su desempeño. A nivel institucional el impacto repercute en que esta investigación sirve como ejemplo a seguir para que sea aplicada continuamente en las diferentes áreas y así mejorar el nivel de los estudiantes en las pruebas saber. Es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Dar continuidad a la implementación de la estrategia pedagógica de gamificación, “El bosque de los cuentos perdidos “, como parte de una técnica que busca mejorar y/o mitigar las falencias en el proceso de desarrollo de competencias lectoras.

- Fomentar la innovación y la creatividad en los demás docentes, con el fin de crear un banco de vídeo juegos formativos que busquen y visionen la calidad educativa y la integración de todas las áreas del saber.

- Romper el paradigma tradicional frente al desarrollo de estrategias basadas en vídeo juegos desde la investigación de artículos, proyectos y ensayar científicos que hagan referencia a los beneficios de incorporar el vídeo juego de rol como técnica en la escuela.

- Es necesario involucrar a los padres de familia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que su activismo en el ámbito escolar es un eje motivador en los procesos educativos.

BIBLIOGRAFÍA

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

Amaya, R. F. (2000). *FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESINTERES POR LA LECTURA.* GUATEMALA: UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS GUATEMALA.

Araujo, & Shadwick. (2008). Tecnologia educacional. Barcelona.

Aviléz Colón, J (2017) La Lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. Fundación Universitaria los Libertadores. [Tesis en línea]. Disponible:https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1403 [Consulta: 2020, Abril 2]

Arnandis, H.M (2015). Estudio del aspecto motivador de la gamificación. Disponible:https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3412/MARI%2520ARNANDIS%252c%2520HECTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consulta: 2020, Abril 2]

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

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

Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.

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

Barrientos (2016). Investigación Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE. Disponible: file:///C:/Users/Familiavargas%20zapata/Downloads/21469-30092-1-PB.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

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

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

Betancur, M. Rico, L. y Rivero, F. (2018). Métodos La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria. [Tesis en línea]. Disponible: http://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/12020/1/BetancurMarleny_2018_LiteraturaInfantilGamificacion.pdf [Consulta: 2019, Diciembre 8]

Biel y García (2015) Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español (2015). Disponible: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

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

Cantador (2016) La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo http://arantxa.ii.uam.es/~Cantador/doc/2015/gamificacion15.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Carrión Candel, E. (2.018) El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. Disponible:https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828/431612 [Consulta: 2020, Abril 2]

Castro, N. & Rojas Y. (2019). Diseño de un propuesta lúdico-pedagógica a través de la herramienta digital web 2.0 para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 5° de primaria del Instituto Técnico en Sistemas Santa Rosa

de Lima en el municipio de Melgar, Tolima. UNAD [Tesis en línea]. Disponible: https://repository.unad.edu.co/handle/10596/27939[Consulta: 2019, Diciembre 12]

Cerra, A., Farak, Y., Gutiérrez, Y., Romero., Urzola Ramírez, D., Urzola**,** A., Taboada, R. & Vergara, H. Estrategias lúdico - pedagógicas para el fomento de la lectura y fortalecimiento de la escritura en básica primaria. Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17) [Memorias en línea]. Disponible: http://repositorio.cecar.edu.co/xmlui/handle/123456789/773 Consulta:[2019, Diciembre 11]

Colombia Aprende (2017) Protocolos de Lenguaje. Programa Todos a Aprender. Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/es/pta

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

Contreras y Eguía (2014). Diseñando un curso para diseñadores de juegos. Disponible: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista16_5.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Condemarín, M (1999), Lectura Temprana. Disponible en: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a7n2/07_02_Condemarin.pdf [Consulta: 2020, Abril 6]

Constaín y Mora (2016), Aportes de la gamificación como recurso tecnológico para el desarrollo de inteligencia emocional. Disponible: http://www.unicauca.edu.co/eventos/index.php/educoloquio/2016/paper/viewFile/463/190 [Consulta: 2020, Abril 2]

Constitución Política de Colombia 1991. Disponible:http://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Chacón, P. & San Martín A. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje. Disponible: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6786/CIVE17_paper_66.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consulta: 2020, Abril 2]

Chapoñan, C., & Anabe, A. (2017). Estrategias lúdicas en el desarrollo de la capacidad lectora de los niños y niñas de tercer grado de educación primaria de la institución educativa “Santa Teresita del Niño Jesús N° 42255”, distrito de Tacna. [Tesis en línea].http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1354 [Consulta: 2019, Diciembre 12]

Comisión nacional para la protección de los sujetos humanos de investigación biomédica y del comportamiento, (1979) el informe Belmont, principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación. Recuperado de: http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf. Consulta: [2020, mayo 2]

Díaz, F. (2016) los juegos serios y su potencial como dispositivos educativos. Disponible: http://www.eduforics.com/es/los-juegos-serios-y-su-potencial-como-dispositivos-educativos/ [Consulta: 2020, Abril 2]

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

Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). PROPUESTA PARA LA MEDIACIÓN DEL IMPACTO DE LAS TIC EN LA ENSERÑANZA UNIVERSITARIA. *Educ.Educ, 14*(1), 169-188. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14nl/vl4n1a10pdf

Ferreira Bruno, S. & Lacerda Santos, L. (2018). Gamificación como estrategia didáctica. Aplicación en la formación del profesor. Disponible: file:///C:/Users/Familiavargas%20zapata/Downloads/7758-20308-3-PB.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Gallego, A. y Agredo, A (2016). Gamificación en el aula. Revista Kepes. [Revista en línea]. Disponible: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista14_4.pdf [Consulta: 2019, Diciembre 8]

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

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

García, A. (2015) Gestión de aula y gamificación. Utilización d elementos de juego para mejorar el clima de aula. [Tesis en línea]. Disponible: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1 [Consulta: 2019, Diciembre 9]

García (2016) Apps educativas: una alternativa educativa del siglo XXI. Disponible en:https://www.researchgate.net/publication/321491922_Apps_educativas_una_alternativa_educativa_del_siglo_XXI Consulta: [2020, abril 29]

García, S. (2016) Educapiz. Una herramienta para Educación Primaria basada en serious games. [Tesis en línea]. Disponible en: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/676100/Garcia_Asensio_Sergio_tfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consulta: [2019, Diciembre 10]

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

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

Gómez, M. d., & García Gómez, A. (Enero - Junio de 2013). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(10). Obtenido de http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C27.pdf

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

Grijalbo, G. (1994). *De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo?". .* Cuaderno de pedagógia.

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

Guevara & otros (2017) Propuesta didáctica para la comprensión lectora. Disponible en:https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3366/PROPUESTA%20DID%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20COMPRENSI%C3%93N%20LECTORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consulta: [2020, abril 29]

Hernández, M. & Álvarez, J. (2019) Aprendizaje de la lectoescritura desde el método cooperativo. Disponible en: https://www.eumed.net/actas/19/educacion/3-aprendizaje-de-la-lectoescritura.pdf Consulta: [2019, diciembre 10]

Hernández-Sampieri, (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Disponible en: http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf [Consulta: 2020, Abril 19]

Jaramillo Pineda, L.E. (2019) Implementación de una secuencia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectoescritura en educación general básica Kinsbourle, & Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en noños. México.

preparatoria (examen complexivo). UTMACH. [Tesis en línea]. Disponible en: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14017/1/ECUACS_2019_EB_DE00008.pdf Consulta: 2019, diciembre 10

LEY 115 DE 1994. Disponible: http://sintraeducacionbogota.org/images/PDF/Legislacion/LEY_GENERAL.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Ley 1145 de 2007. Disponible: https://oig.cepal.org/sites/default/files/2007_ley1145_col.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

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

Loján Carrión, María (2017) patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación. Disponible: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%C3%ADa_del%20Cisne_Loj%C3%A1n.pdf. [Consulta: 2020, Abril 2]

López, M., Vidal, E., Chacón, P. & San Martín A. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje Universidad de Valencia. [Tesis en línea]. Disponible en: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6786/CIVE17_paper_66.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consulta: [2019, diciembre 10]

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). Obtenido de http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf

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

Ministerio de educación nacional (2018). Programa todos a aprender 2.0. Instructivo para la primera aplicación del instrumento de caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de los grados tercero y quinto ciclo de apertura- 2018. Recuperado de http://colportugal.edu.co/files/Anexo_1_1_Instructivo_caracterizacion.pdf

Min tic. Disponible: https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/3707:Ley-1341-de-2009 [Consulta: 2020, Abril 2]

Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Universidad Miguel Hernández. [Memorias en línea]. Disponible: http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio,%20C%C3%A9sar.pdf [Consulta: 2019, diciembre 8]

Naranjo Rondón, Grethel, Gutierrez Ramos, Ernesto (s, f) influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. Disponible en: http://www.informaticahabana.cu/sites/default/files/ponencias2018/EDU35.pdf

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

Noriega C. (s.f) aprendizaje centrado en el estudiante. Disponible en:

https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf Consulta: [2020, abril 29]

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

Ortiz, Jorda y Agredal (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Disponible:http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

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.

Palazón-Herrera (2015) Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. Disponible: https://www.researchgate.net/publication/283153019_Motivacion_del_alumnado_de_educacion_secundaria_a_traves_del_uso_de_insignias_digitales [Consulta: 2020, Abril 2]

Pearson, A. &. (1984). *Una visión esquemático-teórica de los procesos básicos de la lectura comprensión. En P. D. Pearson (ed.). Manual de la investigación de la lectura.* NEW York: Longman.

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

Pineda, E & Orozco, P. (2018). La relación entre ludificación y primera infancia desde la perspectiva del aprendizaje. Un estado del arte [Memorias en línea] Disponible en: file:///C:/Users/Familia/Downloads/974-4183-2-PB.pdf Consulta: [2019, Diciembre 10]

Price, M. S., & 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. Obtenido de 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 MULTIDISCIPLINAR. En Q. Gonzalo, *METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR* (págs. 113 -129). Bosnia de Saravejo: Editorial URG.

Ramos, E. (2008) El proceso de la comprensión lectora. Disponible en: https://www.gestiopolis.com/el-proceso-de-la-comprension-lectora/ [Consulta: 2020, Abril 6]

Resolución 008430, República de Colombia ministerio de salud, octubre 4 de 1993. Consulta: [2020, mayo 2]

Revista digital para profesionales de la enseñanza (2009), Disponible en: https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf [Consulta: 2020, Abril 6]

Rodríguez Fernando, Santiago Raúl, (2015) Gamificación, como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula

Sáez López y Domínguez Garrido (2014) integración pedagógica de la aplicación minecraft edu en educación primaria. Disponible: https://www.redalyc.org/pdf/368/36831300007.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

Samibaro (2016) Instrumentos utilizados para el diagnóstico de las necesidades de una empresa. Disponible en :https://es.slideshare.net/SAMIBARO/bloog-instrumentos-uilizados-para-el-diagnostico-de-las-necesidades-de-una-empresa. Consulta: [2020, mayo 4]

Sánchez, M, Morales, M, Rojas, M. & Meneses, D. (2013) Propuesta de intervención para fortalecer un aprestamiento adecuado en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en niños de 4 a 6 años. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/263654319_Propuesta_de_intervencion_

para_fortalecer_un_aprestamiento_adecuado_en_el_proceso_de_ensenanza_de_la_lectoescritura_en_ninos_de_4_a_6_anos Consulta: [2019, diciembre 10]

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

Scheel, J. E., & 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*. Obtenido de http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/048.htm

Siemens G. (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en: https://pdfs.semanticscholar.org/05f1/adee187323d66beab226058b23a7416c3517.pdf Consulta: [2020, abril 29]

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

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

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

Solé (s.f) Estrategias de comprensión de la lectura. Disponible en: https://media.utp.edu.co/referencias bibliograficas/uploads/referencias/articulo/1141-estrategias-de-comprension-de-la-lecturapdf-Vd3sn-articulo.pdf Consulta: [2020, abril 29]

Torres Salas, María Isabel, (2009) La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114419012.pdf

Torres-Toukoumidis, A. & Romero Rodríguez, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. Universidad Internacional de la Rioja Disponible en: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/57490842/Gamificacion_2octubre2018.pdf?response-content disposition=inline%3B%20filename%3DGamificacion_en_Iberoamerica_Experiencia.pdf&XAmzAlgorithm=AWS4HMACSHA256&XAmzCredential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191212%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191212T105300Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&XAmzSignature=4db1bebda120969186694a3520b4032a14b878311b6d368be4a4180a0bd5c667#page=137 Consulta: [2019, Diciembre 10]

Universidad del Cauca. [Memorias en línea]. Memorias Congreso Internacional de Educación. Universidad del Cauca. Colombia. Disponible: http://www.unicauca.edu.co/eventos/index.php/educoloquio/2016/paper/viewFile/463/190 [Consulta: 2019, Diciembre 9]

Valda y Arteaga (2015) Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación llamado "Construyendo en Red" (CER). Disponible: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci_arttext [Consulta: 2020, Abril 2]

Vargas, Rodríguez y Mendoza (2019) Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. Disponible:https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/19401212.html [Consulta: 2020, Abril 2]

Vargas, Z., Rodríguez, Ariel A. & Mendoza, M. (2018). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Disponible en https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf Consulta: [2019, diciembre 10]

Villatustre, del M. (2015) Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. Disponible: file:///C:/Users/Familiavargas%20zapata/Downloads/Dialnet-GamificacionEstrategiaParaOptimizarElProcesoDeApre-5495903.pdf [Consulta: 2020, Abril 2]

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

Welti, C. (s.f.). Demografía. México D.F: PROLAP,UNAM,CELADE.

Wikilibros (2018) Gamificación en la educación. Disponible: https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/Que_es_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n [Consulta: 2020, Abril 2]

Zapata, Z. (2019) Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación. [tesis en línea]. Disponible en: http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/bfilo-pd-lp1-18-084.pdf Consulta: [2019, diciembre 10]

ANEXOS

Anexo A

Cronograma

	Nombre de la Actividad	P1			P2			P3			P4		
		ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic
	Planeación del proyecto												
2	Plan operativo de Escuela de padres diseñados a inculcar valores.												
3	Diseñar un documento escrito compromiso al padre de familia												
4	Socializar en el equipo directivo y docente el documento												
5	Realizar retroalimentación y ajustes al documento												
6	Socializar el documento con los padres de familia y los estudiantes												
7	Plan operativo de Escuela de padres												
8	Definir los parámetros de la estrategia de escuela de padres												
9	Plan operativo de escuela de padres a directivos.												
10	Realizar guías de trabajo con padres y convocar a reunión												
	Reunir escuela de Padres aplicando material diseñado												
12	Evaluación de hábitos de estudio de los estudiantes.												
13	Aplicación de estrategias gamificadas en planeación												
14	Evaluar lo planeado y lo ejecutado												
15	Socializar resultados												
16	Retroalimentar												
17	Agenda colaborativa a docentes conocimientos de Ofimática.												
18	Diseño de plan de trabajo.												
19	Aplicación práctica entre pares de procesadores de textos y páginas web.												
20	Observación de resultados.												
	Evaluación de los resultados.												
22	Formación de banco de estrategias didácticas												
23	Organizar comunidades de aprendizaje y socializar la norma del tema.												
24	Orientaciones para construcción de indicadores de acuerdo a mínimos .												
25	Convocar a los maestros en comunidades de aprendizaje para construir indicadores.												
26	Establecer reuniones de maestros para construcción de tabla con mínimos.												
27	Evaluación periódica del cumplimiento de las metas												
28	Revisar los logros obtenidos en las actividades desarrolladas.												
29	Evaluar lo planeado y lo ejecutado.												
30	Socializar resultados.												

31	Nombre de la Actividad	P1			P2						P4		
					abr	may	jun	jul	ago	sep	oct		dic
	Retroalimentar												

Anexo B

Presupuesto

PRESUPUESTO

Este proyecto requiere de un presupuesto que contempla los elementos requeridos para su desarrollo, ellos se exponen a continuación:

Concepto	**Valor Concepto**	**Totales**
Equipos:		
20 tabletas	700.000	14.000.000
Total equipos:		$14.000.000
Materiales:		
Internet 3 meses	200.000	600.000
Fotocopias e impresiones 3 meses	100.000	300.000
Imprevistos		100.000
Total materiales:		$1.000.000
Talento humano:		
Docentes	1.000.000	2.000.000
Total talento humano:		$2.000.000
Total presupuesto:		$17.000.000

Anexo C

Prueba de caracterización

PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN DEL NIVEL DEL FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO

LECTURA EN VOZ ALTA



INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL (LA) DOCENTE o EVALUADOR:

- Trabaje en forma individual con cada estudiante (quien también se denominará lector). Recuerde que el ambiente debe ser tranquilo y amable, lejos del ruido y de situaciones que desvíen al lector de su tarea.
- Tenga un cronómetro listo y en buen funcionamiento.
- Para iniciar el ejercicio, usted debe entregarle al estudiante el protocolo del lector (el texto que va a leer), el cual debe tener diligenciado el nombre completo del estudiante, el curso, el año escolar, la hora y la fecha del ejercicio.
- Entregue el protocolo al lector y explíquele que leerá un texto. Debe haber una ficha de registro por cada estudiante. (Los textos deben estar escritos en letra grande y a espacio 1,5).
- Al finalizar la lectura, lleve a cabo la prueba de comprensión lectora que hace parte de esta caracterización.
- Utilice las fichas para calificar la velocidad, la calidad de la lectura en voz alta y la comprensión.

GLOSARIO

-**Velocidad** de lectura: ¿Cuántas palabras lee el estudiante por minuto?
-**Calidad** de la lectura: ¿El estudiante lee con fluidez, hace pausas y utiliza entonación?

Para entregarle al niño o niña
PROTOCOLO DEL LECTOR

Nombre del (de la) niño(a):_____

Grado: _____ **Institución educativa:** _____

Día: ____ **Mes:** _____**Año:** _____

Hora de inicio: _____ **Hora de terminación:** _____

TEXTO:

La amistad entre animales existe



Si pensaba que hacer amigos era solo una cualidad nuestra, está muy equivocado. Así lo comprueba una investigación realizada por el primatólogo de la Universidad de Michigan, John Mitani, quien demostró que los animales también tienen esta capacidad.

Para llevar a cabo su estudio, Mitani siguió a dos chimpancés de un parque nacional en Uganda durante 17 años, y descubrió que los animales presentaban un comportamiento similar al humano. Víctor y Alberto, como los llamó, compartían lo que cazaban, se protegían en las peleas y permanecían juntos todo el tiempo, no así con el resto de chimpancés. Y eso no es todo. Cuando Alberto murió, Víctor se mostró triste e introvertido, como si estuviera viviendo su propio luto, por lo que el autor concluyó que la amistad no se limita solo a los humanos. El estudio permitiría entender los orígenes evolutivos de la amistad.

Texto tomado y adaptado de: Lenguaje *Entre textos 5º grado.* Ministerio de Educación Nacional.

Para él(la) docente evaluador(a)

Grado: _____ Institución educativa: _____

Día: ____ Mes: _____Año: _____

Hora de inicio: _____ Hora de terminación: _____

Pídale al estudiante ***que empiece a leer el texto en voz alta. Active el cronómetro en el mismo momento en que el niño inicia la lectura***. Mientras el estudiante lee el texto en voz alta, usted debe registrar los rasgos visibles del proceso y hacer el conteo de palabras.

Rasgos en el tejido de la lectura	Numero de palabras	Omisiones	Cambios de palabras	Anomalías de acento*	Faltas de pausas**	Hace o no autocorrección
La amistad entre animales existe	05					
Si pensaba que hacer amigos era solo una cualidad nuestra, está muy equivocado.	13					
Así lo comprueba una investigación realizada por el primatólogo de la Universidad de Michigan, John Mitani, quien demostró que los animales también tienen esta capacidad.	25					
Para llevar a cabo su estudio, Mitani siguió a dos chimpancés de un parque nacional en Uganda durante 17 años,	20					
y descubrió que los animales presentaban un comportamiento similar al humano.	11					
Víctor y Alberto, como los llamó, compartían lo que cazaban, se protegían en las peleas y permanecían juntos todo el tiempo, no así con el resto de chimpancés.	28					
Y eso no es todo. Cuando Alberto murió, Víctor se mostró triste e introvertido, como si estuviera viviendo su propio luto,	21					
por lo que el autor concluyó que la amistad no se limita solo a los humanos. El estudio permitiría entender los orígenes evolutivos de la amistad.	26					
TOTAL	149					

*Anomalías de acento: el estudiante pone acento en la sílaba que no corresponde. Ejemplo: orígenes, el estudiante lee "orígenes" con el acento en la primera E.

** Falta de pausas: entre palabras o por omisión de signos de puntuación.

Para el (la) docente evaluador
FICHA DE CALIFICACIÓN DE LO OBSERVADO
Segunda aplicación

-

NIVELES	NÚMERO DE PALABRAS POR MINUTO	OBSERVACIONES
RÁPIDO	Por encima de 124	
ÓPTIMO	Entre 115 y 124 palabras por minuto	
LENTA	Entre 100 y 114	
MUY LENTA	Por debajo de 100	

-Calidad: señale con una X la lectura que hace el niño o la niña, según los rasgos, y ubique el nivel en el que se encuentra el lector:

RASGO	NIVEL
***Este nivel no es evaluable en este grado, esto ya debe haberse superado en grados anteriores.	A
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	B
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	C
El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	D

-SI EL (LA) ESTUDIANTE PRESENTA CATEGORÍAS DE CALIDAD MIXTAS, DEJE LA QUE PREDOMINA Y ACATE LA INSTRUCCIÓN ANTERIOR, SEGÚN EL CASO.

Después de leer el texto, lea y responda las siguientes preguntas:

1. *Ubican información puntual del texto.* En el texto se afirma que los animales tienen la capacidad de A. compartir la comida. B. hacer amigos. C. pelear con otros. D. proteger su especie.	**2. *Ubican información puntual del texto.*** Según el texto, John Mitani es A. un especialista en amistad animal. B. un fanático de los chimpancés. C. un primatólogo norteamericano. D. un científico de Uganda.
3. *Relacionan información para hacer inferencias de lo leído.* Quien habla en el texto anterior es: A. El investigador John Mitani. B. El autor de la noticia. C. Alguien llamado Víctor. D. Un autor de Michigan.	**4. *Relacionan información para hacer inferencias de lo leído.*** El autor del texto anterior tiene la intención de A. informar sobre un hecho. B. describir un fenómeno. C. narrar una secuencia de eventos. D. opinar sobre un acontecimiento.
5. *Evalúan y reflexionan acerca de los contenidos del texto.* Se puede afirmar que en el texto anterior: A. Se niegan avances científicos aceptados previamente. B. Se busca generar controversia y diferentes posturas. C. Se retoman intereses olvidados por la ciencia. D. Se cuestionan las creencias del público general.	**6. *Evalúan y reflexionan acerca de los contenidos del texto.*** Por el contenido del texto se puede afirmar que este va dirigido a A. científicos de la Universidad de Michigan. B. estudiantes de la carrera de primatología. C. lectores interesados en temas sobre ciencia. D. investigadores del comportamiento animal.

Para el (la) docente evaluador
Ficha de observación y registro del dominio de la comprensión
Segunda aplicación

CLAVES
1. (B) – 2. (C) – 3. (B) - 4. (A) – 5. (D) – 6. (C)
Si el estudiante responde adecuadamente las dos primeras preguntas, el estudiante puede extraer información explícita de un texto. De no ser así, realice actividades con sus estudiantes en las que plantee preguntas de compresión de lectura donde indague por: qué, cómo, dónde, cuándo, por qué. Si el estudiante responde la tercera y la cuarta pregunta adecuadamente, el estudiante puede extraer información implícita de un texto. En caso contrario, realice actividades en las que plantee preguntas de compresión de lectura donde relacione diferentes partes del texto para deducir información. Por ejemplo: el título y el texto, las imágenes con el texto, un párrafo con otro, varias oraciones de un mismo párrafo, etc. Si el estudiante presenta dificultades al responder las preguntas cinco y seis, es importante trabajar en actividades donde se indague por el contexto comunicativo del texto. Por ejemplo: quién lo escribe, para quién, con qué intención fue escrito, etc. También valdría la pena llevar al aula y mostrar a los estudiantes diversos tipos de texto: narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc.

Diseñado por: ICFES - Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación.
Adaptación para la aplicación del 2018 a cargo del Ministerio de Educación Nacional.
Revisó: Equipo misional Programa Todos a Aprender.
Viviana Cortés, asesora de lenguaje área de calidad, Ministerio de Educación Nacional
Óscar David Ramírez, asesor de lenguaje Programa Todos a Aprender.

Anexo D

Formato de entrevistas

Entrevista

El trabajo de grado titulado: Gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria, liderado por las autoras Heylem Johana Grimaldo Beltrán y Yuly Katherine Zapata Giraldo tiene como objetivo explorar en una etapa inicial el nivel de dificultad que presentan los estudiantes en el momento de realizar comprensión lectora, así mismo se aplica la entrevista para identificar los factores que influyen negativamente en este proceso para abordarlos mediante la propuesta.



ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Conocimiento por parte de los padres sobre el rendimiento académico de sus hijos



Con el propósito de conocer el entorno en el que vive su hijo (a), que nos permitirá brindarle mejores herramientas en el desarrollo de su aprendizaje de una forma acertada, le solicitamos nos proporcione la siguiente información.

Nombre completo de los padres de familia

Padre:_____Edad

Madre:_____Edad

Nombre del estudiante:_____Edad_____

1. ¿Con qué frecuencia dialoga con el maestro(a) de su hijo(a) para conocer su desempeño y rendimiento académico?

2. ¿De qué manera usted apoya a su hijo en sus compromisos escolares?

3. ¿Qué actividades detecta usted que motivan o despiertan interés en su hijo (a)?

4. ¿Cuál es la mayor dificultad que detecta en su hijo (a) a la hora de estudiar?

5. ¿Cuánto tiempo dedica su hijo (a) a la lectura diariamente?

6. ¿Considera que el uso de la tecnología facilitaría el aprendizaje de su hijo (a)? ¿por qué?

7. ¿Qué entiende por comprensión lectora?

8. ¿Cree que su hijo(a) puede mejorar su desempeño en todas las áreas si su comprensión lectora es óptima?

9. ¿Cuentan con herramientas tecnológicos para continuar el proceso de lectura comprensiva en casa?

10. ¿Cómo calificaría el nivel de comprensión que tiene su hijo(a) al realizar una lectura?

11. ¿De qué forma puede enriquecer el proceso lecto escritor en su hijo (a)?



ENTREVISTA A ESTUDIANTES

Nivel de satisfacción



Objetivo: Evaluar el aporte que genera la aplicación Cuentos con juegos y la plataforma diseñada como estrategia de gamificación para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria

1. ¿Cómo te pareció ingresar al mundo de los cuentos?
2. ¿Qué fue lo que más te gustó del recorrido en el mundo de los cuentos?
3. ¿Crees que de esta forma mejoró tu nivel de comprensión lectora?
4. ¿Te gustaría seguir practicando comprensión lectora de esta forma?
5. ¿Qué fue lo que menos te gustó en tu paso por el mundo de los cuentos?
6. ¿Crees que de esta forma se aprende más? ¿por qué?
7. ¿Te sientes más interesado en leer después de esta experiencia?
8. ¿Consideras que tu desempeño escolar mejorará después de participar en este proyecto? ¿por qué?
9. ¿Cuánto tiempo piensas disponer para practicar en casa lectura comprensiva?

Anexo E

Documento de autorización para uso de imágenes

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: Camilo Torres Restrepo
Código DANE: 168081001306 Municipio: Barrancabermeja
Docente(s) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):
Heylem Johana Grimaldo Beltrán CC/CE 60370602
Yuly Katherine Zapata Giraldo CC/CE:37578147

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 Camilo Torres Restrepo de la ciudad de Barrancabermeja 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 Camilo Torres Restrepo de la ciudad de Barrancabermeja, Santander, ubicada en Barrio las Granjas, diagonal 60 42-60, con correo-e camilotorres@sembarrancabermeja.gov.co y teléfono 6021212, a la Institución Educativa Colegio Integrado Juan Atalaya de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander ubicada en la calle 6N N°26-118 Barrio Tucunaré, con correo e- coljuanatalaya@yahoo.es y teléfono 5785588 – 5785511 y a la Universidad de Santander (ubicada en la carrera 29 N° 47-32 Bucaramanga, con correo-e luguerre@udes.edu.co y teléfono 6516500, 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 Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander.
Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por el(los) docente(s) en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el

- 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 Mg. Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

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

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

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	
1042952024	Christian E. Portilla G.	1.090.395.243	Yuly E. Portilla G.	X		
1091344749	Oscar S. Pinto G.	1004807377	Karina Guevara	X		
1127055035	JESUS A. Caceres C.	87.601.010	Sandra Calderon	X		
1127051966	Rachel M. Perez	37.291.178	Yeni Zuley Jaramillo	X		
1094741423	Ana A. Duarte R.	52.425.190	Diana Duarte	X		
1094057954	Shaira J. Jaimes R.	37.279.969	Yolejma Ramirez	X		
1091982364	Juan M. Espinel	1093767492	Carolina Carvajino	X		
1092599903	Alan O. Barrera	37.441.712	Martha Montañez	X		

Lugar y fecha: 18 de Agosto de 2020

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: Juan Fernando Marquez ; CC/CE: 1004922195

Firma: Juan Marquez

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: Nohora Inés Marquez C. ; CC/CE: 60337.627

Firma: Nohora Inés Marquez C.

Escaneado con CamScanner

- 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 Mg Tecnologías Digitales Aplicadas 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	
1 094 [illegible]	Adriel D. Lazaro J.	32.893.936	Amarilys Jimenez	X		Amarilys Jimenez C.
1122 [illegible]	Erick S. Mera	1022327926	Carolina Mateus	X		Carolina Mateus

Lugar y fecha: 18 de Agosto de 2020

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: Juan Fernando Marquez ; CC/CE: 1004922195

Firma: Juan Marquez

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: Nohora Inés Marquez C. CC/CE: 60337627

Firma: Nohora Inés Marquez C.

Escaneado con CamScanner

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 Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

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

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

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	
1097196994	María Alejandra Aguirre Santos	63466432	Arelis Santos M	X		Arelis Santos M
1097195924	Luisa María Mejía Gómez	37580864	Eblim Gómez	X		Eblim Gómez
1097197384	José Angel Rodríguez Rodelo	1096189998	Liliana Rodelo	X		Liliana Rodelo
1097197850	Juliana Calderón Arciniegas	37578558	Yuri Arciniegas	X		Yuri Arciniegas
1096806864	María Camila Bello	1096199456	Giovani Bello	X		
1097198412	Fredy Santiago Vargas zapata	13853749	Fredy vargas	X		
1097198878	Emmanuel López zambrano	37575629	Luisa F. Zambrano	X		
1097198263	Laura Vanessa Guevara Díaz	37576983	Deicy Manjarrez	X		DEICY M.

Lugar y fecha: Barrancabermeja, 18 agosto 2020

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: Darly Dayana Picón ; CC/CE: 1005149316

Firma: Dayana P.

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: Flor Bolleslteros ; CC/CE: 63341306 Bga

Firma:

2

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 Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

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

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

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	
1185463725	Joel Damian Sanchez Silva	1096203969	Leidy Carolina Silva Duarte	X		Leidy Silva
1096218357	NICOL Tatiana Cruz Conde	28489 314	Angélica Cruz	X		Angelica

Lugar y fecha: Barrancabermeja, 18 agosto 2020

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: Darly Dayana Picon ; CC/CE: 1005149316

Firma: Dayana P.

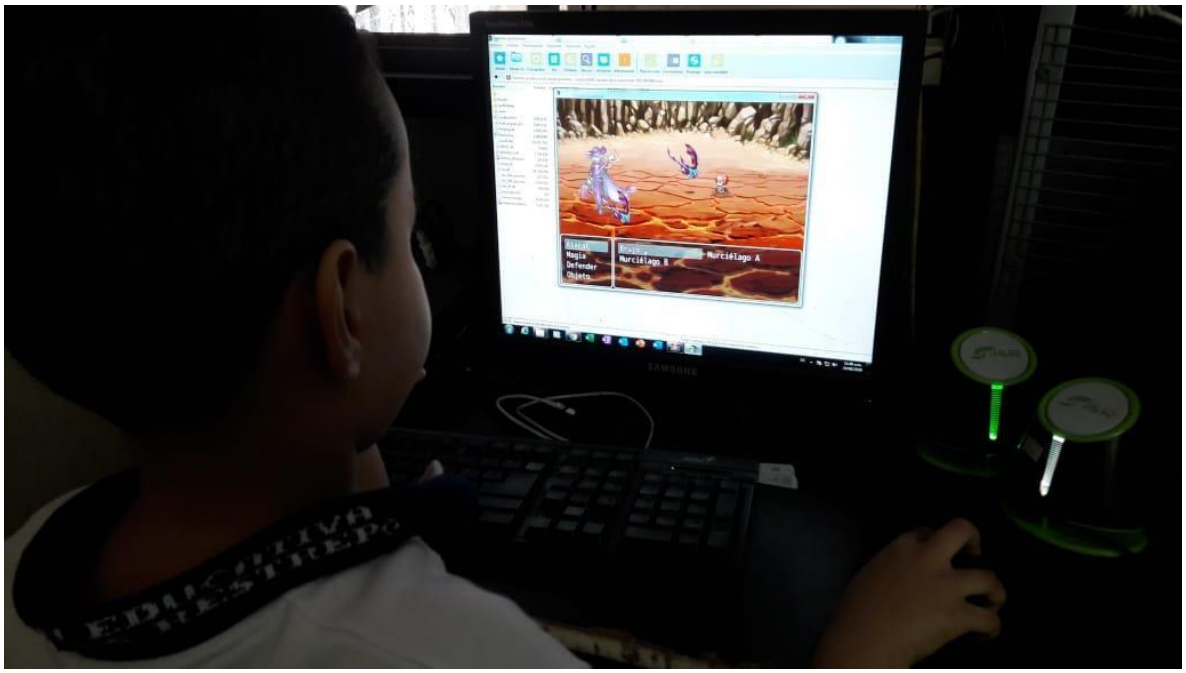
Testigo 2 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

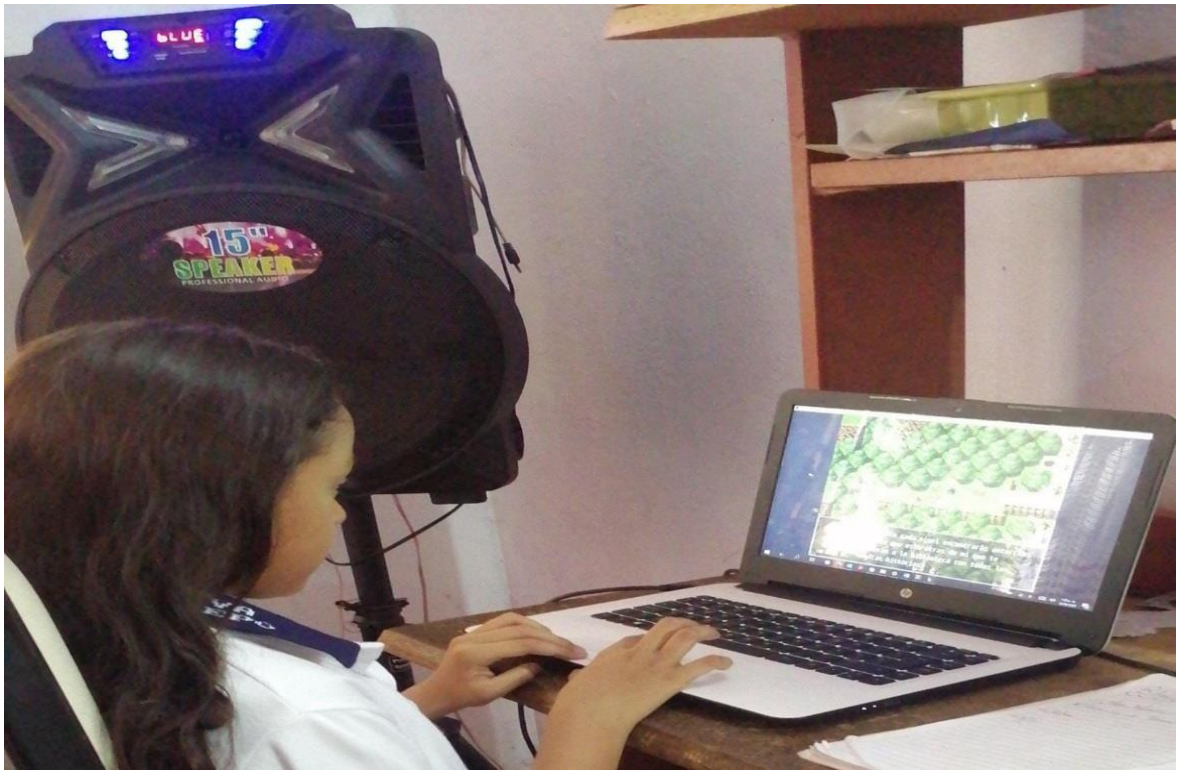
Nombre: Flor Ballesteros A ; CC/CE: 63341306 B/ga

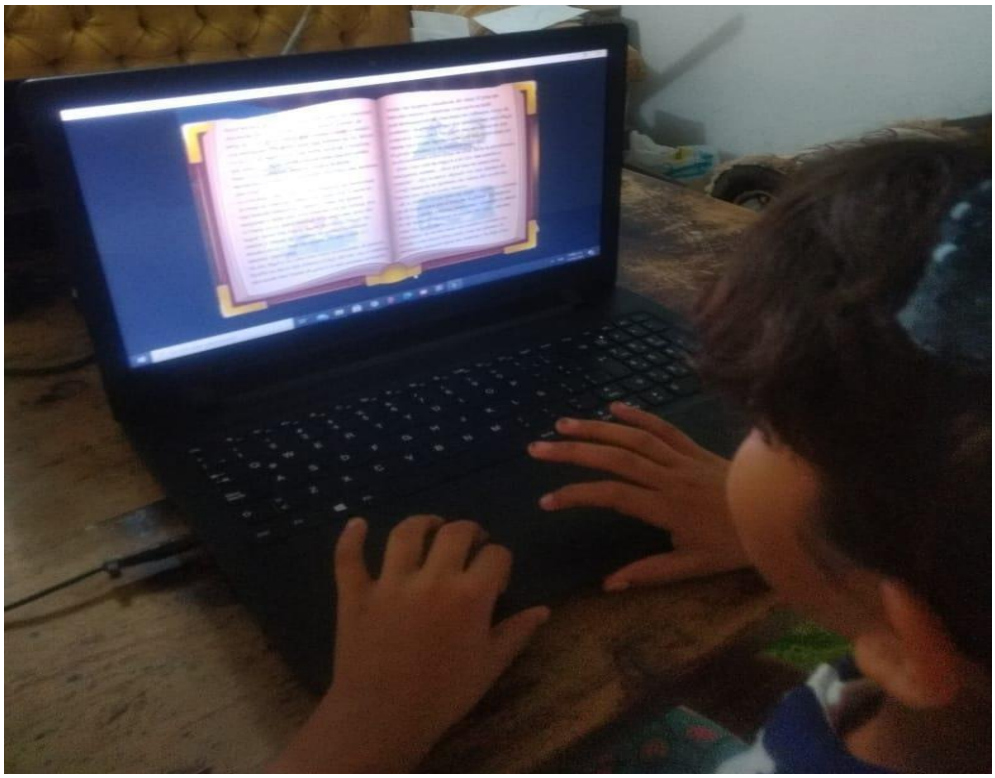
Firma:

Anexo F

Registro fotográfico


Murciélago A
Murciélago B


BLUE
15"
SPEAKER



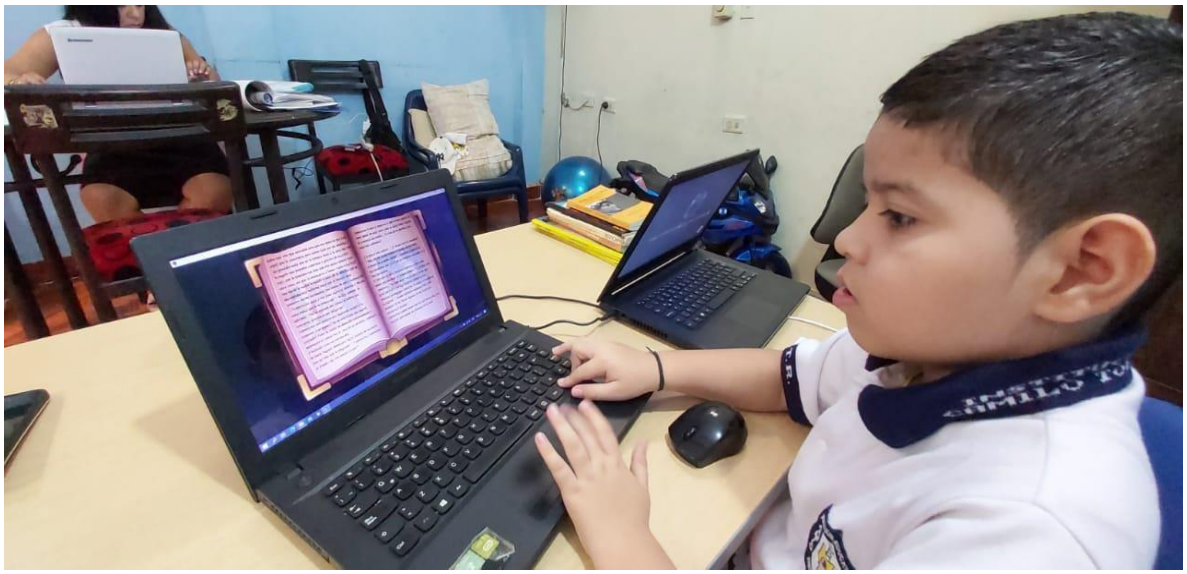


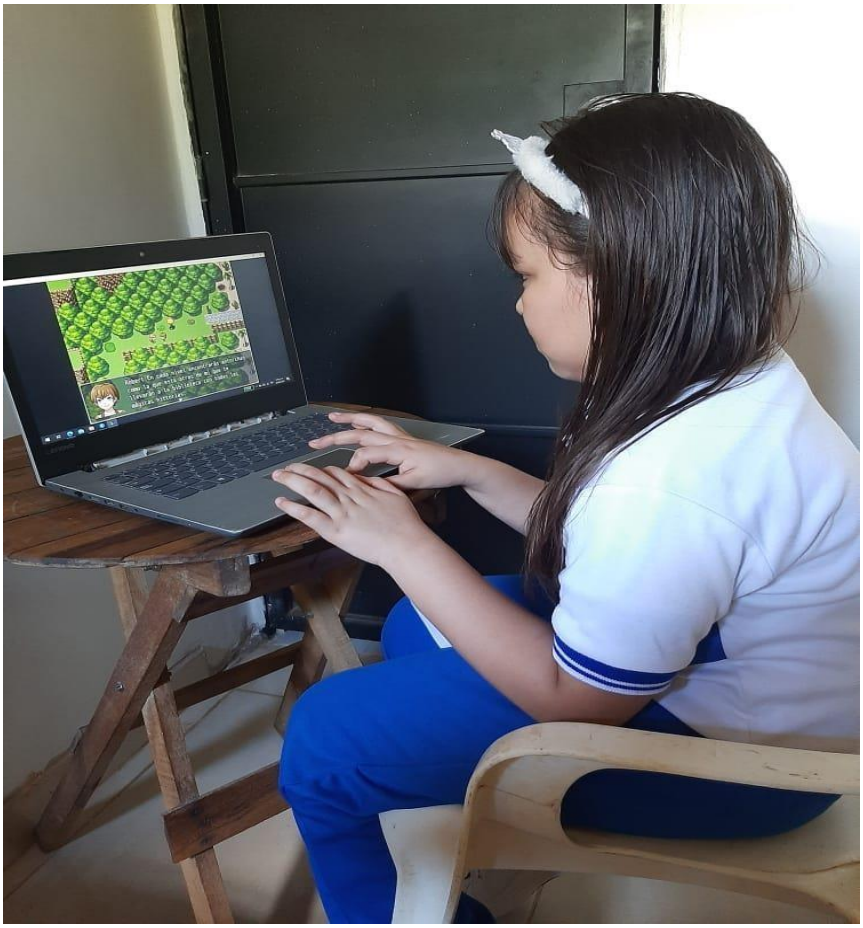














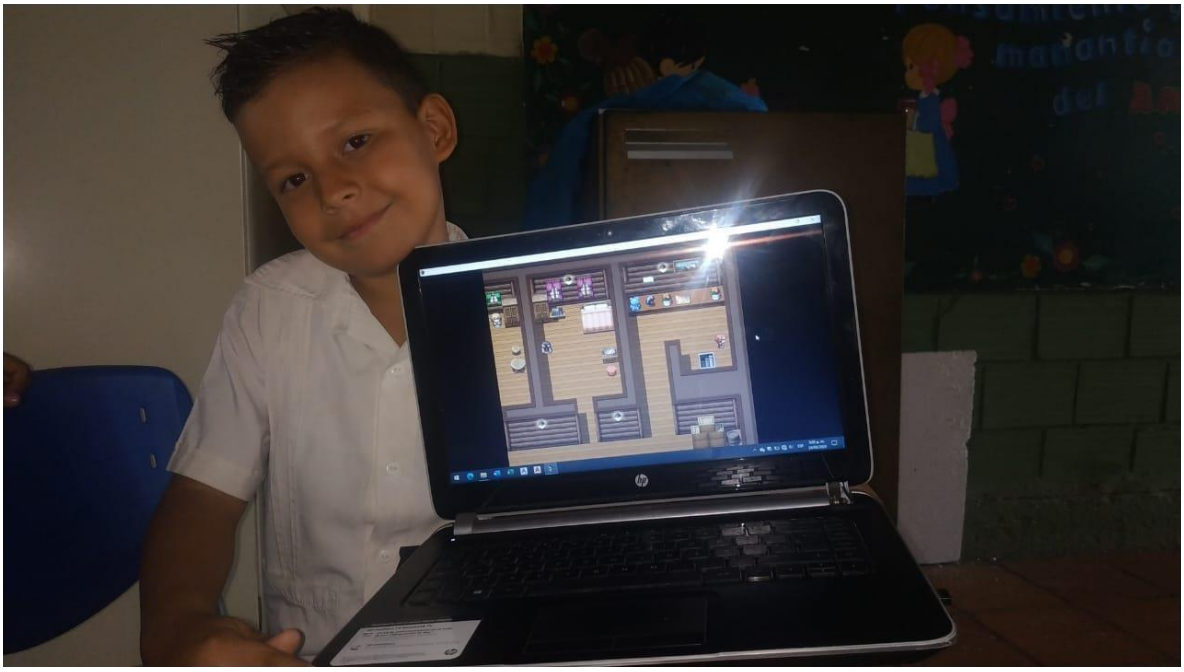













Pensamiento y
manantial
del Amor


EL BOSQUE
DE LOS CUENTOS
PERDIDOS
Nueva partida
Continuar
Opciones


El libro es fuerza, es valor,
es alimento: antorcha del

Anexo G CARACTERIZACIÓN BASE - INFORME PTA

Identificación.	
Título del proyecto.	Implementación del Proyecto Lector para la básica primaria
Responsables.	EQUIPO DE CALIDAD
Área y/o Asignatura.	LENGUAJE
Planeación del proyecto	
Descripción del problema.	Se sabe que la lectura es el motor principal para el aprendizaje, ya que por medio de esta permite desarrollar un pensamiento crítico de sus realidades por lo que los estudiantes durante el paso por las instituciones deben desarrollar las diferentes competencias que le permitan comprender las realidades de su contexto de manera y actuar de manera responsable para el mejoramiento del mismo En cada uno de los niveles de grados en la institución se deben desarrollar diferentes competencias y profundizar de acuerdo a las capacidades propias de la edad de los estudiantes. Es por esto que al hablar de competencias en grado quinto se privilegia las habilidades comunicativas, como son hablar, leer, escuchar y escribir. Mediante el presente proyecto se busca potenciar la habilidad lectora, específicamente en potenciar la comprensión, la cual se plantea desde los referentes de calidad en las mallas de aprendizaje, que los estudiantes en grado Tercero, con respecto a la comprensión lectora Afianzan estrategias para la comprensión lectora como discriminar información relevante, supervisar la interpretación, definir objetivos de lectura y organizar la información por medio de esquemas que jerarquizan las ideas. Asimismo, identifican elementos propios de las diferentes tipologías textuales y evalúan la información que contiene un texto. (mallas de aprendizaje Lengua Castellana, 2017). Así mismo desde los lineamientos curriculares del área de lenguaje los niveles de comprensión lectora se trabajan desde el **nivel literal, inferencial y critico intertextual,** los cuales se conciben: El literal visto desde lo que está explícitamente en el texto o como se plantea desde los referentes "acción de retener la letra", este nivel se puede observar desde dos puntos de vista o dos variantes "la literalidad transcriptiva y la literalidad en el modo de la paráfrasis. En la **literalidad transcriptiva**, el lector simplemente reconoce palabras y frases, con sus correspondientes significados de "diccionario" y las asociaciones automáticas con su uso" En la "literalidad, en el modo de **la paráfrasis**, el sujeto desborda la mera transcripción grafemática y frásica, para hacer una traducción semántica en donde palabras semejantes a las del texto leído ayudan a retener el sentido. Se trata del "reconocimiento del primer nivel de significado del mensaje", según Eco, y se realiza cuando el lector parafrasea, glosa o resume lo que lee. Se activan aquí las macro-reglas, enunciadas por Van Dijk (1980), necesarias en toda comprensión de texto, y que consisten en generalizar, seleccionar, omitir e integrar la información fundamental. (LCLC, pág.74) Además, desde realidad de la institución se observa en las diferentes pruebas externas como las pruebas saber 2017 último año de aplicación, que los estudiantes de la institución se encuentran en los niveles de insuficiente y mínimo un 71% de los estudiantes de tercero primaria y un 55% en grado quinto,

	así mismo en el informe por colegio del cuatrienio, se observa que en el grado tercero la diferencia de la competencia comunicativa lectora con respecto al municipio es de -6,5 y con respecto al país de -5,5, y en el grado quinto la competencia comunicativa lectora, se encuentra –4,0 con respecto a la entidad territorial y de -1,7 con respecto al país, lo que lleva a plantearse por parte de los docentes y directivos de la institución acciones para mejorar el rendimiento y pertinencia de las acciones didácticas que se desarrollan con los estudiantes dentro el aula de clase, por lo que se plantea ¿Cuáles estrategias y acciones didácticas son pertinentes para fortalecer el nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de la institución a partir de los resultados de las pruebas de caracterización?
Justificación.	Lo elementos que definen el perfil del estudiante COLIJISTA están basados en acciones pedagógicas que fortalecen el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades del alumno. El estudiante entonces, debe aprender a educarse, aprender a ser, aprender a obrar y aprender a emprender. Esto exige que todo alumno, construya los conocimientos, habilidades y destrezas, los hábitos y los valores que lo capaciten para asumir la responsabilidad de desarrollarse como persona, individual, social, espiritual y ecológica; todo lo anterior, exige que el alumno llegue a dominar la capacidad de desarrollo intelectual, psicomotor, afectivo, volitivo, espiritual y de conciencia que le garanticen alcanzar los objetivos de formación integral.
Objetivos.	Consolidar estrategias de mejoramiento y acciones didácticas que respondan a las necesidades en la prueba de caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Integrado Juan Atalaya
Asignación de responsabilidades.	Coordinadora Líder de Transferencia, Tutor PTA y docentes de básica primaria y preescolar.

1. Plan de acción. Lo compone:

N°	Actividad o programa a desarrollar.	Fecha.	Responsable.	Recursos.	Evaluación de Cumplimiento		
					SI	NO	PARCIAL
1	Aplicación pruebas de caracterización de nivel de fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de cada grado de la básica primaria de la institución.	07 de enero al 10 de febrero	Docentes de básica primaria	Fotocopias, humano	x		
2	Análisis de los resultados a manera general por parte de las CDA y por sede.	14 de Febrero	Docentes de básica primaria	Resultados pruebas Recurso humano	x		
3.	Identificación de estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de grado Tercero.	14 de febrero	Docentes de básica primaria	Fotocopias, Resultados pruebas Recurso humano			

4.	Aplicación de estrategias en los diferentes grados de básica primaria		Docentes de básica primaria	Fotocopias, Resultados pruebas Recurso humano	x		
5	Evaluación de la pertinencia de las estrategias y acciones didácticas aplicadas en los estudiantes de la institución		Docentes de básica primaria	Fotocopias, Resultados pruebas Recurso humano	x		

4. Seguimiento y medición. Establecer los criterios y metodología para la evaluación del proyecto, tenga en cuenta el ítem anterior, respecto al cumplimiento.

Estrategias planteadas por los docentes en comunidades de aprendizaje (CDA)

Grado 5°: Se busca fortalecer la velocidad lectora de acuerdo a la prueba de caracterización de lengu los estudiantes de grado quinto, por lo que se busca realizar ejercicios de velocidad de manera indiv as (**tomando como meta 130 palabras por minuto**). Estas se llevarán a cabo todos los días de 6:15 a 6:45.
Se socializará con los padres los resultados de la prueba de caracterización y los avances que se planteen durante la aplicación de la misma en las jornadas de atención a padres. Trabajar después de cada lectura preguntas para cada nivel de comprensión (cómo mínimo 3 por cada nivel-Ver Anexo)

3/5

Grado 4°: Utilización de cuadernillos de pruebas saber para el mejoramiento de la comprensión de las preguntas y formas de responder: Este ejercicio se realizará de acuerdo a los recursos de cuadernillos de las pruebas saber de los años anteriores, cuadernillos de martes de prueba y bases de pruebas supérate. Además, realizar actividades de lectura cronometrada **(100 palabras por minuto)**
Para el desarrollo de la misma se potencia el manejo del diccionario para enriquecer el vocabulario de los estudiantes. Trabajar después de cada lectura preguntas para cada nivel de comprensión (cómo mínimo 2 por cada nivel-Ver Anexo)

Grado 3°: Tener en cuenta en todas las áreas las etapas de proceso de lectura (antes, durante y después). Realizar actividades como lectura cronometrada **(80 palabras por minuto).** Trabajar después de cada lectura preguntas para cada nivel de comprensión (cómo mínimo 2 por cada nivel-Ver Anexo)

Grado 2°: Realizar actividades de lectura cronometrada **(60 palabras por minuto).** Así mismo el trabajo de la conciencia fonológica a través de lectura de palabras inventadas.

Grado 1°: Lectura de cuentos cortos para despertar el amor por la lectura de libros. Antes de la lectura tener presente los de lectura (antes, durante y después).

Gado transición: realización de lectura de imágenes y priorizar momentos de la lectura como antes, durante y después

ANEXO 1.

• Identificar partes de un texto de acuerdo a su propósito. • Precisar el espacio, tiempo, personajes • Secuenciar los sucesos y hechos • Captar el significado de palabras y oraciones • Señalar pasajes y detalles del texto • Encontrar el sentido a palabras de múltiple significado • Identificar sinónimos, antónimos • Completar tablas y esquemas con información textual.	• ¿Qué…? • ¿Quién es…? • ¿Dónde…? • ¿Quiénes son? • ¿Cómo es…? • ¿Con quién? • ¿Para qué? • ¿Cuándo? • ¿Cuál es? • ¿Cómo se llama?

• Predecir resultados • Deducir enseñanzas y mensajes • Proponer títulos para un texto • Plantear ideas fuerza sobre contenido • Recomponer un texto variando hechos, lugares, etc. • Interferir el significado de palabras • Dedico el tema de un texto • Elaborar resúmenes • Prever un final diferente • Inferir secuencias lógicas • Interpretar el lenguaje figurativo	• ¿Qué pasaría antes de? • ¿Qué significa…? • ¿Por qué pasó? • ¿Cómo podrías? • ¿Qué otro título? • ¿Cuál es…? • ¿Qué diferencias…? • ¿Qué semejanzas…? • ¿A qué se refiere cuando…? • ¿Cuál es el motivo…? • ¿Qué relación habrá..? • ¿Qué conclusiones…? • ¿Crees que se podría…? ¿Por qu

4/5

NIVEL CRITICO INTERTEXTUAL ESTRATEGIAS	Pistas para formular preguntas crítico intertextuales
• Juzgar el contenido de un texto • Distinguir un hecho de una opinión • Captar sentidos implícitos • Juzgar la actuación de los personajes • Emitir juicio frente a un comportamiento • Juzgar la estructura de un texto, etc.	• ¿Crees que es? • ¿Qué opinas…? • ¿Cómo crees que…? • ¿Cómo podrías calificar…? • ¿Qué hubieras hecho…? • ¿Cómo te parece…? • ¿Cómo debería ser…? • ¿Qué te parece…? • ¿Cómo calificarías…? • ¿Qué piensas de…?

5. Bibliografía.

- Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana Santa Fe de Bogotá, D.C., 7 de junio de 1998

MARIA LUISA LOPEZ ROLON
Rectora

Proyectó: Coordinadora Heylem Johana Grimaldo Beltrán