

**Estrategia pedagógica de gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los  
estudiantes del grado quinto del colegio Gimnasio Calibío de Popayán, Cauca**

Christian David Millán Mera

Doraliz Saboyá Moreno

Trabajo de grado presentado para obtener el título de Magister en Educación

Director

Dr. Javier Daza Piragauta

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**BOGOTÁ, D.C. SEPTIEMBRE 2023**

## **Dedicatoria**

En este momento de culminación y logro, queremos dedicamos nuestros esfuerzos a: colaboradores, docentes, estudiantes, familiares y amigos y a todos aquellos que han sido parte fundamental en la realización de este proyecto.

A los estudiantes como los protagonistas de este proyecto, quienes han mostrado su disposición, participación y perseverancia en cada actividad, su curiosidad, interés y ganas de aprender han sido la fuerza motriz que ha impulsado este proyecto. Han demostrado que el aprendizaje puede ser divertido y desafiante al mismo tiempo.

A nuestras familias, quienes han estado a nuestro lado en cada paso del camino, brindándonos su amor incondicional, apoyo constante y comprensión. Han sido nuestro mayor soporte emocional, motivándonos a seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. Agradecemos su paciencia, sacrificio y confianza en nosotros.

## **Agradecimientos**

A Dios por ser guía espiritual en nuestras vidas y permitirnos gozar de las facultades que nos impulsan a ser, vivir y actuar como seres en la sociedad y transformar vidas.

Al doctor Javier Daza Piragauta, asesor metodológico, quien ha guiado este proyecto compartiendo sus conocimientos, vocación pedagógica y entusiasmo en cada etapa de nuestro proceso de formación profesional y personal.

A nuestras familias y seres queridos, quienes con su amor nos brindaron su apoyo incondicional por más difíciles que se mostraran los caminos. Han sido durante todo el proceso el motor e impulso para continuar.

A todos los tutores, docentes y miembros de la facultad y a los investigadores de la Fundación Universitaria los Libertadores por brindarnos la oportunidad de fortalecer nuestro desempeño como docentes y, por ende, la esperanza de mejorar nuestra calidad de vida.

¡Gracias por ser parte de este hermoso y gratificante camino!

Con aprecio y reconocimiento

Christian David Millán Mera

Doraliz Saboyá Moreno

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora de 30 estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio Calibío de Popayán Cauca a través de la implementación de una estrategia pedagógica de gamificación. Se estableció un modelo de investigación con enfoque mixto, adaptando el diseño explicativo secuencial (dexplis).

A partir de los resultados obtenidos de pruebas externas e internas y su posterior análisis, se procedió a diseñar talleres y actividades propias de la gamificación que se implementaron utilizando la herramienta tecnológica Quizizz. Los instrumentos utilizados en la investigación se basaron en pruebas post y pretest, encuestas y entrevistas y la observación directa, todo éstos permitieron obtener diversidad de datos, tanto cualitativos como cuantitativos.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se pudo determinar que las estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación contribuyen significativamente a fortalecimiento de las habilidades de lectura comprensiva en todos los niveles, toda vez que posibilita potenciar el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas en niños y niñas que cursan grados primaria, siendo ello una habilidad cognitiva necesaria para alcanzar el éxito académico y desarrollo de diversas competencias necesarias para el aprendizaje.

**Palabras clave:** Comprensión lectora, estrategia pedagógica, lectura y gamificación.

## **Abstract**

This research had as objective to strength the reading comprehension of thirty students of fifth level from Gimnasio Calibío school Popayán Cauca through the implementation of a gamification pedagogical strategy. A research model with a mixed approach was established, adapting the sequential explanatory design (dexplis).

Based on the results obtained from external and internal tests and their subsequent analysis, we proceeded to design workshops and gamification activities that were implemented using the technological tool Quizizz. The instruments used in the research were based on post- and pre-tests, surveys and interviews and direct observation, all of which allowed us to obtain a diversity of data, both qualitative and quantitative.

According to the results obtained, it was determined that pedagogical strategies for gamification contribute significantly to strengthening reading comprehension skills at all levels, since it makes it possible to enhance the development and strengthening about communication skills in boys and girls. who are studying primary grades, this is a necessary cognitive skill to achieve academic success and development of some competencies useful for learning.

**Keywords:** Reading comprehension, pedagogical strategy, reading, gamification.

## Tabla de contenido

Introducción .....	1
<b>Capítulo 1. Problema .....</b>	<b>4</b>
1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Pregunta problema .....	6
1.3 Justificación .....	6
<b>Capítulo 2. Objetivos .....</b>	<b>10</b>
2.1. Objetivo general.....	10
2.2 Objetivos específicos .....	10
<b>Capítulo 3. Marco referencial.....</b>	<b>11</b>
3.1 Antecedentes investigativos.....	11
3.1.1 Internacionales .....	11
3.1.2 Nacionales.....	14
3.1.3 Locales o regionales.....	16
3.2 Marco teórico .....	19
3.3 Marco legal .....	28
<b>Capítulo 4. Diseño metodológico .....</b>	<b>33</b>
4.1 Enfoque y tipo de investigación.....	33
4.2 Fases de investigación.....	34
4.3. Línea y grupo de investigación .....	41
4.4 Población y muestra .....	42
4.5 Instrumentos para la recolección de información .....	43
<b>Capítulo 5. Resultados y discusión .....</b>	<b>49</b>
<b>Capítulo 6. Conclusiones .....</b>	<b>74</b>
<b>Capítulo 7. Recomendaciones .....</b>	<b>76</b>
Referencias Bibliográficas .....	78
<b>Anexos .....</b>	<b>84</b>

## Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> Comparativo resultado prueba pre vs postest .....	68
<b>Tabla 2.</b> Resultados de la observación .....	70

## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> Resultados pruebas Milton Ochoa 2022.....	4
<b>Figura 2.</b> Pasos metodológicos del modelo PREXIS.....	38
<b>Figura 3.</b> Metodología propia basada en objetivos específicos .....	43
<b>Figura 4.</b> Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	44
<b>Figura 5.</b> Análisis de resultados pretest .....	51
<b>Figura 6.</b> Resultados a la pregunta por ¿Lo que más les gusta leer?.....	52
<b>Figura 7.</b> <i>Resultados a la pregunta ¿Qué tipo de lectura les gusta leer?.....</i>	54
<b>Figura 8.</b> Resultados a la pregunta por el tiempo dedicado a la lectura.....	56
<b>Figura 9.</b> Resultados a la pregunta por lo llamativo del libro .....	56
<b>Figura 10.</b> Resultados a la pregunta por lo interesante de una historia.....	57
<b>Figura 11.</b> Pregunta para medir la lectura literal, inferencial y crítico .....	65
<b>Figura 12.</b> Tabla de resultados de prueba Quizziz.....	67
<b>Figura 13.</b> Comparativo de resultados prueba pre vs postest.....	71
<b>Figura 14.</b> Evidencia fotográfica del desarrollo de las actividades.....	72

## **Anexos**

<b>Anexo 1.</b> Prueba pretest de comprensión lectora.....	84
<b>Anexo 2.</b> Resultados de la entrevista a estudiantes. ....	86
<b>Anexo 3.</b> Unidad didáctica .....	87
<b>Anexo 4.</b> Guía de observación de la interacción de los estudiantes .....	92
<b>Anexo 5.</b> Consentimiento informado.....	93

## Introducción

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Una sólida comprensión lectora no solo les permite acceder al conocimiento, sino también les brinda herramientas para analizar, interpretar y reflexionar críticamente sobre la información que encuentran en textos escritos. Sin embargo, en los últimos años, se ha observado bajos niveles de comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán Cauca. Este problema plantea desafíos significativos que afectan tanto el desempeño individual de los estudiantes como el sistema educativo en su conjunto.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal analizar e implementar una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de la ciudad de Popayán Cauca. Para lograrlo, se llevan a cabo seis capítulos que abarcan: el planteamiento del problema, los objetivos, el marco referencial y el diseño metodológico, análisis y discusión de resultados y conclusiones.

En el primer capítulo, se presenta el planteamiento del problema, donde se describen las dificultades actuales en la comprensión lectora de los niños de grado quinto partiendo de la recopilación y análisis de datos de las últimas pruebas estandarizadas Milton Ochoa y pruebas pretest para evaluar el nivel de comprensión lectora de los niños participantes. Estas pruebas sirven como punto de partida para identificar las áreas de mejora y necesidades específicas de los estudiantes y así establecer una línea base.

En el segundo capítulo se establecen los objetivos del proyecto. El objetivo general es

fortalecer la comprensión lectora en niños de grado quinto a través de una estrategia pedagógica mediada por las TIC como la gamificación. En Los objetivos específicos se busca identificar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la implementación de la estrategia pedagógica, posteriormente, diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación, implementar la propuesta y evaluar su efectividad en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

En el tercer capítulo, se presenta el marco referencial, que consta de cuatro componentes: antecedentes de investigación tanto internacional como nacional y local, marco conceptual, marco legal y marco tecnológico. El marco teórico que da sustento a la investigación y son las bases científicas y pedagógicas sobre la comprensión lectora y la gamificación como estrategia didáctica. El marco legal analiza las normativas, tanto internacional como nacional. Desde la normativa internacional se da una mirada al informe de la UNESCO, la OCDE y Agenda 2030. Desde la legislación nacional con la Constitución política de Colombia, Ley general de educación les 115 de 1994, los lineamientos y estándares curriculares de 1998. Y, por último, desde el marco tecnológico se sustenta su importancia por la incorporación de elementos tecnológicos en la gamificación con la herramienta Quizizz, basada en las mejores prácticas pedagógicas, considerando los intereses y necesidades de los estudiantes de grado quinto y que pueden despertar la motivación de los niños y ser soporte para el diseño de la estrategia de intervención del presente proyecto.

En el cuarto capítulo, se describe el diseño metodológico: el cual fue desde el enfoque mixto combinando métodos cuantitativos y cualitativos, para analizar los resultados obtenidos y evaluar la efectividad de la propuesta didáctica basada en la gamificación, a través de la aplicación de instrumentos de evaluación, como pruebas de comprensión lectora, pretest y

postest, cuestionarios y observaciones de campo, para analizar los efectos de la estrategia lúdica en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes. Fases de investigación: Se enmarcan desde el diseño explicativo secuencial PREXIS que se utiliza para planificar y diseñar proyectos de investigación aplicada, enfocada a resolver problemas, esta se realiza a partir de diez pasos metodológicos los cuales se toma como referente para un diseño metodológico propio fundamentado en cuatro pasos.

Población y muestra, la población fue de 36 estudiantes, correspondiente al grado quinto del colegio en mención, tomándose bajo un muestreo no probalístico por conveniencia 30 estudiantes. La línea de investigación: se inscribe dentro de una de las a seis líneas de investigación propuesta por Fundación Universitaria los Libertadores la cual se denomina Evaluación, aprendizaje y docencia.

En el quinto capítulo se desarrolló el tema de Interpretación de resultados que se hizo primero de manera cuantitativa a través de cuestionarios para evaluar el estado de los estudiantes de grado quinto de colegio Gimnasio Calibío y luego se pasó a la aplicación de actividades de gamificación, analizadas desde las observaciones hechas y registradas en diarios de campo. Por último, se realizó el postest para establecer la influencia de la lúdica en la lectura comprensiva. Finalmente se propone recomendaciones pedagógicas para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora en esta etapa educativa.

Por último, se dan conclusiones en donde con este proyecto de investigación se busca aportar evidencia científica que respalde la eficacia de una estrategia lúdica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto. Se espera que los resultados obtenidos sean de utilidad para los docentes, directivos y profesionales de la educación interesados en implementar enfoques innovadores que promuevan la calidad educativa.

## Capítulo 1. Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

La siguiente propuesta de investigación surge a partir de la necesidad del mejoramiento continuo del rendimiento académico de los estudiantes del colegio Gimnasio Calibío de la ciudad de Popayán, de carácter privado de calendario B, para este caso particular el proceso de mejora se efectuará a partir de los estudiantes y el curso de quinto de básica primaria, para potenciar las competencias en la comprensión lectora, que en este momento evidencia una oportunidad de avance, como se ilustra en los resultados de las pruebas Milton Ochoa 2018-2019-2020-2021-2022, como lo dice Milton Ochoa: El objetivo de estas pruebas estandarizadas, es ser una herramienta ideal para hacer seguimiento a la articulación de los procesos de la institución de la Figura 1 a continuación:

**Figura 1.** Resultados pruebas Milton Ochoa 2022.



**Fuente:** Elaboración propia

De acuerdo con la figura anterior, se ve el nivel de progreso en el que rojo es (insuficiente), el naranja (mínimo), el amarillo (satisfactorio) y el verde (avanzado), se logra evidenciar el desempeño regular que han obtenido los estudiantes en el año 2018-2019, a nivel nacional los estudiantes de grado quinto se encuentran en un 50% (satisfactorio) a nivel de ciudad en 45% (satisfactorio) y nivel plantel 55% (satisfactorio). Para el año 2020-2021 los resultados muestran que se disminuyó en comprensión lectora debido a que a nivel nacional obtuvieron un 49% (satisfactorio), a nivel de ciudad un 43% (satisfactorio) y a nivel de plantel un 52% (satisfactorio). Para el año lectivo 2021-2022 se evidenció una mejoría, debido a que a nivel nacional obtuvieron un 55% (satisfactorio), a nivel ciudad un 51% (satisfactorio) y a nivel plantel un 61% (satisfactorio). Haciendo un comparativo año tras año se observa de acuerdo con esos resultados que el nivel de los estudiantes se encuentra en satisfactorio y un promedio estándar se encuentran aproximadamente en un 52%, pero el objetivo del colegio y del equipo de investigación con este proyecto es que todos los estudiantes del grado ya mencionado, llegue a estar en el nivel avanzado.

En este año 2021-2022 el grado quinto de primaria los estudiantes se encuentran en un 64% en el nivel satisfactorio, el 25 % en el nivel avanzado y el 11% en el nivel mínimo, por ello el objetivo es implementar una estrategia lúdica para incentivar a cada uno de los estudiantes para poder llevarlos al nivel avanzado o satisfactorio. Como se evidencia con los resultados de las pruebas Milton Ochoa la lectura comprensiva presenta un desempeño satisfactorio y mínimo en porcentaje, donde se puede comprobar que los estudiantes presentan un nivel regular de comprensión lectora.

Es posible que la falta de lectura se deba a: la falta de interés, los textos propuestos son largos o la metodología del docente puede llegar a ser tradicional y poco creativa e innovadora,

no se cumple con los intereses y necesidades de los estudiantes, haciendo de cualquier proceso, un ambiente monótono y aburrido.

En consecuencia, al no tener gusto y hábitos por la lectura, no hay apropiación de conocimientos, dominio de reglas ortográficas y vocabulario, poca capacidad de expresar y comunicar tanto de manera escrita como oral diferentes temáticas, propias de los contenidos curriculares acordes al nivel académico y propuestas en la malla curricular. Así lo expresa Velásquez y Jara (2017)

La comprensión de lo leído exige poner en práctica las dimensiones cognitivas, afectivo-volitiva y emocional del intelecto. Es un acto que estimula el pensar al percibir, procesar y evaluar la información conduciendo a la autosatisfacción por lo leído. Es una actividad en la que las vivencias se entrelazan con el mensaje del texto a través de la interacción entre pensamiento y lenguaje que desencadena en la producción de significados. (p. 8).

## **1.2 Pregunta problema**

En virtud de los aspectos antes mencionados surge la siguiente pregunta:

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Calibío de Popayán Cauca a través de la implementación de una estrategia pedagógica de gamificación?

## **1.3 Justificación**

La lectura es una de las habilidades fundamental en la vida porque acceder a la información y conocimientos esenciales, ayuda a desarrollar habilidades críticas y de comunicación efectiva, y es fundamental para el aprendizaje continuo y el crecimiento personal y

profesional. Esta es la primera habilidad básica de comunicación una que el niño va conociendo a medida que comienza a seguir historias, carteles, notas, mensajes y símbolos que adquieren significado con la ayuda de otros y que cambia de acuerdo con su imaginación y desarrollo, llevando así una lectura completa para convertirse en una condición básica para lograr el aprendizaje en todos los campos del saber. Tal como lo afirma Valladares (como se citó en Palomino, 2011), “La comprensión de textos está presente en todos los escenarios de todos los niveles educativos y se considera una actividad crucial para el aprendizaje escolar”. (p. 30).

Por ende, el bajo nivel de comprensión de lectura en los estudiantes es un factor determinante en las diferentes áreas del conocimiento.

El desafío diario es encontrar la forma en que los estudiantes aprendan mejor de los profesores, considerando el número de variables que inciden en el desempeño escolar. Factores como el nivel socioeconómico, especialmente las características familiares, procesos cognitivos y no cognitivos de cada estudiante, metodología de los profesores, materiales didácticos y pedagógicos.

De acuerdo con lo anterior, es necesario que la lectura se convierta en un pasatiempo ameno y divertido. Está claro que cuando una persona hace lo que más le gusta, tiene más probabilidades de alcanzar sus objetivos previstos y hace que las actividades de pasatiempo sean maravillosas e interesantes. Desde el contexto ideológico, el juego ocupa un lugar importante en el desarrollo de un niño, considerando que el juego está en su etapa inicial impulsa la acción y le permite satisfacer sus necesidades de aprendizaje y socialización.

Por consiguiente, el significado dado por este autor, jugar en el proceso de enseñanza abre las puertas en los saberes, ocurre naturalmente y su significado depende de las necesidades

y expectativas.

Leer un texto o un libro debe ser una experiencia placentera y gratificante que enriquece al lector a nivel cognitivo, formal, ayuda su crecimiento y desarrollo personal como ser social que interactúa con la realidad moderna y globalizada. Para alcanzar un buen nivel de comprensión lectora, es necesario proporcionar al estudiante instrucciones estratégicas que lo ayuden a comprender el significado y contenido de lo que se lee, y fortalecer la forma de leer dándole la oportunidad de hacerlo con placer y disfrute, no como una orden o castigo.

Ante la problemática mencionada anteriormente se evidencia que los estudiantes del colegio Gimnasio Calibío, presentan bajos niveles de comprensión lectora, desinterés por la lectura y apatía hacia esta actividad de leer. Todos estos factores llevaron a la necesidad de buscar herramientas para fortalecer cada una de las habilidades que le permitan inferir, entender, relacionar, cuestionar y participar en los textos.

Se plantea una estrategia pedagógica como aporte que pueda fortalecer el proceso de mejora de la comprensión lectora. Según lo expresa las orientaciones curriculares para el campo de orientación, artes y expresiones (Alcaldía mayor de Bogotá et al. 2008). “es difícil considerar a alguien como lector si no desarrolla un gusto por leer” (P. 33) Esta práctica se considera motivadora, puesto que brinda alternativas para el goce de los estudiantes que se vinculan con intereses temáticos. Dentro de las actividades a desarrollar se mencionan algunas, como:

Lectura compartida: elige un libro interesante y lee junto con los niños. Puedes ir alternando las partes del libro que cada uno lee, y hacer preguntas sobre el contenido del libro para asegurarte de que los niños lo están entendiendo.

Juegos de preguntas y respuestas a través de la gamificación: Se crean preguntas

relacionadas con los libros que los niños han leído y juega a quién obtiene mayores aciertos, quién responde en el menor tiempo posible. Esto les ayudará a retener la información del texto y a mejorar su memoria.

La herramienta propuesta como Quizziz le permite al niño aprender de forma natural, sin sentir que está siendo evaluado o sometido a una presión académica excesiva. Además, esta técnica también puede ayudar a fomentar la creatividad, la imaginación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas de una manera más amena y divertida.

## Capítulo 2. Objetivos

### 2.1. Objetivo general

Fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Calibío de Popayán Cauca a través de la implementación de una estrategia pedagógica de gamificación.

### 2.2 Objetivos específicos

- Identificar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto del colegio Gimnasio Calibio.
- Diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación mediante el software educativo Quizziz.
- Implementar la estrategia pedagógica basada en la gramificación para la mejoría de la comprensión lectora en los estudiantes.

## Capítulo 3. Marco referencial

### 3.1 Antecedentes investigativos

En la búsqueda de estudios que han realizado recientes avances académicos y conceptuales acerca de los problemas de comprensión lectora y que se aproximan a este objeto de investigación, se han hallado algunos aportes como:

#### 3.1.1 Internacionales

Según Díaz (2021) en su trabajo titulado “Estrategias didácticas para la lectura comprensiva en los estudiantes del sexto grado de la escuela de educación general básica Luz de América” Latacunga Ecuador, donde se establece como objetivo diseñar una estrategia didáctica para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes del sexto grado, el cual se da en respuesta al problema de la falta de estrategias de la institución para implementar actividades que permitan evidenciar niveles altos en lectura comprensiva.

El autor refiere como metodología, un enfoque mixto, se inicia con un análisis y tabulación de datos recolectados y registrados en el diario de campo, donde después de identificada la problemática, se procede a diseñar un manual de estrategias didácticas donde en la primera parte se identifican los agentes externos que influyen en la disposición de los estudiantes para leer, tales como, tiempos, espacios, gustos e intereses, ritmos, y agentes que intervienen. Un segundo aspecto tiene que ver con el desarrollo de las actividades que se implementa en el manual, tales como: pasaporte lector, palabras fantasmas, finales alternativos, dibujos de textos, títulos a los párrafos, historias grupales, cambios de palabras a sinónimos, canciones preferidas y mapas mentales.

Con la propuesta de intervención ante la problemática planteada, se llegó a la conclusión que los resultados obtenidos fueron de alto impacto puesto que se logró hacer que se implementaran como instrumentos pedagógicos institucionales en el P.C.I Proyecto Curricular Institucional y el P.E.I Proyecto Educativo Institucional, logrando mejores resultados en lectura comprensiva y más gusto y motivación por leer. Este trabajo ofrece importantes aportes al presente trabajo de investigación puesto que de acuerdo la propuesta de intervención también se ve la necesidad de aplicar una estrategia motivadora que tenga en cuenta los gustos e intereses de los estudiantes para que mejoren su nivel de comprensión lectora.

En la investigación del autor refiere como metodología mixta para la recolección de datos y registros tanto cualitativos como cuantitativos en tres fases, que son exploratoria, descriptiva y asociación de variables. De acuerdo con los resultados, se propuso la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas donde tiene como fin potenciar la lectura comprensiva como hábito y proceso pedagógico para mejorar los niveles académicos. Dentro del resultado obtenido se concluye que los estudiantes aprenden más de manera lúdica y ven la lectura no como un castigo o una obligación sino como una forma de adquirir nuevos conocimientos. Esta investigación aporta al presente trabajo, afianzando las estrategias propuestas.

Según Chuqui et al. (2022) en su artículo titulado “Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años”, teniendo como propósito desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de diez años de la escuela Fiscomisional Amalia Uiguen del Cantón Deleg provincia de Cañar Ecuador, a través de la Gamificación incorporando el entorno virtual Genially. El autor refiere como metodología el enfoque cuantitativo para determinar las destrezas y habilidades que tiene cada estudiante en pruebas pretest y postest.

La estrategia didáctica propuesta, se basó en el uso de la herramienta Genially con una

serie de actividades para aplicarla a una población finita cuasi experimental de 23 estudiantes, dando como conclusiones que ha sido una estrategia amigable y de fácil adaptabilidad para los estudiantes haciéndola motivadora y con resultados favorables para el proceso de comprensión lectora. La investigación ha sido de interés porque mostró una correlación con el proyecto y su implementación de las herramientas digitales como una estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora.

Según Bravo (2018) en su artículo “Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora desde el enfoque de la neurociencia para quinto año de la educación primaria en la Unidad Educativa Santa Rosa La Florida de la ciudad de la Paz, Bolivia.” Refiere como metodología un enfoque cuantitativo de tipo descriptiva propositiva, con un diseño no experimental transeccional. Se tuvo como propuesta diseñar un programa de estrategias lúdicas desde el enfoque de las neurociencias denominada “Comprendo y aprendo”, esto en razón a la pregunta problema del por qué los estudiantes no comprenden lo que leen. La propuesta diseñada se basó en el estudio de las funciones cerebrales y conexiones a través de los sentidos, referidos en tres momentos: pre-lectura, lectura y pos-lectura con la implementación de actividades a través de unidades lúdicas como lectura de palabras, lectura de pseudopalabras, emparejamiento, dibujos, oraciones, signos de puntuación, comprensión de textos y estructura de textos. Los instrumentos aplicados para medir la eficacia de la propuesta de intervención fueron Baterías Prolec S.E que son evaluaciones de los procesos de lectura y que permitieron evidenciar la eficacia de la propuesta en la investigación.

Para el equipo de investigación, dicha propuesta, aportó valiosos conocimientos al estudio sobre cómo aplicar estrategias para el fortalecimiento de la lectura comprensiva desde el punto de vista de la lúdica.

### **3.1.2 Nacionales**

Según Medina (2020) en sus tesis de maestría titulada “Classcraft como recurso de gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto”, donde se establece como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación basada en la plataforma Classcraft para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Octavio Caderón Mejía de Medellín Antioquia”. El autor refiere como metodología un enfoque mixto que se sustenta en el paradigma crítico-constructivo-conectivo, con este tipo de enfoque se identifican para el diagnóstico, la fase de intervención y evaluación, pruebas pre-test, uso de instrumentos como la observación directa, la encuesta a estudiantes y padres de familia.

La propuesta de intervención se basó en el diseño e implementación de una secuencia didáctica denominada el Classcraft como recurso de gamificación que permite a los estudiantes aprender de manera lúdica.

Para el presente ejercicio de investigación es de gran interés dado que guarda relación en cuanto a la aplicación de una herramienta de la gamificación como estrategia lúdica para la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora.

Según Pereira y Ramos (2020) en su tesis de maestría, titulada “El uso de la lúdica como estrategia didáctica mediada por juegos digitales, para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica secundaria”, donde se establece como objetivo, analizar el uso de la lúdica como estrategia mediada por los juegos digitales para el uso de la comprensión lectora en los estudiantes de grado séptimo de básica secundaria de la Institución Educativa San Luis de San José de Ure Córdoba, sede Parcela, el cual se da en respuesta a la

pregunta, cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado séptimo de la institución ya antes mencionada. El autor refiere como metodología el enfoque cualitativo y el diseño de investigación acción participación, con el uso de instrumentos y técnicas propias de este enfoque como entrevistas, observaciones e historias de vida para la recolección de datos tanto para el diagnóstico como para la implementación de la estrategia y análisis de resultados. La estrategia didáctica aplicada fue una secuencia didáctica desde la App en los dispositivos móviles, dando como resultados y conclusiones un grado de favorabilidad y aceptación por parte de la población y muestra.

Esta investigación le ofrece al grupo investigador pautas para el desarrollo de estrategias encaminadas al fortalecimiento de la lectura comprensiva con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje un proceso llamativo y significativo para los estudiantes.

En la investigación de Corredor et al. (2021) de la Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá Colombia, para la obtención del título para Magíster, titulada, “Incidencia de la lúdica en el proceso de lectura comprensiva en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Gustavo Restrepo – Bogotá”, donde tuvo como objetivo: fortalecer las prácticas formativas y nivel cognitivo de los estudiantes de tercero de la institución educativa distrital Gustavo Restrepo.

Dentro de la metodología se utilizó un enfoque de investigación mixto donde se aplicaron pruebas diagnósticas con su respectiva tabulación y registro en el diario de campo de acuerdo con observaciones de talleres aplicados de actividades lúdicas para aplicar los tres momentos de la lectura. Los talleres aplicados se enfocaron a evaluar los tres niveles de comprensión lectora, literal, inferencial y crítica. La aplicación de un poster permitió determinar

que mejoraron los niveles de comprensión lectora en el grupo focalizado y se recomienda la implementación de la lúdica para el fortalecimiento de la comprensión lectora desde varias áreas. La propuesta planteada aporta el presente trabajo de investigación puesto que a través las actividades propuestas se logran determinar la importancia de la lúdica como estrategia metodológica.

De acuerdo con Valderrama y Parra (2022) en su trabajo de grado titulado “La gamificación como estrategia lúdica para mejorar los niveles de lectura inferencial en los estudiantes de sexto grado de la I.E Luis Carlos Galán Sarmiento de municipio de Orocué Casanare”, donde se establece como objetivo general mejorar los niveles de lectura inferencial a través del uso de la gamificación como estrategia lúdica. Refiere como metodología un tipo de investigación cualitativa desde un método basado en diseño donde desde enfoques analíticos se examinan ideas, teorías y estudios sistemáticos de herramientas educativas como currículos, didácticas y Applets informáticos. Se siguieron cuatro pasos metodológicos: primero caracterizar la población, segundo: diseñar la estrategia, tercero: implementar la estrategia en un entorno virtual y por último validar la propuesta, la herramienta utilizada fue, Quizziz. Al hacer el análisis de resultados y validación de la información obtenida en la prueba de entrada y de salida se evidencia mejora en los resultados, determinando la eficacia de la propuesta. La presente investigación guarda relación con el presente proyecto, pues se realiza el estudio desde una mirada de la gamificación como una posible estrategia para dar respuesta a una problemática de bajos niveles lectura comprensiva.

### ***3.1.3 Locales o regionales***

Según Muñoz (2019), en su proyecto de investigación titulado Fortalecimiento de la

comprensión lectora mediante la narrativa de una página web para estudiantes de grado tercero, cuyo propósito es contribuir con el fortalecimiento de la competencia lectora mediante la narrativa en una página web para estudiantes de grado tercero de la Institución agropecuaria Pueblo Totoró, sede Nueva Orleans, del municipio Totoró, del departamento del Cauca. La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo desde el paradigma crítico reflexivo. Se aplicó una prueba diagnóstica para determinar los bajos niveles de comprensión lectora, posteriormente se propuso un plan de acción de siete actividades a través del diseño de una página web titulada “conociendo las plantas medicinales”, cuyo contenido son cuentos tradicionales, historias, tipografías, fotografías y descripciones con el tema mencionado y como aporte al proyecto educativo institucional comunitario titulado “Unirikmera pesenamuntrap” Se aplicó una prueba final cuyos resultados reflejaron que algunos niños mejoraron sus niveles de comprensión. Este proyecto contribuye a la propuesta de investigación a desarrollar puesto que afianza la teoría sobre la relación del uso de las herramientas tecnológicas como mediadores en los procesos de mejora en la lectura como un factor determinante en el aprendizaje.

En Popayán Cauca los investigadores Berdugo presentan su trabajo de titulado Estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de comprensión lectora en el área de español a través de la implementación de recursos en línea comprendo y Aprendo con Pilo Tic- Nivel Net, en la Institución Educativa Técnico Industrial sede Jardín Infantil Piloto de la ciudad de Popayán. Se plantea como objetivo fortalecer la comprensión lectora mediante el recurso en línea comprendo con Piloto Tic nivel Net en los estudiantes de grado quinto de la institución antes mencionada, esta propuesta surge dadas las condiciones de pandemia por COVID 19 y en consecuencia el confinamiento. La investigación es de corte cualitativo, para ello se diseñaron y aplicaron instrumentos de recolección de datos como descripciones de las observaciones, y apoyo en

entrevistas, cuestionarios abiertos, notas y diálogos. La población fue de 28 estudiantes, pero dadas las dificultades de conectividad, se aplicó a una muestra de 12 estudiantes. La propuesta y diseño de la estrategia se llevó a cabo seleccionando la plataforma Mil aulas como lugar web para el desarrollo del curso en línea en cuatro sesiones y siete actividades con propuestas de lecturas con recursos tales como Genially y EducaPlay. Los autores concluyen que la implementación fue eficaz porque al analizar los resultados de las pruebas pretest y posttest, se alcanzaron resultados de un 66% a un 91.8 %. Dicha investigación comprueba la importancia del uso de herramientas lúdicas y didácticas mediadas por la Tics como estrategias innovadoras en los procesos de lectura y aportan a la presente investigación.

En Popayán Cauca, Cruz (2020), presentan su tesis titulada "Fortalecimiento de la comprensión de textos literarios en noveno grado a través de la realidad aumentada". Refiere como objetivo: fortalecer la comprensión de textos a través del uso de una herramienta de realidad aumentada en los estudiantes de las I.E de Agua Clara de Tuluá Valle del Cauca y el Rosario en Caldonó Cauca". Se desarrolla desde el enfoque cualitativo con investigación acción participativa con enfoque descriptivo. Se propone aplicar una herramienta digital UNITE AR de realidad aumentada mediante la aplicación de unidades didácticas El presente proyecto aporta por su mirada hacia la importancia de la lectura como habilidad comunicativa y el crecimiento de las sociedades con las habilidades que de allí se derivan.

Según Agredo (2021) en su tesis titulada "La gamificación: estrategia basada en el juego digital, empleando Kahoot y classdojo dentro de la plataforma moodle para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto". El autor refiere como objetivo: Fortalecer las prácticas de enseñanza enfocadas a la comprensión de textos mediante estrategias de la gamificación de contenidos literarios en estudiantes de grado sexto de la I.E Normal

superior Santa Clara del municipio de Almaguer Cauca. La metodología es bajo el enfoque cualitativo, empleando técnicas e instrumentos para recolección de datos como entrevistas y observaciones donde se registraron datos de la aplicación de talleres con las herramientas Kahoot y classdojo. Después de comparar los resultados de las pruebas diagnósticas y post test, se determinó que dicha estrategia permite ver avances de la mejora de la comprensión lectora en la población estudio.

Se determina como un aporte a la presente investigación por la su similitud en algunos aspectos relacionados específicamente con parte de la recolección de datos, especialmente desde el enfoque cualitativo.

## **3.2 Marco teórico**

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación es importante abordar temáticas como lo es, por un lado, el concepto de lectura, lectura comprensiva, por otra parte, estrategias pedagógicas para fortalecer estas habilidades que son el objeto de estudio y la gamificación.

### ***3.2.1 La lectura como habilidad comunicativa***

La lectura es una de las principales herramientas de la mente. Para comprender un texto se necesitan conocimientos previos. Según Sanz (2003) esto significa que el proceso de lectura inicia a través de estímulos visuales que se asocian con representaciones icónicas para producir un registro fonemático que posteriormente se asocia con significados. El cerebro percibe estos estímulos y procesa la información para organizar después en frases con sentido, las cuales, almacenadas en la memoria darán un sentido y significado más amplio de los textos leídos.

Lo mencionado anteriormente por el autor permite afirmar que leer es un proceso

cognitivo complejo que involucra una interacción entre el texto escrito y el conocimiento y habilidades del lector.

A su vez, Mac Clelland, (como se citó en Sanz 2003) propone la teoría del procesamiento en cascada o acumulativo, según el cual se define la lectura como un proceso activo de búsqueda progresiva del significado y el sentido de un texto. El lector, al enfrentarse a lo leído, parte de unas ideas previas, esquemas, expectativas, motivaciones, para generar unas hipótesis e inferencias que guían su comprensión. Cuanto más se mecanicen, más recursos cognitivos liberará el sujeto para comprender semánticamente un texto. Por su parte, para la OCDE, Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (s,f):

La competencia lectora es entendida como la capacidad que tiene un individuo de comprender, utilizar y analizar textos escritos con el fin de lograr sus objetivos personales, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad (p.22).

El individuo como sujeto activo será entonces quien se apropia del conocimiento en la medida que se sienta motivado por aprender y adquirir nueva información

Por otra parte, es importante tener en cuenta que no todos los individuos eligen para sus aprendizajes los mismos tipos de textos, puesto que depende de las dificultades de comprensión que cada uno presenta. Las tipologías textuales representan un aspecto de gran importancia y a la que quizá, muchos, a veces no se le tiene en cuenta a la hora de aplicarlo en el ámbito educativo, por ejemplo, Werlich, citado por Simón (2006) establece seis tipos de bases textuales “textos descriptivos, textos narrativos, textos sintéticos, textos analíticos, textos argumentativos y textos instruccionales o directivos” (p. 153). Para Werlich, las bases sintética y analítica, pertenecen a

su vez a una base mayor y más compleja: la base expositiva. Se observa acá una coincidencia, por ejemplo, en la clasificación de las órdenes de los discursos re TRABAJADOS.

Desde la perspectiva de Gicherman (2006), "la lectura implica la participación de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriquece tanto el vocabulario como la expresión oral y escrita" (p.5). Desde el punto de vista psicológico ayuda a comprender mejor el mundo y a nosotros mismos, facilita las relaciones interpersonales, su desarrollo afectivo, moral y espiritual. Así pues, la lectura se ve como un proceso enriquecedor que va más allá de la adquisición de información y conocimientos. Según dicho autor contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que enriquece la vida de los lectores al abrir puertas a mundos imaginarios y nuevos horizontes de conocimiento y expresión.

Para el ministerio de Educación Nacional, (MEN, 1989) en sus lineamientos expresa, "ante todo, leer es poner a prueba una hipótesis de interpretación, es aventurarse a explorar diversos caminos de búsqueda del sentido" (p. 26). Al enfrentarse a un texto se pone en juego saberes y operaciones de diversa índole como lo es los conocimientos previos, posibles interpretaciones. Umberto Eco habla de la lectura como una cooperación entre el texto y el lector, como la identificación de significados, contextos, interpretación de voces que se encuentran implícitos en el texto.

### ***3.2.2 Comprensión lectora***

La comprensión lectora se refiere a la capacidad de un individuo para entender, interpretar y dar significado a un texto escrito. Es un proceso cognitivo que va más allá de la simple decodificación de palabras, implica la construcción activa de significados a partir del texto, la conexión de la información presentada en el texto con el conocimiento previo del lector

y la capacidad de reflexionar sobre lo que ha leído. Algunos autores aportan a la definición de comprensión lectora, así.

De acuerdo con Adam y Starr (1982) para entender el concepto de la comprensión lectora hay que saber cuáles son los componentes necesarios y los pasos por seguir para poder llegar a ésta por lo tanto debemos saber primero: qué es leer; se entiende por lectura la capacidad de entender un texto escrito; leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura.

Comprender un texto significa la habilidad para comprender explícitamente lo dicho en el texto; la inferencia o habilidad para comprender lo que está implícito; la lectura crítica o habilidad para evaluar la calidad del texto, y las ideas y el propósito del autor. Por ello se pueden contemplar tres momentos: antes de la lectura, responder preguntas introductorias; durante la lectura, realizar tareas y; después de la lectura, iniciar las actividades.

Así pues, la lectura es una de las principales herramientas para adquirir, ordenar, relacionar y organizar información, un buen lector hoy no es aquel que asimila mucha información, es aquel quien logra además de comprender, extraer conclusiones y avanzar hacia la toma de una posición frente a la información.

De otro lado, Goodman (1967), “el leer y la lectura en sí, es un juego psicolingüístico de adivinanzas; es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en múltiples y continuas interacciones” (p.37). Este autor señala que existe un único proceso de lectura, aplicable a todas las lenguas desde una perspectiva universal y multilingüe. Mientras que para Guevara (como se citó en Manzano, 2000), “... Es quizá la capacidad intelectual más superior y maravillosa del hombre, porque es crear, rescatar lo más profundo de nuestro

pensamiento y de nuestra sensibilidad” (p. 42) Sequeira (como se citó en Monroy, 2009) define la lectura como:

Un proceso auto dirigido por un lector que extrae del texto un significado previamente codificado por un escritor, donde la lectura implica un conjunto de factores y elementos fundamentales que darán lugar a una multiplicidad de estrategias que ayudan a solucionar problemas que surgen en el momento de leer (p. 37).

Manzano (2000) realiza un ejercicio de análisis y búsqueda de antecedentes respecto a investigaciones y estudios sobre comprensión de lectura. Uno de los estudios que más llamó su atención fue una realizado en el año de 1884, donde, a partir de ejercicios de lectura, él encontró significativas diferencias entre los participantes de acuerdo al tiempo de lectura y su posterior recuerdo “observó que el recuerdo era imperfecto después de la primera lectura pero que después de una segunda lectura muchos términos antes no recordados eran entonces reconocidos” (p. 37). También, en su estudio, este autor identificó que en siglos pasados la lectura era entendida como el ejercicio de leer en voz alta; mientras que la comprensión de lectura se entendía como la correcta pronunciación de las palabras. Más adelante, entrado el siglo XX el tema de la comprensión lectora fue abordada desde la perspectiva de componentes semánticos y pragmática entendido “como un proceso activo que involucra la organización y el análisis de ideas como el mismo que se produce en los procesos de pensamiento considerados de alto nivel” (p. 38).

Por último, es importante reconocer el aporte de Solé (1992) quien afirma que “la lectura es el proceso mediante el que se comprende el lenguaje escrito” (p. 23). La lectura y la comprensión lectora en el ámbito educativo.

Por todo lo dicho anteriormente, se puede afirmar que la comprensión lectora es esencial

en la educación, puesto que afecta directamente el éxito académico en todas las materias, además es una habilidad fundamental en la vida cotidiana, pues las personas dependen de la lectura para acceder a la información, tomar decisiones y participar plenamente en la sociedad. Por lo tanto, el desarrollo de la comprensión lectora es un objetivo fundamental en la enseñanza y el aprendizaje.

### ***3.2.3 Niveles de comprensión lectora***

Los niveles de comprensión lectora son una forma de categorizar y evaluar la habilidad de un lector para entender un texto, estos niveles le permiten al docente comprender mejor las fortalezas y debilidades de sus estudiantes para adaptar la enseñanza adquirir mayores destrezas. Por lo general los niveles de comprensión lectora se dividen en tres, el literal, el inferencial y crítico.

Los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia de 1998 establecen principios y enfoques generales que son relevantes para la enseñanza y evaluación de la comprensión lectora como una habilidad fundamental para el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Se enfatiza que la lectura no debe ser vista como una actividad mecánica de decodificación de palabras, sino como un proceso activo de construcción de significados.

- **Comprensión literal:** En este nivel, el lector comprende la información explícita que se encuentra en el texto. Puede responder a preguntas sobre hechos, detalles específicos que se mencionan en el texto. La comprensión en este nivel se limita a lo que está directamente en el texto.
- **Comprensión Inferencial:** En este nivel, el lector va más allá de la información explícita del

contenido del texto. Puede responder sobre detalles y eventos específicos que se mencionan en el texto. Esto implica comprender el significado que se sugiere, pero no se dice explícitamente y hace conexiones lógicas entre la información.

Es importante que el docente oriente y guíe a los estudiantes a ir más allá de la comprensión superficial y fomentar una comprensión profunda de los textos, esto implica ayudar a los estudiantes a realizar inferencias, relacionar el texto con su conocimiento previo y cuestionar críticamente lo que leen.

- **Comprensión crítica:** En este nivel, el lector no solo entiende la información del texto y realiza inferencias, sino que también puede evaluar críticamente el contenido, esto incluye la capacidad de cuestionar el texto, identificar sesgos, evaluar argumentos y perspectivas y formar opiniones fundamentadas.

Los lineamientos curriculares promueven la lectura crítica como una habilidad importante en la que los estudiantes deben aprender a analizar textos, identificar puntos de vista y argumentos y evaluar la calidad y la credibilidad de la información.

### ***3.2.4 Aprendizaje significativo el despertar del interés***

El aprendizaje significativo, según la teoría propuesta por Ausubel (1983), implica la adquisición de nuevos conocimientos e ideas de manera significativa y relevante, relacionándolos con los conocimientos previos del individuo. Ausubel sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se integran con la estructura cognitiva existente, es decir, con el conjunto de ideas, experiencias y conocimientos que la persona ya posee.

Para facilitar el aprendizaje significativo, Ausubel sugiere el uso de organizadores previos, que son estructuras de conocimiento que se presentan antes del material de aprendizaje. Estos organizadores previos ayudan a los estudiantes a organizar y comprender la nueva información, proporcionando un marco conceptual para su integración con los conocimientos previos.

La lectura comprensiva y el aprendizaje significativo están estrechamente relacionados, puesto que ambos conceptos se centran en la comprensión y la construcción de significado.

La lectura comprensiva se refiere a la habilidad de entender y extraer significado de un texto. Implica no solo decodificar las palabras escritas, sino también comprender el contenido, inferir significados, relacionar ideas y aplicar conocimientos previos para dar sentido al texto. La lectura comprensiva implica una interacción activa entre el lector y el texto, donde el lector busca relacionar la información presentada con su conocimiento y experiencia previa. Tal como lo afirma Sanz 2003:

Para comprender un texto, se requiere de unos conocimientos previos que permitan interpretar y dar sentido a la información que va apareciendo ante nuestra vista. Si no hemos adquirido una red de conceptos y significados sobre el tema que leemos, difícilmente comprenderemos” (p. 11).

La lectura comprensiva puede facilitar el aprendizaje significativo, porque proporciona la base para relacionar la información del texto con los conocimientos previos. Cuando un estudiante lee de manera comprensiva, es más probable que pueda establecer conexiones significativas entre la información del texto y su estructura cognitiva existente. Esto favorece una comprensión más profunda, una retención a largo plazo y la capacidad de aplicar los conceptos

aprendidos en situaciones nuevas.

A su vez, el aprendizaje significativo puede mejorar la lectura comprensiva, puesto que cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con su conocimiento previo, se crea un contexto y una motivación para la lectura. Además, el enfoque en la construcción de significado fomenta un pensamiento crítico y reflexivo durante la lectura, lo que a su vez mejora la comprensión.

La lectura comprensiva y el aprendizaje significativo están interconectados. La lectura comprensiva proporciona el acceso a la información necesaria para el aprendizaje, mientras que el aprendizaje significativo promueve una comprensión profunda y duradera al relacionar activamente la nueva información con los conocimientos previos. Ambos procesos se refuerzan mutuamente y son fundamentales para un aprendizaje efectivo.

### ***3.2.5 Gamificación***

La gamificación es el uso de técnicas y elementos propios de los juegos con el objetivo de motivar, comprometer y hacer más atractiva una actividad. Se trata de una herramienta que busca generar una experiencia de juego en situaciones que no necesariamente son de juego, con el fin de mejorar el aprendizaje, el rendimiento y el compromiso de las personas.

Para Galindo y Santos (2020) el término de gamificación o ludificación fue presentado por Nick Pelling en el año 2002, como “la aplicación de diseños de interfaces con características de juegos para hacer transacciones electrónicas tanto rápidas como disfrutables” (p. 117).

La gamificación se utiliza en una amplia variedad de contextos, desde la educación y la formación empresarial hasta la salud, la publicidad y el marketing. Los elementos que se utilizan

en la gamificación pueden incluir puntos, niveles, retos, recompensas, rankings y competencias, entre otros.

La idea principal detrás de la gamificación es que los seres humanos tienen una inclinación natural hacia los juegos y el juego, y que esto puede utilizarse para motivar y comprometer a las personas en actividades que de otra manera podrían resultar aburridas o tediosas.

Quizizz es una herramienta de evaluación que se utiliza para crear cuestionarios y pruebas en línea. Estos cuestionarios pueden ser diseñados para evaluar el conocimiento, habilidades o aptitudes de los estudiantes o participantes en una actividad de aprendizaje, o incluso como una forma de entretener y desafiar a los usuarios en un contexto más pedagógico.

Con la herramienta Quizizz, se pueden crear preguntas de opción múltiple, verdaderas o falsas, completar en blanco, emparejamiento, entre otras. Además, la herramienta Quizizz permite la inclusión de imágenes, audio y video para hacer las preguntas más interactivas y visualmente atractivas.

Una vez que los cuestionarios se han creado y configurado, los participantes pueden completarlos en línea y recibir automáticamente una puntuación y retroalimentación sobre su desempeño. La herramienta Quizizz puede ser una herramienta muy útil para los educadores, formadores, o cualquier persona que quiera evaluar el conocimiento o habilidades de un grupo de personas de manera rápida y eficiente.

### **3.3 Marco legal**

De acuerdo con la normativa internacional, se señala el informe de la UNESCO, como la

organización que trabaja en colaboración con diversos países para promover la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS). Esto implica integrar temas relacionados con el desarrollo sostenible en los planes de estudio y promover la conciencia sobre la sostenibilidad, la ciudadanía global, los derechos humanos y la diversidad cultural en la educación.

La UNESCO ha desarrollado recursos, políticas y directrices para ayudar a los países a implementar la EDS en sus sistemas educativos. Además, monitorea y evalúa el progreso hacia el logro de la Meta 4.7 y comparte buenas prácticas a nivel internacional. Este referente internacional lleva a reflexionar sobre la necesidad de orientar los currículos para dar cumplimiento de dichas políticas y así en el caso concreto de Colombia, cerrar las brechas de desigualdad en los diferentes ámbitos, especialmente en educación de calidad.

A nivel nacional, la normativa más relevante de las leyes, resoluciones, acuerdos u otras normas relacionadas con el trabajo de grado son los siguientes:

- **Artículo 67 de la Constitución política de Colombia de 1991:** Concibe la educación como un derecho fundamental de toda persona, es responsabilidad del Estado, la sociedad y la familia, además será obligatoria, gratuita hasta el nivel medio vocacional.
- **La Ley General de Educación o Ley 115 (1994)** Concibe la educación como “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral del ser humano y que debe ofrecer con calidad a todos los ciudadanos.
- **Artículo 20. Ley General de Educación Ley 115 de febrero 8 de 1994.** Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso

educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

- **Resolución 2343 de junio 5 de 1.996** En la sección tercera, en cuanto a indicadores de logros curriculares para los grados 4°, 5° y 6° de educación básica, en el numeral 6 sobre indicadores de logros de Humanidades Lengua Castellana e Idioma Extranjero.
- **Decreto 1860 de 1.994** El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudio que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno.
- **Artículo 3 del Decreto 1290** Propósitos de la evaluación institucional de los estudiantes en el ámbito institucional:
- **Artículo 78** El Ministerio de Educación Nacional diseñará los lineamientos generales de los procesos curriculares y en la educación formal establecerá los indicadores de logros para cada grado de los niveles educativos, tal como lo fija el artículo 148 de la presente ley.
- **Artículo 79** El plan de estudios es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos.

### **3.3 Marco tecnológico**

El acceso a recursos educativos digitales y el uso de la tecnología permite acceder a una amplia variedad de recursos educativos digitales, como aplicaciones interactivas, plataformas en línea, libros electrónicos y herramientas de apoyo a la lectura. Estos recursos pueden enriquecer la propuesta didáctica y ofrecer a los niños diferentes formas de interactuar con los contenidos y ejercicios de comprensión lectora.

El marco tecnológico desempeña un papel fundamental en el proyecto de fortalecimiento

de la comprensión lectora a través de la gamificación. Su importancia radica en el potencial que ofrece para mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños y ampliar las posibilidades de aplicación de la estrategia lúdica puesto que:

**Estimulación del interés y la motivación:** La incorporación de elementos tecnológicos en la gamificación puede despertar el interés y la motivación de los niños. Los juegos y actividades digitales atractivos y visualmente agradables pueden captar su atención, mantener su participación y fomentar su entusiasmo por la lectura y el aprendizaje en general.

**Retroalimentación inmediata:** Las herramientas tecnológicas pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los niños sobre su desempeño en la comprensión lectora. Los sistemas digitales pueden evaluar automáticamente las respuestas de los estudiantes, brindarles comentarios sobre sus aciertos y errores, y ofrecer sugerencias para mejorar. Esta retroalimentación inmediata permite a los niños identificar áreas de mejora y ajustar su enfoque de estudio de manera más efectiva.

**Personalización del aprendizaje:** La tecnología puede adaptarse a las necesidades individuales de los niños, lo que permite personalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mediante el uso de herramientas y aplicaciones educativas, se pueden ofrecer actividades y ejercicios ajustados al nivel de competencia y ritmo de aprendizaje de cada estudiante. Esto facilita la atención a la diversidad y promueve un aprendizaje más efectivo.

**Recopilación y análisis de datos:** La tecnología permite recopilar datos sobre el desempeño de los niños en las actividades de gamificación. Estos datos pueden ser analizados para obtener información detallada sobre el progreso individual y colectivo de los estudiantes en la comprensión lectora. Así mismo García (como se citó en Muñoz, 2019) plantea que:

El proceso de integración de las nuevas tecnologías y los medios de información en el currículo puede y debe ser entendido como un proceso de innovación, en la cual, dicha integración afecta fundamentalmente el desarrollo profesional del profesor, el desarrollo organizativo de la escuela, el estudiante y el currículo. (P. 46)

En este contexto, esta parte del trabajo se enmarca en la presentación de las bases teóricas para el uso de las TIC en educación, el diseño de estrategias didácticas con herramientas son un recurso mediador de los procesos de enseñanza aprendizaje y en consecuencia un análisis de causas y efectos en la población objeto de estudio.

## Capítulo 4. Diseño metodológico

En la siguiente fase de investigación se muestra el diseño metodológico del proyecto, que se refiere a la planificación y descripción detallada del proceso que se llevó a cabo para responder a la pregunta de investigación y alcanzar los objetivos de este. Para Hernández Sampieri, El diseño metodológico es un aspecto clave de la investigación puesto que proporciona una guía sistemática y estructurada para la recopilación y análisis de datos, así como para la interpretación y presentación de los resultados.

Presentamos a continuación el proceso que se siguió con la información precisa que se requirió para la planificación, ejecución y análisis de los resultados de la investigación para así implementar una estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán, Cauca.

### 4.1 Enfoque y tipo de investigación

El siguiente proyecto se efectuó analizando los enfoques metodológicos utilizados en la investigación científica actuales, para determinar las fortalezas y limitaciones de cada uno y cómo se pueden aplicar de manera efectiva en diferentes contextos, determinando que:

El enfoque cualitativo permite construir el conocimiento a partir de la interacción con los participantes objeto de estudio generando estrategias de acción que serán sometidas a la observación, análisis, reflexión y cambio en la que se busca relacionar la teoría con la práctica. Se aplica básicamente en ambientes naturales. Esta metodología se usa con frecuencia en investigaciones de carácter social.

En el enfoque cualitativo, según, Hernández et al. (2014) “Utiliza la recolección de datos

sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.” (p. 7)

Desde la perspectiva del enfoque cuantitativo se permite la recolección de datos confiables que pueden ser representados numéricamente, puesto que éste mide fenómenos, utiliza estadísticas, prueba hipótesis, hace análisis de causa efecto y es objetiva. Para Niño, (s.f.) “El enfoque cuantitativo de investigación hace referencia a un proceso con diferentes fases, es secuencial, y probatorio.” (p. 5)

Después de hacer un análisis comparativo de los enfoques metodológicos, el equipo de investigación tomó la decisión de adoptar el enfoque mixto. Además, para Hernández et al. Como se citó en Niño, (s.f.)

El enfoque mixto ofrece al investigador una perspectiva más amplia, posibilita hacer mayor teorización y los datos son más variados, puesto que provienen de diferentes fuentes y técnicas, a la vez que permite al investigador ser más dinámico y creativo.” (p. 6).

Este enfoque metodológico se ajustó al proyecto porque permitió recolectar y analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos para dar mayor validez a los resultados del fenómeno en estudio.

#### **4.2 Fases de investigación**

Se analizaron los diferentes tipos de metodología de investigación bajo el enfoque mixto, donde se seleccionaron por el propósito del proyecto y los objetivos específicos a los que se quiere llegar. Por ello se escogieron las siguientes:

**Diseño secuencial explicativo (DEXPLIS):**

Este enfoque implica la recopilación y análisis de datos cuantitativos primero, seguido de la recopilación y análisis de datos cualitativos para proporcionar una explicación más profunda de los resultados cuantitativos. Por ejemplo, se podría utilizar una encuesta para recopilar datos cuantitativos y luego entrevistar a un subconjunto de los encuestados para obtener una comprensión más profunda de los resultados.

**Diseño secuencial exploratorio (DEXPLOS):**

En este enfoque, se recopilan y analizan datos cualitativos primero para explorar un fenómeno o problema, seguido de la recopilación y análisis de datos cuantitativos para validar los hallazgos. Por ejemplo, se podría llevar a cabo una serie de entrevistas en profundidad para explorar un tema y luego utilizar una encuesta para obtener datos cuantitativos que confirmen los hallazgos de la investigación cualitativa.

**Diseño concurrente (DITRIAC):**

En este enfoque, se recopilan y analizan datos cuantitativos y cualitativos simultáneamente y se integran en el análisis final. Por ejemplo, se podría utilizar una encuesta para recopilar datos cuantitativos y también realizar entrevistas en profundidad para recopilar datos cualitativos sobre el mismo tema, y luego integrar los resultados de ambos análisis para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Estos son solo algunos ejemplos de estrategias metodológicas de investigación bajo el enfoque mixto. Dependerá del investigador elegir la estrategia que mejor se adapte a su pregunta de investigación y objetivos.

**El diseño transformativo secuencial (DITRAS):**

Es un enfoque de investigación que se enfoca en generar cambios significativos en la realidad social, política o económica de una comunidad o sociedad. Este enfoque combina la investigación con la acción social, es decir, busca no solo entender la realidad social, sino también cambiarla a través de un proceso literativo y participativo

Por lo anterior, el equipo de investigación eligió el diseño explicativo secuencial Dexplis por su enfoque sistemático y riguroso, por la posibilidad de obtener una comprensión detallada del fenómeno, por la validación cruzada de los resultados y la utilidad potencial para la investigación aplicada. Para Hernández et al. (2014) “los diseños explicativos se centran en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste o por qué dos o más variables están relacionadas” (p. 49), un diseño explicativo en la investigación científica se utiliza cuando se desea comprender y explicar las relaciones de causa y efecto entre variables. Se presta una atención especial a la manipulación o control de las variables, la aleatorización y el control de variables extrañas para establecer relaciones causales sólidas.

En la presente investigación la variable independiente a considerar fue la gamificación como estrategia pedagógica que puede mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del colegio Gimnasio Calibio.

Como variable dependiente se estableció la lectura comprensiva que se analizó a través de las habilidades lectoras que indican que se alcanzó en los niveles literal, inferencial y crítico.

El diseño de investigación está planteado desde lo no experimental, el cual corresponde con el explicativo secuencial denominado DEXPLIS, el cual presenta una etapa donde se analizan los datos cuantitativos, siguiendo otra donde se recogen y evalúan datos cualitativos.

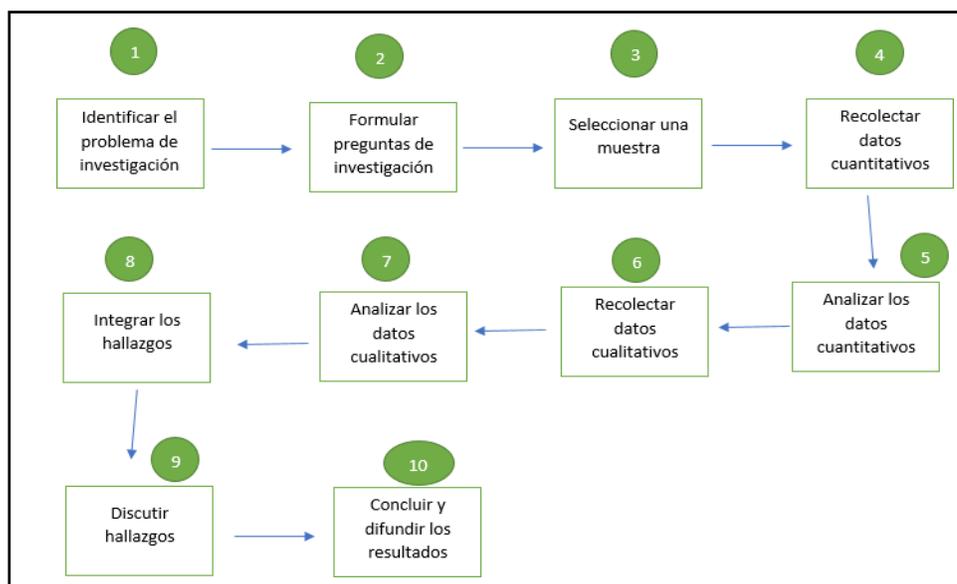
Por ello, para el presente trabajo, el diseño es no experimental, puesto que se basó en un análisis de observación a los estudiantes cuando se implementó la estrategia pedagógica para fortalecer el nivel de lectura comprensiva, donde van a mejorar la atención y motivación hacia la lectura.

Por otro lado, es no experimental con carácter explicativo secuencial, debido a lo que se explicó anteriormente, porque hay datos cuantitativos-cualitativos, donde se hizo una recolección de información que se midieron numéricamente y así se pasó a hacer un análisis estadístico de los resultados.

En un segundo momento, con base en los resultados obtenidos se diseñaron y aplicaron estrategias pedagógicas las cuales se analizaron desde el enfoque cuantitativo. Se obtuvo nuevamente información estadística sobre los resultados alcanzados en cuestionarios hechos en los niveles literal, inferencial y crítico interpretativo de comprensión, después de aplicar la estrategia pedagógica. Por último, se compararon los resultados obtenidos en el pretest y en el postest para determinar la influencia de la estrategia para fortalecer indicadores de lectura comprensiva y así hacer la validación de la hipótesis.

Se utilizó el diseño PREXIS, es un modelo metodológico que se utiliza para planificar y diseñar proyectos de investigación aplicada, que se enfocan en resolver problemas y necesidades concretas de la sociedad. La figura 2, muestra el diseño Prexis que se utilizó para abordar el problema sobre la falta de comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán, Cauca, consta de diez pasos, estos forman parte de una propuesta pedagógica con el objetivo de diseñar una estrategia lúdica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

**Figura 2.** Pasos metodológicos del modelo PREXIS



**Fuente:** Elaboración propia

Se da inicio con la Identificación del problema: Para el caso particular, el problema es la falta de comprensión lectora en los estudiantes y cómo esta dificultad se refleja en su bajo rendimiento en diferentes áreas del conocimiento como biología, español y otras que requieren habilidades de dicha competencia. Reconocer y definir el problema es fundamental para desarrollar una estrategia efectiva que pueda abordar las necesidades específicas de los estudiantes y mejorar sus niveles de comprensión lectora. Al tener definido el problema, los educadores pueden enfocarse en diseñar experiencias y actividades que se ajusten a las necesidades de los estudiantes para que les ayude a superar las dificultades de lectura, lo que, a su vez, podría impactar positivamente su desempeño en todas las áreas académicas.

Exactamente, una vez que el problema ha sido identificado, la siguiente etapa es formular una pregunta de investigación específica que guía el proceso de diseño de la estrategia para abordar el problema. En este caso, la pregunta de investigación es:

Cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Calibio de Popayán Cauca a través de la implementación de una estrategia pedagógica de gamificación.

Al formular esta pregunta de investigación específica, se proporcionó una dirección clara para el diseño de la propuesta pedagógica, lo que permitió enfocar los esfuerzos en encontrar soluciones creativas y efectivas para el problema identificado previamente. La respuesta a esta pregunta fue el resultado de un proceso de investigación y desarrollo cuidadoso que culminó en una estrategia pedagógica adecuada para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado en el colegio Gimnasio Calibio de Popayán, Cauca. Se definió la población de interés, que en este caso fueron los estudiantes de grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán, Cauca.

Ya formulada la pregunta de investigación y de haber establecido el enfoque del diseño de la estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora, el siguiente paso fue recopilar datos tanto cualitativos como cuantitativos para obtener una comprensión completa del problema y las necesidades específicas de los estudiantes. Los datos cuantitativos son aquellos que pueden ser expresados en términos numéricos y se utilizan para medir aspectos cuantificables de la comprensión lectora de los estudiantes. En este caso, la prueba Milton Ochoa fue un referente en el que se utilizaron datos cuantitativos para determinar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado. Además, se aplicó una prueba pretest para identificar en ese momento los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. Esta prueba evaluó habilidades de lectura como, vocabulario y comprensión textual, así como una medida objetiva de la competencia lectora.

Por otro lado, los datos cualitativos son de naturaleza descriptiva y se centran en

comprender las percepciones, opiniones, actitudes y experiencias de los estudiantes en relación con la comprensión lectora. Para recopilar datos cualitativos, se utilizaron técnicas como entrevistas individuales y observación estructurada. Estas técnicas e instrumentos permitieron identificar en los estudiantes sus pensamientos, sentimientos y su relación con la lectura, identificar desafíos específicos que enfrentan al comprender textos y proporcionar información sobre sus preferencias y motivaciones para el aprendizaje.

Al recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos, se logró una visión más completa y holística del problema. Esto proporcionó una base sólida para diseñar una estrategia pedagógica que se adaptó a las necesidades y características individuales de los estudiantes y al mismo tiempo, permitió una evaluación efectiva de la propuesta pedagógica en un contexto educativo específico.

Con base en los resultados del análisis de datos y la comprensión del problema, se diseñó una propuesta pedagógica específica para abordar y fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Luego se implementó la estrategia pedagógica diseñada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Por último, se evaluó los resultados obtenidos después de la implementación de la estrategia pedagógica. Esto implicó medir y analizar cómo se vio afectada la comprensión lectora de los estudiantes y si tuvo un impacto positivo en su rendimiento académico. De acuerdo con los hallazgos se hizo el análisis de la información obtenida con las diferentes actividades realizadas nombradas anteriormente.

Por último, se retroalimentaron los resultados a los estudiantes para que analizaran su mejoría con los juegos de gamificación realizados.

En conclusión, este diseño Prexis es una metodología que parte de la identificación del

problema, la formulación de una pregunta de investigación, la recopilación y análisis de datos, y la creación y evaluación de una propuesta pedagógica específica que busca mejorar la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes del grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán, Cauca.

### **4.3. Línea y grupo de investigación**

Por ser ésta una investigación adscrita al área educativa, dentro del grupo “La razón pedagógica” de la Fundación Universitaria los Libertadores, se inscribe dentro de una de las seis líneas de investigación la cual se denomina Evaluación, aprendizaje y docencia,

Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, puesto que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. Por esta razón, el eje de aplicación de la investigación se orientó a esta línea, puesto que el objetivo propuesto fue, Implementar una estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora, acompañado desde el análisis de evaluaciones, de procesos de enseñanza aprendizaje y diseño curricular.

#### 4.4 Población y muestra

Para el presente proyecto de investigación se utiliza una muestra de tipo no probabilístico, como lo expresa Hernández et al. (2014) afirman que “En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra” (pp.189-190). Una muestra de tipo no probabilístico es una muestra seleccionada de manera que no todos los elementos de la población tengan la misma probabilidad de ser seleccionados. En otras palabras, la selección de los elementos de la muestra se basa en criterios que no están relacionados con la probabilidad de selección, como la disponibilidad, la conveniencia o el juicio del investigador.

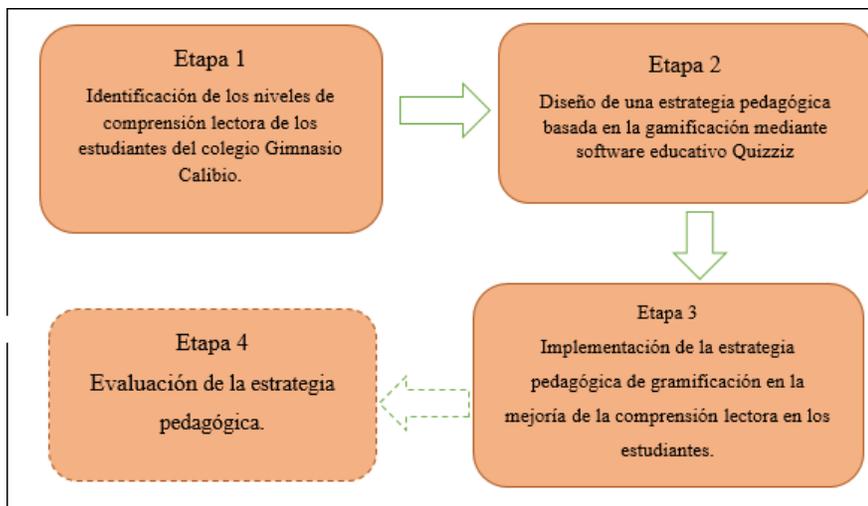
Existen varios tipos de muestras no probabilísticas, como la muestra por conveniencia, la muestra intencional o de juicio, la muestra por cuotas y la muestra de bola de nieve. En la muestra por conveniencia, los elementos se seleccionan simplemente porque están disponibles y accesibles al investigador.

La muestra es la selección de una parte de la población que va a ser sujeto de estudio, para este caso particular, se elige la muestra por conveniencia, porque se seleccionan elementos de la población que son más accesibles o convenientes para el investigador. La población fue de 36 estudiantes, correspondiente al grado quinto del colegio Gimnasio Calibio de Popayán, tomándose bajo un muestreo no probalístico por conveniencia 30 estudiantes. de los cuales son mujeres 21 son mujeres y 15 son hombres con edades promedio que oscilan entre 9 y 12 años.

Teniendo en cuenta la figura 2, acerca del diseño Prexis, se creó una metodología propia basada en los objetivos específicos para el cumplimiento al objetivo general del proyecto, donde se realizan unas actividades con el fin de desarrollar la estrategia pedagógica mediada por la

gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

**Figura 3.** Metodología propia basada en objetivos específicos



**Fuente:** Elaboración propia.

#### 4.5 Instrumentos para la recolección de información

Las técnicas e instrumentos de recolección de información son las estrategias que sigue el investigador para hallar los datos, como lo plantea Aguilar (2016) “Son las distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar datos”. (p. 1)

Se llevó a cabo una prueba diagnóstica que permitió iniciar el proceso investigativo, puesto que determinaría las acciones o ruta a seguir para resolver las dificultades existentes. En el caso de los estudiantes de quinto grado, se aplicó la prueba diagnóstica a los 36 estudiantes de grado quinto, con el fin de tomar decisiones con respecto a los objetivos y contenidos a trabajar durante la implementación del proyecto. Esta prueba diagnóstica se realizó a través de una prueba y una encuesta, teniendo como finalidad determinar las debilidades y fortalezas que presentaban los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

**Figura 4.** *Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.*

ENFOQUE	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Cuantitativo	Prueba	Prueba pretest
Cualitativo	Entrevista	Cuestionario de preguntas
Cuantitativo	Encuesta	Guía de preguntas
Cualitativo	Observación no estructurada	Diario de campo
Cuantitativo	Prueba	Prueba Post test

**Fuente:** Elaboración propia.

#### ***4.5.1 Prueba Diagnóstica***

Para la recolección de datos en esta investigación se utiliza la prueba porque permite cuantificar y organizar los datos de la prueba diagnóstica que incluye dentro de la secuencia didáctica actividades como completar palabras, ordenar sílabas para formar palabras, ordenar palabras para formar oraciones o frases, lectura de imágenes e interpretación.

Por lo anterior, se diseñó la prueba test (pretest y postest), para medir los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto, este dependió básicamente de los modelos utilizados en las pruebas propuestas por Milton Ochoa, y con base en los Estándares Básicos de Competencias (Ver anexo 1). Esta prueba se diseñó con nueve preguntas, (tres para cada uno de los niveles de comprensión) y cuyo propósito fue determinar cómo están los estudiantes en los niveles de lectura literal, lectura inferencial y lectura crítica.

El análisis de datos de un pretest y postest en una prueba de lectura comprensiva se realiza para evaluar si ha habido mejoras significativas en la habilidad de comprensión lectora después de un período de intervención o tratamiento. A continuación, se explica cómo se procedió y con qué instrumentos se hizo este análisis.

Primero, se recopilaron los datos del pretest y postest de los participantes. Cada participante debe haber completado un pretest antes de la intervención y un postest

después de la misma (el tiempo entre la aplicación de una prueba a la otra fue de cuatro meses), posteriormente se organizaron los datos en una hoja de cálculo o software estadístico, donde cada fila representó a un participante, luego en dos columnas se registran los datos de los resultados del pretest y el postest. En el siguiente paso se realizó un análisis descriptivo de los datos para obtener una visión general de las puntuaciones en el pretest y el postest para determinar si hubo mejoras significativas en la lectura comprensiva después de la intervención. Para el análisis e informe de resultado de las estadísticas descriptivas se hizo un cuadro comparativo para identificar estadísticamente el porcentaje de cambio de respuestas entre cada prueba y así medir las variables en la hipótesis. Por último, se concluyó el análisis resumiendo las principales conclusiones, si hubo mejoras significativas en la lectura comprensiva, importancia de la intervención y recomendaciones para futuros trabajos.

#### ***4.5.2 La entrevista***

La entrevista es una herramienta fundamental en un proyecto de investigación científica y se utiliza con diversos propósitos, dependiendo de la naturaleza y los objetivos específicos del estudio. Para esta investigación se empleó la entrevista estructurada, llamada también formal y que consiste. En la entrevista (anexo 2) se incluyen preguntas relacionadas al gusto por la lectura y al rol del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, como una fuente de información directa. “Las entrevistas en profundidad siguen el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas” (Taylor, 198, p. 101). Se utilizó con la finalidad de reconstruir la realidad a través del rescate de la información en la interacción con los alumnos. Esta técnica se estructuró con cinco preguntas abiertas que buscaron recolectar información para identificar hábitos de lectura, intereses y limitaciones. Teniendo en cuenta la información esta técnica se encuentra en el enfoque cualitativo, debido a que se nota la

interacción de docente-estudiante.

### ***4.5.3 Encuestas***

De acuerdo con Casas et al. (2003) la encuesta es una técnica de recolección de datos mediante la aplicación de un cuestionario en este caso a una muestra de estudiantes de quinto grado. A través de la encuesta se puede conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los estudiantes objeto de estudio. Para la recolección de información se utilizó la encuesta por muestreo puesto que esta técnica permitió recoger información a un grupo de personas a cerca del problema planteado en la investigación, para luego, mediante un análisis, sacar las conclusiones que correspondan con los datos recogidos. Cabe resaltar que la encuesta consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo.

Generalmente se utiliza un cuestionario formal para darle estructura al proceso de recolección de datos. Hernández señala que un cuestionario “consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (2003, p. 391). La técnica más común de recolección de datos es el cuestionario estructurado directo el cual exige que las preguntas se formulen para todos los encuestados con las mismas palabras exactamente y en la misma secuencia. En este caso el cuestionario fue de pregunta cerrada permitiendo obtener respuestas específicas y estructuradas por parte de los encuestados. Estas preguntas ofrecieron una serie de opciones predeterminadas entre las cuales los encuestados eligieron una de las opciones múltiples. Este tipo de preguntas es útil cuando se necesita recopilar datos cuantitativos o cuando

se desea estandarizar las respuestas para facilitar el análisis de los datos. La guía de preguntas proporciona una estructura coherente para llevar a cabo la encuesta y garantizar que se recopile la información deseada de manera sistemática. En el contexto del proyecto de fortalecimiento de la lectura comprensiva en estudiantes de grado quinto, la guía incluyó cinco preguntas cerradas relacionadas con los gustos e intereses hacia la lectura, preferencias de género literario, hábitos de lectura en el tiempo libre, recursos utilizados para la lectura, lo que más les gusta de un texto. Dicho instrumento permitió recolectar insumos para proceder con el diseño de la estrategia pedagógica, en este caso la unidad didáctica para aplicar con la herramienta Quizziz.

Para su validación y confiabilidad se acudió a la técnica de validación por expertos, para el caso particular, se contó con el jefe de área profesional, Magister y licenciada en Filosofía y Lengua Castellana y docentes de humanidades para someter a revisión, juicio y recomendaciones en relación con el tipo de preguntas, redacción, contenido mediante los siguientes pasos metodológicos. Antes de enviar el cuestionario a los expertos, se definió claramente los criterios que se utilizarían para evaluar su validez. Se identificó a un grupo de expertos que estuvieran familiarizados con el tema del cuestionario haciendo entrega de este para hacer revisiones y observaciones por un tiempo de 7 días, tiempo durante el que revisaron cuidadosamente la información emitiendo conceptos para sus ajustes respectivos.

Analizada la retroalimentación de los expertos de manera sistemática se registraron sus comentarios y sugerencias para realizar las modificaciones necesarias y se procedió a la elaboración del cuestionario obteniendo su validación. Finalmente se realizó la firma de constancia de validación para la aplicación del cuestionario.

#### ***4.5.4 Observación no estructurada***

Pérez (como se citó en Llanes, 2005) señala que a través de la observación “el investigador recoge los datos considerando la actuación del consultado en la situación de investigación”. (p. 57). A través de la observación se recaba datos o información referente al hecho o problema que se investiga.

Utilizar la observación con un objeto bien determinado: antes de iniciar con el trabajo de investigación se determina el qué y el para qué de la observación. En esta investigación, la observación sirvió para registrar el rol desempeñado por el alumno en el proceso de enseñanza, sobre todo en las actividades de comprensión lectora y determinar si alcanzaron los propósitos educativos, es decir, si aprendieron lo que se pretendía enseñarles. Se eligió esta técnica por las ventajas que presenta: obtener información independientemente del deseo de proporcionarla; se trata de un procedimiento en el que se estudian los hechos dentro de una situación contextual; los hechos se estudian sin intermediarios para evitar distorsiones. Según Taylor En la observación se toman nota que “deben incluir descripciones de personas, acontecimientos y conversaciones tanto como las acciones, sentimientos, intuiciones o hipótesis de trabajo del observador” (Taylor, S. 1987. p. 75). Al momento de la observación se evidencia la relación de docente-estudiante, puesto que se sigue dentro del aula acontecimientos y conversaciones que permiten obtener mayores datos y por ello se encuentra en el enfoque cualitativo. Para llevar a cabo el registro de manera minuciosa las interacciones de los estudiantes se utilizó un diario de campo, que es un instrumento en la investigación cualitativa para documentar observaciones, reflexiones, impresiones y eventos relevantes que ocurren durante el desarrollo de un estudio. Es una herramienta que permite a los investigadores mantener un registro detallado y sistemático de sus experiencias y actividades en el campo de estudio. (Ver anexo 4).

---

## **Capítulo 5. Resultados y discusión.**

El presente proyecto tuvo como objetivo general fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado del colegio Gimnasio Calibio de la ciudad de Popayán a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación, para lograrlo se siguió el enfoque mixto de la investigación y en conjunto con el diseño explicativo secuencial DEXPLIS, que partió desde la identificación del problema, el cual se describió con el análisis estadístico de los resultados de las pruebas estandarizadas Milton Ochoa, tal como se mostró (ver figura 1), a su vez se buscó determinar las causas por las que se diera esta problemática permitiendo establecer los criterios para diseñar la estrategia pedagógica, también, se aplicó una prueba pretest y posttest y su correspondiente análisis.

Es importante tener en cuenta, como se indicó en el capítulo anterior que el diseño metodológico que se utilizó estuvo basado en el modelo PREXIS y los pasos metodológicos que se desarrollaron fueron propios puesto que se ajustaron a las particularidades del contexto y los objetivos. Para el caso particular, se siguió un enfoque secuencial desde tres fases:

### **5.1 Etapa 1: en términos del análisis referido al objetivo específico N° 1: Diagnóstico del estado de la lectura en los estudiantes de grado quinto.**

En la primera fase, y en respuesta al primer objetivo específico se identificaron los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado mediante la aplicación de cuestionarios de opción múltiple y su correspondiente análisis estadístico. El propósito de este estudio fue obtener información precisa y confiable sobre el estado del nivel de comprensión lectora en los estudiantes participantes, para ello se aplicó una prueba diagnóstica o prueba pretest. La prueba se diseñó con rigurosidad contando con la validación de expertos y teniendo

en cuenta los estándares y criterios establecidos para evaluar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. Así lo expresa el Ministerio de Educación Nacional (2006) “Los estándares se orienten hacia el desarrollo y el dominio de las capacidades expresivas y comprensivas de los estudiantes –tanto en lo verbal como en lo no verbal.” (p. 21). Se aplicó a todos los estudiantes de esta población en el Colegio Gimnasio Calibio, garantizando así una muestra representativa de la población objeto de estudio. Para dicha prueba, cada estudiante respondió a una serie de nueve preguntas de opción múltiple relacionadas con la comprensión de textos, abarcando diferentes niveles de dificultad. Estas preguntas estuvieron divididas en 3 grupos donde las tres primeras permitieron medir el nivel de comprensión lectora literal, las preguntas de la cuatro a la seis midieron la competencia inferencial y las tres últimas midieron la competencia crítica.

Una vez recolectados los datos de las respuestas de los estudiantes, se procedió a realizar un análisis estadístico de los mismos. Se calculó el porcentaje de estudiantes que se encuentran en cada uno de los niveles establecidos, lo que proporcionó una visión clara de la distribución del rendimiento en comprensión lectora en la población estudiantil de quinto grado del Colegio Gimnasio Calibio, los resultados obtenidos se pueden evidenciar en la figura 5.

Basándonos en la descripción proporcionada, se puede interpretar la figura de la siguiente manera: El nivel literal: El 57% de los estudiantes respondieron correctamente a las preguntas que evaluaban esta competencia. El nivel inferencial 37% de estudiantes respondieron adecuadamente las preguntas que evaluaban esta competencia. El nivel crítico, el 56% de estudiantes lograron analizar correctamente las preguntas que evaluaban esta competencia. Así pues, pudimos concluir que los estudiantes presentan mayor desempeño en el nivel de comprensión literal. El nivel de comprensión lectora inferencial y crítico presentan mayor

dificultad. Se evidencian porcentajes muy bajos en desempeños satisfactorios.

**Figura 5.** *Análisis de resultados pretest*



**Fuente:** Elaboración propia

## **5.2 Etapa 2: en términos del análisis referida al objetivo N° 2: Diseño de la estrategia pedagógica basada en la gamificación mediante software educativo Quizizz.**

Se diseñó una estrategia pedagógica para orientar el fortalecimiento de las competencias en lectura comprensiva. Para tal fin se hizo necesario elaborar una guía didáctica o planeación curricular fundamentada bajo los estándares o Derechos Básicos de Aprendizaje DBA propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) para el grado quinto y en relación con la lectura comprensiva, (ver anexo 3), dentro de esta planeación se contemplan aspectos como, objetivos, competencias, actividades, recursos, tiempos, y evaluación. La estrategia lúdica consistió en un juego online en la plataforma de Quizizz.

En esta etapa se pretendió determinar los gustos y tipos de lectura preferidos por los estudiantes, para ello se aplicó un cuestionario de cinco preguntas cerradas de opción múltiple, estas preguntas ofrecieron varias opciones de respuesta y los estudiantes eligieron la que mejor

se ajustara a sus preferencias. Este tipo de cuestionario es una herramienta comúnmente utilizada en investigaciones cuantitativas para obtener información específica sobre las preferencias y opiniones de los participantes.

El análisis de los datos recolectados a través del cuestionario de opción múltiple proporcionó una visión general de los tipos de lectura que son privilegiados para los estudiantes y las razones detrás de sus preferencias. Con dicha información se procedió a diseñar la estrategia didáctica y promover el gusto por la lectura en el ámbito escolar.

**Figura 6.** Resultados a la pregunta por *¿Lo que más les gusta leer?*



**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede evidenciar en la figura 6, a los estudiantes les gusta mucho las novelas e historias cortas, uno de los motivos podría ser: que incentiva la y creatividad, debido a que leer personajes e historias cortas les permite a los niños usar su imaginación para visualizar, escenarios y eventos en sus mentes. Esto fomenta su creatividad y les permite explorar diferentes mundos y situaciones.

Otras de las razones es que se puede sentir identificados y así misma empatía, porque

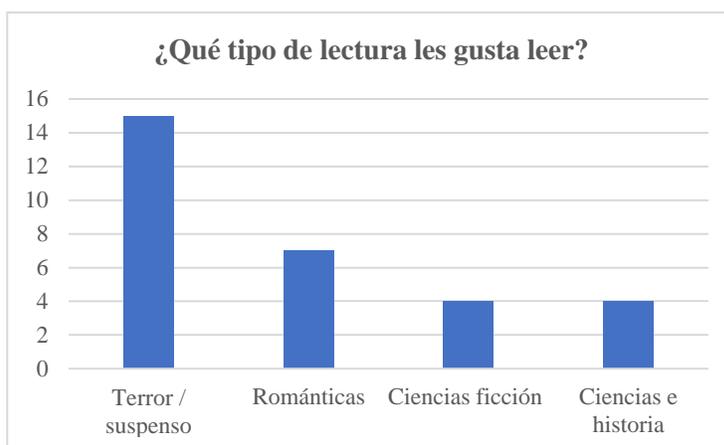
pueden ver reflejadas sus propias experiencias, emociones y desafíos en los personajes, lo que les ayuda a comprender y manejar sus propias emociones. También desarrolla empatía al ponerse en el lugar de los personajes y entender sus perspectivas y sentimientos.

En resumen, a los niños les gusta leer novelas e historias cortas porque les brindan una experiencia emocionante, les ayudan a desarrollar su imaginación, comprensión lectora y habilidades de lenguaje, y les permiten aprender sobre el mundo que les rodea de manera divertida y entretenida, debido a que incentiva su imaginación y creatividad. Leer personajes e historias cortas les permite a los niños usar su imaginación para visualizar, escenarios y eventos en sus mentes.

Motivar a los estudiantes a leer historias cortas tiene varios beneficios educativos porque se fomenta el amor y gusto por la lectura, ya que al ser más cortos se hace menos tedioso leer puesto que se presentan tramas en formatos más concisos que hacen que el estudiante se enfoque en detalles importantes identificando elementos clave de la historia, la longitud de las historias cortas las hace más accesibles para la lectura independiente, los estudiantes pueden sentirse logrados al terminar una historia en poco tiempo, lo que puede aumentar su confianza en sus habilidades de lectura.

Aunque es cierto que algunos niños pueden mostrar una falta de interés o resistencia hacia la lectura, existen varias posibles razones por las que a algunos niños no les gusta leer una de ellas puede ser la falta de habilidad pueden o dificultades de lectura: Algunos niños encuentran dificultades en la lectura debido a problemas de aprendizaje, como la dislexia. Estas dificultades pueden hacer que la experiencia de la lectura sea frustrante y desalentadora, lo que lleva a una aversión hacia ella.

**Figura 7.** Resultados a la pregunta *¿Qué tipo de lectura les gusta leer?*



**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede evidenciar en la Figura anterior a los estudiantes les gusta leer diferentes géneros, como el terror, las historias románticas, la ciencia ficción, entre otros, por las siguientes razones:

**Emociones intensas:** Los géneros como el terror y la ciencia ficción suelen provocar emociones intensas en los lectores, incluidos los niños. La sensación de miedo, la intriga y la excitación generadas por estas historias pueden ser emocionantes y desafiantes para los niños, ya que experimentan una gama de emociones de forma segura a través de la lectura.

**Identificación con los personajes pueden y las situaciones:** Los niños identificarse con los personajes de las historias que leen. En el caso de las historias románticas, pueden soñar con relaciones y emociones que son nuevas para ellos. En cuanto a la ciencia ficción, pueden imaginarse como héroes o exploradores del espacio, lo que les permite escapar de la realidad y sumergirse en aventuras emocionantes.

**Imaginación y creatividad:** La lectura de géneros como la ciencia ficción y el terror fomenta la imaginación y la creatividad de los niños. Estas historias presentan mundos y

situaciones imaginarias que desafían los límites de la realidad, lo que estimula su capacidad para imaginar y visualizar escenarios únicos.

Exploración de temas y conceptos interesantes: Los géneros como la ciencia ficción pueden presentar conceptos científicos, tecnológicos o futuristas fascinantes para los niños. Les permite explorar ideas y temas interesantes, como los viajes en el tiempo, los extraterrestres o las posibilidades futuras, despertando su curiosidad y su interés por el conocimiento.

Entretenimiento y escapismo: Al igual que con otros géneros, los niños se encuentran en estas historias un entretenimiento y escapismo. Les permite sumergirse en mundos y situaciones diferentes, donde pueden experimentar emociones intensas y emocionantes, alejándose temporalmente de su realidad cotidiana.

Es importante tener en cuenta que las preferencias de lectura pueden variar en cada niño, y lo que a algunos les gusta no puede ser del agrado de otros. La lectura es una actividad personal y subjetiva, y es esencial respetar y fomentar los intereses individuales de cada niño para mantener su motivación y disfrute de la lectura.

Es importante tener en cuenta que estos datos representan un patrón general y pueden variar según los gustos y las actividades extracurriculares de cada estudiante. Algunos estudiantes pueden dedicar más tiempo a la lectura debido a su pasión por los libros, mientras que otros pueden tener menos tiempo disponible debido a otras actividades en sus rutinas diarias.

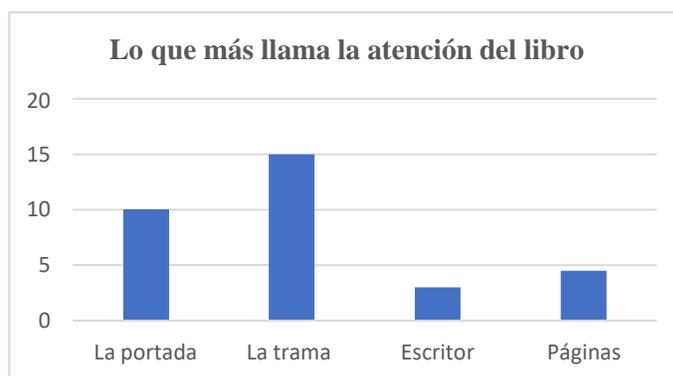
**Figura 8.** Resultados a la pregunta por el tiempo dedicado a la lectura



**Fuente:** Elaboración propia

En resumen, la Figura muestra que una cantidad considerable de estudiantes dedica de 2 a 3 horas al día a la lectura de libros que les gusta, mientras que un grupo más pequeño de estudiantes dedica horas de 4 a 5 diarias a esta actividad.

**Figura 9.** Resultados a la pregunta por lo llamativo del libro



**Fuente:** Elaboración propia

Los estudiantes son naturalmente curiosos y desean saber de qué se trata un libro antes de decidir leerlo. La portada del libro puede ser atractiva visualmente y despertar su interés,

mientras que la sinopsis o la trama les proporciona una idea de la historia y los eventos que pueden ocurrir. Esto despierta su curiosidad y los motiva a explorar más a fondo el contenido del libro. Por ende, hay 10 estudiantes que les gusta el libro por la portada, 15 estudiantes que les gusta el libro por la trama, 3 estudiantes que les gustan por el escritor y 5 estudiantes que observan las páginas antes de leer.

**Figura 10.** Resultados a la pregunta por lo interesante de una historia



**Fuente:** Elaboración propia

Lo interesante de una historia para los niños puede variar dependiendo de muchos factores, como la edad de los niños, sus intereses y su nivel de desarrollo. Sin embargo, hay algunos elementos que suelen hacer que una historia sea atractiva para los más pequeños.

La historia debe ser interesante para despertar su imaginación y mantener su atención mientras los entretiene y les enseña lecciones valiosas.

En complemento con la información adquirida anteriormente, se aplicó la técnica de la entrevista que también permitió establecer gustos de los estudiantes por la lectura, y así abrir un panorama más amplio sobre los criterios para tener en cuenta para el diseño de la estrategia

pedagógica sin dar lugar a desaciertos. Utilizar este tipo de técnicas que combinen la recolección de datos tanto cuantitativos como cualitativos sirven para complementarse y brindar una comprensión más profunda y contextual de las razones detrás de las preferencias de lectura de los estudiantes. El diseño del instrumento recopiló datos que se clasificaron con relación a tempo, temas y contexto en el que se lee, (ver anexo 2)

Para esta técnica se seleccionó una pequeña muestra de 7 estudiantes, es importante tener en cuenta que cualquier información recopilada durante las entrevistas fue valiosa sobre la relación de los alumnos con la lectura y su forma de interactuar con el texto, aunque no sea representativa de toda la población estudiantil. La información obtenida pudo ayudar a identificar patrones y tendencias comunes entre los estudiantes entrevistados y brindar pistas para entender mejor el panorama general de la comprensión lectora en el colegio.

Ahora bien, teniendo en cuenta las respuestas que dieron cada uno de los estudiantes, Frente a la pregunta sobre si les gusta leer y el porqué, se puede concluir que: la gran mayoría de los entrevistados (6 de 8 alumnos) disfrutaron leer porque aprenden más. Específicamente, algunos de los motivos dados por los estudiantes que respondieron afirmativamente son: les gusta leer y porque sus madres les dicen que lean. Solo dos alumnos respondieron negativamente, mencionando que no les gusta leer porque les aburre la lectura. Entonces, se concluye que una mayoría considerable de los entrevistados tiene una actitud positiva hacia la lectura y reconoce su valor educativo y de aprendizaje.

Teniendo en cuenta la pregunta número dos ¿Qué es lo que más te gusta leer?

Según los datos proporcionados, de los 8 alumnos entrevistados: 5 alumnos dijeron que les gustan los cuentos; 1 alumno dijo que le gustan las noticias; 1 alumno no respondió a la

pregunta.

Debido a que solo 7 alumnos respondieron a la pregunta, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes (5 de 7) tienen preferencia por los cuentos. Sin embargo, no se puede determinar la preferencia de lectura del estudiante octavo ya que no respondió a la pregunta. Entonces, se puede concluir que entre los estudiantes que respondieron, la mayoría tiene gusto por los cuentos como género de lectura.

De acuerdo con la información suministrada por los entrevistados, por la pregunta después de leer algo ¿Te acuerdas de lo que leíste? Se puede inferir que la gran mayoría de los estudiantes (7 de 8) tienen una capacidad de retención de información, ya que recuerdan lo que leyeron anteriormente. Esto podría ser un indicativo de que los estudiantes de quinto grado tienen habilidades de memoria y comprensión adecuada en relación con el contenido leído.

Según la información proporcionada en la entrevista, a la pregunta ¿Cuántas veces tienes que leer un texto para entender lo que dice? se puede inferir que, de los ocho estudiantes entrevistados, seis de ellos necesitan leer el texto dos veces o más para comprender de qué se trata. Esta dificultad puede ser considerada normal, dado que los estudiantes están en el grado quinto, donde aún están desarrollando sus habilidades de comprensión lectora y la capacidad de entender textos más complejos.

Es común que los niños en esta etapa estén en proceso de mejorar sus habilidades de lectura y comprensión, y es posible que requieran más práctica y experiencia para adquirir un nivel de comprensión más rápido y efectivo. Como docentes, es esencial apoyarlos y proporcionarles las herramientas y el apoyo necesario para que puedan desarrollar sus habilidades de lectura de manera adecuada.

Se debe recordar que cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje, y lo importante es fomentar un ambiente positivo y alentador para que puedan progresar en sus habilidades de lectura y comprensión de manera gradual. Con el tiempo y la práctica, es probable que estos estudiantes puedan mejorar su capacidad de comprensión lectora y enfrentar textos más desafiantes con mayor facilidad.

Además, para obtener una comprensión más precisa, sería útil realizar una evaluación a todos los estudiantes más detallada de las habilidades de lectura de cada uno y considerar otros factores que pueden influir en su capacidad de comprender el texto, como el nivel de vocabulario, la experiencia de lectura previa, el entorno en el que se encuentran, entre otros.

Pregunta cinco ¿Puedes resolver tú solo los ejercicios del libro o las actividades del examen leyendo las instrucciones o necesitas que te ayuden? Se evidenció que la capacidad de los estudiantes para resolver los ejercicios del libro o las actividades del examen puede variar según varios factores, como el nivel de dificultad de los ejercicios, su nivel de conocimiento y habilidades en el tema, su experiencia previa y su capacidad de comprensión lectora. En muchos casos, los estudiantes deben poder resolver ejercicios y actividades del libro o examen leyendo y comprendiendo las instrucciones proporcionadas. La comprensión de las instrucciones es una habilidad fundamental para el éxito académico, puesto que permite a los estudiantes saber qué se les está pidiendo y cómo deben abordar el problema. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos ejercicios o actividades pueden ser más complejos y requieren un mayor nivel de comprensión o conocimiento previo del tema. En tales casos, los estudiantes podrían necesitar ayuda adicional, como complementos adicionales del maestro, el uso de recursos adicionales o el trabajo en equipo con sus compañeros. Además, la capacidad de resolver ejercicios también puede mejorar con la práctica y la experiencia. Los estudiantes pueden adquirir habilidades

adicionales para abordar problemas más desafiantes a medida que avanzan en su educación y ganan más conocimiento y experiencia en el área en particular.

De acuerdo con los resultados a la pregunta ¿Quiénes leen en tu casa? ¿Qué leen? cada uno de los estudiantes presenta por lo mínimo una persona que fomenta la lectura, teniendo así un impacto que pueda ser significativo en la formación de hábitos, incluido el hábito de la lectura. Si en sus hogares hay personas que leen periódicamente y muestran un interés genuino por la lectura, es más probable que los estudiantes se vean influenciados de manera positiva y desarrollen un hábito por la lectura. Cuando los niños y adolescentes ven a sus padres, hermanos mayores u otros miembros de la familia dedicando tiempo a la lectura y mostrando entusiasmo por los libros, es probable que se sientan motivados a hacer lo mismo. Los modelos para seguir cercanos pueden inspirar a los jóvenes a ver la lectura como una actividad valiosa y placentera. Además, un ambiente hogareño que fomenta la lectura puede ofrecer acceso a una variedad de libros y materiales de lectura, lo que les brinda a los estudiantes más oportunidades para explorar diferentes temas y géneros. Tener un acceso fácil a libros adecuado para su edad y nivel de comprensión puede ser un factor importante para cultivar el hábito de la lectura. En contraste, si en el hogar no se alienta la lectura o no hay ejemplos de personas que la practican, los estudiantes pueden perder interés en la lectura o no considerarla como una actividad primordial en sus vidas.

En esta etapa, se diseñó la estrategia pedagógica para orientar mejor las competencias en el grado quinto de primaria, con el fin de facilitar y aumentar la adquisición de conocimientos dentro del aula de clase a través de juegos propios de la gamificación como lo es la herramienta Quizziz. Las actividades realizadas en esta etapa fueron las siguientes:

La estrategia pedagógica se basó en el uso de elementos y mecánicas de juego como la

gamificación para fomentar la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al implementar la estrategia a través de la plataforma Quizizz, los estudiantes ingresaron a la sala de informática y participaron de cuestionarios con un tiempo establecido para responder las preguntas.

Una vez seleccionadas las competencias, se procedió al diseño de la estrategia lúdica en sí. Se crearon guías y juegos virtuales que se adaptaran a los temas y contenidos que se querían abordar. Se eligió una plataforma en línea, como Quizizz, para la implementación del juego interactivo, puesto que esta plataforma permite una experiencia interactiva y divertida para los estudiantes. (Ver anexo 3).

Además, la herramienta arrojó los resultados generales obtenidos por los estudiantes durante cada momento de la implementación de las unidades didácticas, estos resultados se visualizaron a través de una tabla de clasificación que permitió a los estudiantes ver su posición en tiempo real y motivarse a mejorar su puntuación. Esto fomentó la competencia y el compromiso de los estudiantes con el juego y la mejora de su comprensión lectora.

Algunas características y ventajas clave de utilizar Quizizz como parte de la estrategia lúdica incluyen:

- Competencia amigable: Los estudiantes pueden ver sus resultados y posiciones en tiempo real, lo que puede estimular un sentido de competencia amistosa entre ellos, incentivándolos a mejorar y aprender más.
- Preguntas interactivas: Quizizz permite utilizar una variedad de formatos de preguntas, como preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, completar espacios en blanco, entre otros, lo que hace que el cuestionario sea más dinámico y atractivo.

- Retroalimentación instantánea: Los estudiantes obtienen retroalimentación inmediata sobre sus respuestas, lo que les permite corregir sus errores y aprender de manera más efectiva.
- Personalización: Los educadores pueden adaptar las preguntas y el contenido del cuestionario según las necesidades y nivel de conocimiento de los estudiantes, lo que crea una experiencia de aprendizaje más personalizada.
- Recursos visuales y gamificación: Quizizz utiliza recursos visuales y elementos de gamificación, como recompensas y puntajes, para mantener el interés y la motivación de los estudiantes durante toda la actividad.
- En general, al implementar la estrategia lúdica con la ayuda de herramientas como Quizizz, se busca fomentar el aprendizaje activo y significativo, y proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa más atractiva y entretenida. Esto puede conducir a un mayor compromiso con el contenido del curso y, en última instancia, a un mejor rendimiento académico.

La fase de diseño de la estrategia pedagógica fue crucial para asegurar que las actividades y juegos creados estuvieran alineados con los objetivos del proyecto y con las necesidades específicas de los estudiantes. Se buscó que la estrategia fuera atractiva y motivadora para los estudiantes, para que se involucraran activamente en el proceso de fortalecimiento de su comprensión lectora.

Aquí hay algunos elementos que se pueden considerar para hacer el juego online aún más interesante:

- Tema atractivo: Puede ser sobre animales, ciencia, historia o cualquier otro tema que les interese. En este caso, se utilizó una lectura llamada “El Rabito blanco”, un poema

titulado “El lagarto está llorando”, “buzz lightyear” y una caricatura, que, de acuerdo con la selección de los temas de interés por los estudiantes, son lecturas que llaman su atención.

- Desafíos y recompensas: En este caso se creó preguntas desafiantes, pero a la vez accesibles para los estudiantes. El tiempo limitado por pregunta añade emoción y competencia al juego. Se consideró también la posibilidad de otorgar recompensas virtuales, como puntos o insignias a medida que los estudiantes avancen en el juego.
- Clasificación y competencia: En la figura 16 se mostró una tabla donde los estudiantes podían ver su clasificación en tiempo real para que los estudiantes puedan ver su posición y motivarse a obtener una mejor puntuación.

Como se muestra a continuación:

Las lecturas propuestas fueron seleccionadas atendiendo a los gustos de los estudiantes que con anterioridad manifestaron.

En la figura 11 se observa un ejemplo de la prueba aplicada con base en la lectura “Rabito blanco”

En las imágenes anteriores evidencian un ejemplo de la prueba que se aplicó a los estudiantes con la estrategia lúdica en la plataforma Quizizz, la cual estuvo diseñada con 22 preguntas que fueron resueltas de dentro del aula de informática de manera simultánea.

Figura 11. Pregunta para medir la lectura literal, inferencial y crítico

**RABITO BLANCO**

Rabito Blanco era un conejito que vivía en una cueva y tenía un hijo que se llamaba...  
**¿Quién sería otro título para el cuento?**

El lobo feroz.      El hombre malo.      El hombre malvado.      El otro amo.

**RABITO BLANCO**

Rabito Blanco era un conejito que vivía en una cueva y tenía un hijo que se llamaba...  
**¿Cuál sería otro título para el cuento?**

El conejito asustadizo.      El conojito juguetón.      El conejito desobediente.      El conejito dormilón.

**RABITO BLANCO**

Rabito Blanco era un conejito que vivía en una cueva y tenía un hijo que se llamaba...  
**¿En qué lugar sucede la historia de Rabito Blanco?**

El el bosque.      En un zoológico      En el parque      En una ciudad.

Fuente: www.quizziz.com

### **5.2.3. Etapa 3: en términos del análisis referida al objetivo N° 3 Implementación de la estrategia lúdica a partir del modelo determinado.**

En la tercera fase, se implementó la estrategia pedagógica en el aula de clases y se llevó a cabo un estudio cuantitativo de los resultados con relación al nivel de desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes de grado quinto del colegio Gimnasio Calibío a través de una prueba pretest y postest. Además, se hizo un estudio cualitativo a través de observaciones registradas en un diario de campo (anexo 4), esta fase permitió analizar la interacción de los estudiantes con las actividades lúdicas y su impacto en el proceso de comprensión lectora.

La implementación de la estrategia lúdica utilizando la plataforma Quizizz fue objeto de un análisis para evaluar su efectividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esta herramienta permitió emitir resultados de manera inmediata a la aplicación de la prueba, arrojando resultados de ranking, números de aciertos vs tiempo, como lo muestra la figura 12.

Para el análisis cuantitativo, se recopilaron los datos de las pruebas realizadas por los estudiantes en la implementación de la estrategia pedagógica. Se compararon los resultados obtenidos por cada estudiante, y se calcularon las estadísticas relevantes, como promedio y porcentaje de mejora en los puntajes. Los resultados estadísticos evidenciaron una mejora significativa en los puntajes promedio de los estudiantes en su implementación, se observó un aumento en el rendimiento general, lo que sugiere que la estrategia pedagógica de gamificación con la herramienta Quizizz tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 12.** Tabla de resultados de prueba Quizziz

Ranking	Nombre	Apellido(s)	Intentar #	Precisión	Puntuación	Correcto	Incorrecto
1	MARTINA	VEGA	11	100 %	11480	11	0
2	MATEO	Y	11	90 %	11090	10	1
3	jeronimo	QUINTERO	11	90 %	11010	10	1
4	Antonella	Y Pony Salvaje	11	100 %	10960	11	0
5	mariana	gutierrez b :)	11	100 %	10810	11	0
6	maria	vanessa UwU	11	90 %	9400	10	1
7	Visa		11	90 %	9230	10	1
8	maria	rdenas y luciana t	11	81 %	9090	9	2
9	Alejandro	Arévalo*	11	81 %	9020	9	2
10	josedavid		11	90 %	8790	10	1
11	Miguel	gel Polanco Montz	11	90 %	8660	10	1
12	AGUSTIN	M	11	81 %	8510	9	2
13	MARIANA	R	11	81 %	8390	9	2
14	isabela	sandoval oñate s	11	72 %	7220	8	3
15	Guadalupe	CRUZ RIVERA	11	72 %	7100	8	3
16	JUAN	CAMILO A	11	72 %	7090	8	3
17	Juan	Manuel Gutierre:	11	72 %	7060	8	3
18	manu		11	72 %	6900	8	3
19	Antonio	Gonzalez	11	72 %	6810	8	3
20	MARIANA	MONTAÑEZ	11	72 %	6610	8	3
21	Alejandro	Arévalo	11	63 %	6040	7	4
22	anaMonteroMartinez		11	63 %	6000	7	4
23	nana	tu patrona	11	54 %	5450	6	5
24	salu	y manuela	11	54 %	5430	6	4
25	SANTIAGO	P	11	54 %	4780	6	4
26	mariana	gutierrez b :	0	0 %	0	0	0

**Fuente:** www.quizzis.com

Para el análisis cuantitativo, se recopilaron los datos de las pruebas realizadas por los estudiantes en la implementación de la estrategia pedagógica. Se compararon los resultados obtenidos por cada estudiante, y se calcularon las estadísticas relevantes, como promedio y porcentaje de mejora en los puntajes. Los resultados estadísticos evidenciaron una mejora significativa en los puntajes promedio de los estudiantes en su implementación, se observó un aumento en el rendimiento general, lo que sugiere que la estrategia pedagógica de gamificación con la herramienta Quizziz tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Conforme a los resultados obtenidos de la prueba postest, como se aprecia en la tabla 4, fue posible evidenciar que hubo un alto porcentaje de aumento en los estudiantes que respondieron correctamente en la mayoría de las preguntas.

**Tabla 1.** *Comparativo resultado prueba pre vs postest*

Preguntas N°	N° de estudiantes con respuesta Correcta Pretest	N° de estudiantes con respuestas Correctas Postest	Cambio de N° de respuestas correctas	% de efectividad
1	18	25	7	30%
2	19	29	10	43%
3	20	30	10	43%
4	17	28	11	47%
5	13	28	15	65%
6	7	25	18	78%
7	19	30	11	47%
8	18	24	6	26%
9	19	28	9	39%

**Fuente:** Elaboración propia

En lo que respecta a la comprensión de lectura literal, correspondiente a las preguntas 1, 2, y 3 se pudo evidenciar un cambio de 27 respuestas de diferencia de la prueba pretest con la prueba postest, que equivale a un 38% de efectividad, indicando que para este nivel de comprensión lectora al estudiante se le evaluó la competencia literal que se centró en la comprensión básica de textos y extracción de información explícita de éste, así como lo afirma Solé (1992), citado por Avendaño, (2020), el nivel literal trata los principales indicadores: “identificar la idea principal, precisar el espacio, tiempo y personajes, secuenciar los sucesos y hechos, recordar los pasajes y detalles del texto e identificar sinónimos.” Al mejorar en esta competencia, el estudiante está en condiciones de avanzar en otras habilidades de comprensión lectora

Con relación al análisis inferencial que realizaron los estudiantes a los textos continuos y

descontinuos leídos, lograron ubicarse dentro de la escala de mediana mejoría, lo que quiere decir que mejoraron sus habilidades para identificar, reconocer, buscar y seleccionar la información que aparece de forma explícita en el texto, a partir de la decodificación del significado de las palabras y conjunto de palabras. De acuerdo con el comparativo de los resultados de las pruebas pretest y posttest correspondientes a las preguntas 4, 5 y 6, hubo un cambio de 44 respuestas, equivalente a un 63% de efectividad.

Y en lo que respecta a la comprensión de lectura crítica correspondientes a las preguntas 7, 8 y 9 hubo un cambio de 26 respuestas con relación a la prueba pretest de la prueba posttest, equivalente a un 37 % de efectividad. Concluyendo que hubo una alta mejoría en dicha competencia. La lectura crítica implica una evaluación activa y reflexiva del contenido de un texto, la identificación de sesgos y manipulaciones, y la capacidad de formar juicios fundamentados sobre la información presentada. Es el resultado de un proceso avanzado en comprensión lectora.

Por otra parte, y en concordancia con lo anterior, durante la fase tres de la investigación se realizó el registro de los comportamientos que fueron manifestando los estudiantes durante la intervención. Para lograr tener un marco común de los comportamientos observables, se establecieron una serie de unidades de análisis, tales como: las actividades, de éstas se observó el nivel de pertinencia y cumplimiento de objetivos; grado de participación de los estudiantes de las actividades en cada una de las sesiones y; interacción docente-estudiante.

El análisis cualitativo se basó en una observación no estructurada realizada por el docente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con la estrategia lúdica. Esta observación se registró en un diario de campo con relación a los detalles sobre la dinámica de las actividades

pedagógicas, el comportamiento de los estudiantes y sus reacciones ante la estrategia. (Ver anexo

4). Para realizar la observación no estructurada los estudiantes de grado quinto para la presentación de pruebas de comprensión lectora a través de la gamificación, se tuvieron en cuenta algunas variables como se muestra en resumen a continuación:

**Tabla 2. Resultados de la observación**

ASPECTOS PARA OBSERVAR	LO QUE SE OBSERVÓ
Participación y compromiso	Se observó un alto nivel de participación y compromiso de los estudiantes durante la actividad de gamificación. Se mostraron entusiasmados, involucrados y motivados.
Interacción con el contenido	La actitud hacia el aprendizaje fue positiva, y se notó un ambiente de aprendizaje pedagógico y motivador. La gamificación logró mantener el interés y la atención de los estudiantes a lo largo de toda la actividad, lo que contribuyó significativamente a una experiencia de aprendizaje enriquecedora.
Desafío y dificultad	Los estudiantes en su mayoría expresaron que la estrategia propuesta fue fácil, se esforzaron por equilibrar entre el tiempo y el número de aciertos por prueba.
Feedback y adaptabilidad	Mostraron actitud de agrado por la estrategia propuesta, se adaptaron muy rápido pues para la mayoría era novedosa.
Estrategias de aprendizaje	Comprendieron muy fácilmente el contenido de las lecturas y los procesos de respuestas a las actividades propuestas a fueron cada vez más mejorando.
Niveles de comprensión	Se observó una mejora en el nivel de comprensión lectora por los estudiantes en la medida como iba avanzando el juego.
Actitud hacia el aprendizaje	Los estudiantes mostraron mayor interés, participación y motivación durante la clase. Manifestaron sentirse más felices en el aula de sistemas.

**Fuente:** Elaboración propia

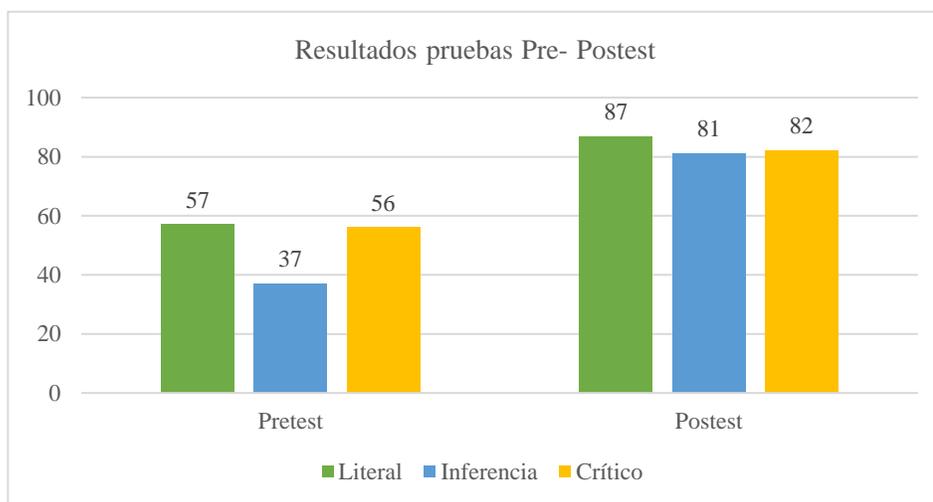
Así se puede mostrar que la estrategia lúdica, ha funcionado debido a que la gran mayoría de los estudiantes se sintieron motivados con el juego, demostrando que los estudiantes que estaban en nivel insuficiente y mínimo han subido al nivel satisfactorio y avanzado.

Demostrando así tres factores importantes como:

1. **Motivación:** La respuesta positiva de la gran mayoría de los estudiantes demuestra que la estrategia lúdica capta su interés y motivación. La utilización de un juego online como herramienta de aprendizaje resultó atractiva y estimulante para ellos.

2. Mejora en el rendimiento: El hecho de que los estudiantes que estaban en niveles insuficientes y han pasado a nivel satisfactorio, demuestra mejoría en el rendimiento.
3. Participación: en cada momento los estudiantes estuvieron participativos.

**Figura 13.** Comparativo de resultados prueba pre vs postest



**Fuente:** Elaboración propia

Los resultados de las dos pruebas indican que: Un 30% de los estudiantes mejoró en el nivel literal de lectura comprensiva. Un 44% mejoró en el nivel inferencial de la lectura.

Un 26% mejoró en lectura crítica.

*Etapa 4: La estrategia pedagógica mediada por la gamificación.*

La implementación de esta estrategia pedagógica ayudó a dar respuesta a los objetivos con nuestra metodología propia, para así poder analizar los resultados obtenidos.

**Figura 14.** Evidencia fotográfica del desarrollo de las actividades



Posteriormente de que los estudiantes presentaron el juego se obtuvieron los resultados que se pueden mostrar a continuación:

A través del análisis cualitativo, se pudo obtener una visión más profunda de la experiencia de los estudiantes con la estrategia pedagógica. Se observaron niveles más altos de participación, entusiasmo y colaboración entre los estudiantes. También se notó una disminución en la ansiedad asociada con las pruebas, lo que permitió que los estudiantes se sintieran más relajados y enfocados en el proceso de aprendizaje. Además, el análisis cualitativo proporcionó información sobre aspectos específicos de la estrategia lúdica que resultaron más efectivos y atractivos para los estudiantes. Esto permitió ajustar y mejorar la implementación para futuras sesiones de aprendizaje.

Estos hallazgos respaldan la idea de que la estrategia pedagógica puede ser una herramienta efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, es importante continuar evaluando y refinando la implementación de la estrategia para optimizar sus resultados y adaptarla a las necesidades específicas de los estudiantes y el contexto educativo

## Capítulo 6. Conclusiones

Fue posible responder la pregunta problema ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Calibío de Popayán Cauca a través de la implementación de una estrategia pedagógica de gamificación? y se pudo confirmar la hipótesis formulada: la gamificación como estrategia pedagógica puede hacer mejora el nivel de lectura comprensiva. Este estudio encontró que las actividades lúdicas aumentaron el rendimiento fortalecimiento de habilidades y destrezas cognitivas y lingüísticas leer en detalle porque proporcionan un aprendizaje más efectivo. La estrategia pedagógica es una forma diferente de motivar a los estudiantes en la lectura comprensiva en juegos online y que tiene un efecto positivo. De esta manera lograron encontrar fácilmente información clara en el texto, comprender el vocabulario usar, sacar conclusiones, interactuar con el texto, expresar opiniones y crear nuevos elementos.

En función del objetivo general, se cumplió debido a que se desarrolló la estrategia lúdica a través de las TICS, debido a que ayuda a enfocar los esfuerzos y recursos en la mejora de la lectura comprensiva. Además, que se analizaron los resultados de comprensión lectora antes y después de la implementación y el grado de participación de los estudiantes.

Al analizar los resultados obtenidos en las diferentes fases de la investigación que se implementó en el colegio Gimnasio Calibio al grado quinto de primaria, se logró mostrar que la lúdica como estrategia pedagógica tiene una relación directa a mejorar las habilidades de lectura comprensiva palabra por palabra, crítica deductiva e interpretativa más eficaz.

En el nivel literal, los estudiantes presentaron un puntaje aceptable en el pretest, sin embargo, la comprensión es diferente después de la aplicación de estrategias de juego, los

momentos de lectura mejoraron, el reconocimiento de información clara del texto entender el vocabulario y establecer relaciones de causa y efecto, como habilidades que permiten el primer paso, que consiste en una comprensión global del texto.

Se implementó la estrategia pedagógica, determinando que los estudiantes se concentran más a través de juegos, recompensas, motivando de esta forma contestar de manera rápida las preguntas para superar a los compañeros y quedar el primer lugar.

## Capítulo 7. Recomendaciones

La lectura comprensiva es una habilidad fundamental en la educación de los estudiantes. Es un desafío para los docentes lograr que los estudiantes comprendan lo que leen, especialmente en un mundo cada vez más exigente y globalizado.

La dimensión lúdica juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje de la lectura comprensiva. La incorporación de juegos, actividades placenteras y ambientes pedagógicos en el ámbito educativo puede acercar a los niños al conocimiento y desarrollar sus habilidades y destrezas lectoras. Es importante despertar el amor y el gusto por la lectura desde los centros de interés de los niños, teniendo en cuenta sus propias y características.

Los libros y textos de lectura deben adaptarse a los intereses, motivaciones y capacidades de los estudiantes, considerando el lenguaje adecuado, la estructura, el tema y la composición. Esto ayudará a que la lectura sea agradable y productiva para ellos, fomentando un hábito de lectura significativo.

Así mismo, el juego es una herramienta que acerca al niño al conocimiento, para que pueda desarrollar habilidades y destrezas lectoras y hacer de la lectura una forma amena y productiva. El amor y gusto por la lectura nace de los centros de interés de los niños, habilidades propias en relación con su curso escolar y edad. Por lo tanto, los libros y los textos de lectura deben basarse en lo que les gusta, motivarlos y facilitarles la lectura, es decir, considerar el lenguaje, la estructura, el tema y la composición adecuados para que estén en función de su edad y alumnos. Habilidades. El docente debe considerar constantemente hasta dónde su experiencia lo llevará a promover la lectura comprensiva en su conjunto y así utilizar nuevas prácticas pedagógicas que satisfagan las necesidades y expectativas de los estudiantes en un mundo en

constante cambio. El efecto del rol del docente en la adquisición y desarrollo de este proceso debe ser investigado continuamente. Es el docente quien tiene la oportunidad de brindarle al estudiante los medios para comprender adecuadamente el texto a través de actividades que satisfagan las expectativas y necesidades de los estudiantes de primaria. Si la comprensión lectora es un proceso secuencial de habilidades básicas, para la comprensión es importante adquirir las herramientas necesarias desde el inicio de la vida escolar, con las cuales se forman y fortalecen las habilidades en la enseñanza de la mejor manera. Es importante y urgente que los docentes tomen una actitud proactiva e innovadora para desarrollar y fortalecer sus habilidades y abordar las brechas en comprensión lectora en todos los cursos y periodos escolares que consumen recursos del aula y de la escuela. Introducir a los niños a la lectura y formar el hábito de esta actividad se puede lograr a través del juego; Al igual que jugar, la lectura es una de las actividades más beneficiosas en la infancia para el desarrollo cognitivo como muchos estudios, incluido este, han demostrado. La lectura profunda debe convertirse en una actividad lúdica en sí misma por el placer de aprender. La posición del docente en el aprendizaje de la comprensión lectora debe ser la de crear situaciones cotidianas de lectura para que la escuela promueva continuamente las habilidades inherentes a ese proceso a través de estrategias innovadoras y recursos escolares como la biblioteca, los proyectos y el aprendizaje en general. Se requiere que las escuelas y las aulas creen ambientes de aprendizaje que fomenten la lectura, se puede promover un ambiente de aprendizaje pedagógico, es decir crear ambientes agradables, alegres, significativos, que animen al niño a leer, estimulen la curiosidad y deba aprender leyendo. Todo esto ayuda a los estudiantes a desarrollar el hábito de la lectura,

## Referencias Bibliográficas

- Adam, M y Starr, J. (1982). La enseñanza de la comprensión lectora. Madrid: McGrawHill
- Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de lectura de Isabel Solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, N° (12), Riobamba septiembre/diciembre 2020 95-105  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-67222020000300095&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-67222020000300095&script=sci_arttext)
- Agredo, A, C. J. (2021). *Gamificación: estrategia basada en el juego digital, empleando Kahoot y classdojo dentro de la plataforma moodle para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de Santander <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6364fa36-9dc9-4708-b348-995445cc8280/content>
- Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación de Bogotá, Universidad del Valle, Escuela de Ciencias del Lenguaje Pontificia Universidad Javeriana, Grupo de investigación Pedagogías de la Lectura y la Escritura Subdirección de Evaluación y Análisis (2008). *Orientaciones curriculares para el campo de comunicación, arte y expresión: colegios públicos de excelencia para Bogotá*.  
<https://repositorios.ed.educacionbogota.edu.co/handle/001/966?locale-attribute=en>
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Bravo, C. (2018). Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora desde el enfoque de la neurociencia, para quinto año de educación primaria comunitaria vocacional en la unidad educativa Santa Rosa La Florida A de la zona sur de la ciudad de La Paz. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 15(15), 29-45.  
<http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071->

[081X2018000100004&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n66s1/1992-8238-vrcm-66-s1-e20.pdf)

Barrios, O., & Diez, F. T. (2018). Estrategias: Una sistematización de definiciones en el campo educacional. *Varona. Revista Científico-Metodológica*, (66), 1-7.

<http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n66s1/1992-8238-vrcm-66-s1-e20.pdf>

Berdugo, F. A., Montes Causado, K. P., Zedan Paba, E. M., & Mazabuel Garzón, Y. A. (2021). *Fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora en el área de español a través de la implementación del curso en línea Comprendo y Aprendo con Pilo Tic–Nivel Net en estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Técnico Industrial, Sede Jardín Infantil Piloto de la Ciudad de Popayán*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de Cartagena.

[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14670/TGF\\_Elias%20Zedan\\_Flor%20Berdugo\\_Katys%20Montes\\_Yhinett%20Mazabuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14670/TGF_Elias%20Zedan_Flor%20Berdugo_Katys%20Montes_Yhinett%20Mazabuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Carrasco, A. A. (2000). La frontera indómita, de Graciela Montes y Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura, coordinado por Daniel Goldin. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 5(9), 169-171. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14000907.pdf>

Casas A., Labrador, J. R., Campos, J. D. J., Repullo, J., & Donado, C. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.

Chuqui, R. M. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155-172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>

Corredor, R. N., Martínez, S., & Pineda, M. (2021). *Incidencia de la lúdica en el proceso de lectura comprensiva en los estudiantes de tercero de primaria*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad Los Libertadores. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4566/Corredor\\_Martinez\\_Pineda\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4566/Corredor_Martinez_Pineda_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cruz, L. E. &. (2020). *Fortalecimiento de la comprensión de textos literarios en noveno grado a*

- través de la realidad aumentada.* [Tesis de maestría] <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/c15f59eb-c62c-43a1-886e-66919ac74718/content>
- Díaz, G. (2021). Estrategia didáctica para la lectura comprensiva en los estudiantes de grado sexto de la escuela de educación general básica, Luz de América. [Tesis de Maestría]. Repositorio Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/f7ba9201-66ba-47be-ad33-cea99a6c76a6/content>
- Egío, D., Díez, M. (2017). La competencia lectora. Una aproximación teórica y práctica para su evaluación en el aula. *Investigaciones Sobre Lectura*, 7, 22-35. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/62754/1/2017\\_Diez\\_Clemente\\_ISL.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/62754/1/2017_Diez_Clemente_ISL.pdf)
- Espinosa, L. F. (2020). *El juego teatral como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Antonio García Paredes, sede José Manuel Mosquera del municipio de Popayán.* Repositorio Institución Universitaria Antonio José Camacho. <https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/handle/uniajc/1787/proyecto%20de%20grado.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Galindo, C., y Santos, C. (2020). *Estrategia Pedagógica Basada en Gamificación Para Estimular la Motivación Frente a los Procesos de Comprensión Lectora de Niños y Niñas en Edad Preescolar.* [Tesis de Maestría] Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6b655f8d-c9f5-4f24-b923-7b53db2373b7/content>
- Grijalba, S. N. E. (2021). *Estrategias didácticas para la lectura comprensiva en los estudiantes del sexto grado de la escuela de Educación General Básica "Luz de América" durante el período lectivo 2020-2021* [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad Técnica de Cotopaxi. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7363/1/MUTC-000848.pdf>
- Goodman, K. S. (1967). Reading: A psycholinguistic guessing game. *Journal of the Reading Specialist*, 6(4), 126–135. <https://psycnet.apa.org/record/1967-14160-001>

- Gicherman, D. (2016). Importancia de la Lectura. 18/04/16. Sitio web: <http://www.psicopedagogia.com/importancia-de-la-lectura>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana. (6ta ed.).
- Ibarra, C. D. L. Á. M. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar. *Revista Boletín Redipe*, 9(1), 121-131. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/900>
- Jara, A., & Velázquez, M. (2017). Propuesta metodológica orientada a la comprensión de lectura. *Revista Enfoques Educativos*, 14(2), 3-20. <https://revistahistoriaindigena.uchile.cl/index.php/REE/article/view/53664>
- Manzano, M. (2000). *Impacto del léxico en la lectura de comprensión en los estudiantes de la secundaria técnica N 1 en el Estado de Tlaxcala* [Tesis Doctoral] Repositorio Universidad Autónoma de Tlaxcala.
- Medina, M. A. M. (2020). *Classcraft Como Recurso de Gamificación Para el Mejoramiento de la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto Grado*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7567>
- Morales, C, M. D. L. A. (2013). *Estrategias lúdicas y su influencia en la lectura comprensiva de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación general básica de la escuela fiscal mixta "Inés Gangotena"*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5090>
- Moreno, I. S. (2003). *Lectura comprensiva y los libros de texto en la ESO. Serie Amarilla Blitz. 3*. [https://issuu.com/may\\_ismael/docs/angez\\_sanz\\_moreno\\_la\\_lectura\\_comprensiva\\_y\\_los\\_textos](https://issuu.com/may_ismael/docs/angez_sanz_moreno_la_lectura_comprensiva_y_los_textos)
- Monroy, R, J. A., & Gómez B. E. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37-42. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-75272009000100008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008)
- Ministerio de Educación Nacional (Colombia), (1998). *Serie lineamientos curriculares*.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf8.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (Colombia). (2006). *Estándares Básicos de Aprendizaje*.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Muñoz, G. R. (2019). *Fortalecimiento de la competencia lectora mediante la narrativa de una página web para estudiantes de grado tercero de la Institución agropecuaria pueblo Totoró sede Nueva Orleans del departamento del Cauca*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de los libertadores. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2002/Mu%C3%B1oz\\_Reina\\_2019.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2002/Mu%C3%B1oz_Reina_2019.pdf?sequence=1)

Organización Para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (s,f). *Programa PISA para la OCDE. Qué es y para qué sirve*. <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>

Palacios, D. S. (2022). *La Gamificación como estrategia lúdica para mejorar los niveles de lectura inferencial en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento*. [Tesis de Maestría] Repositorio universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16664>

Palomino, J. G. (2011). Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. *COMUNI@ CCIÓN: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 27-36. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845038003.pdf>

Pereira, R. A. (2020). *El uso de la lúdica como estrategia didáctica mediada por los juegos digitales, para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica secundaria de la institución San Luis de San José de Ure Córdoba*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/dcd04a24-3005-416b-a1f9-ddece5430594>

Picco, S. (2014, del 3 al 5 de diciembre). La didáctica crítica y la transformación de las prácticas de enseñanza: Reflexiones en torno a la normatividad. [Conferencia] *VIII Jornada sociología de la UNLP*. Argentina.

[https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.4515/ev.4515.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.4515/ev.4515.pdf)

Sanz, Á. M. (2003). *La lectura comprensiva y los textos escolares en la ESO*. Pamplona: Gobierno de Navarra. Departamento de Educación y Cultura, 2003.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/46619/01520072000017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Solé, I. (1992). Estrategias de comprensión de la lectura. *Cuadernos de pedagogía*, 216, 25-27.

[https://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a17n4/17\\_04\\_Sole.pdf](https://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a17n4/17_04_Sole.pdf)

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.

Valderrama, P. &. (2022). *La gamificación como estrategia lúdica para mejorar los niveles de lectura inferencial en los estudiantes de grado sexto de la institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Oroque Casanare*. [Tesis de Maestría] Repositorio Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16664>

Valderrama, V., Pamplona, J., & Cuesta, J. C., (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S20115322019000200013&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S20115322019000200013&script=sci_arttext)

Velázquez, M. & Jara, V. (2017). Propuesta metodológica orientada a la comprensión de lectura. *Revista Enfoques Educativos*, 14(2), 3-20.

<https://revistahistoriaindigena.uchile.cl/index.php/REE/article/view/53664>

## Anexos

### Anexo 1. Prueba pretest de comprensión lectora.

#### PRUEBA TEST PARA MEDIR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 5°

Nombre:

Edad:

El siguiente cuestionario es una prueba diagnóstica que tiene como objetivo evaluar su nivel de conocimiento en un área específica. Esta prueba se utiliza con fines informativos y de evaluación, y no está vinculada a ninguna calificación o certificación formal. Por favor, responda con honestidad y de la mejor manera posible. Sus respuestas serán confidenciales y se utilizarán exclusivamente con fines de evaluación. ¡Gracias por su participación!

A continuación, lea cada texto y responda marcando con una X la opción correcta.



COLEGIO GIMNASIO CALIBÍO  
GRADO: QUINTO (5)  
PRE-TEST

De acuerdo con el siguiente texto responde

#### Simón el bobito

(Rafael Pombo)

Simón el Bobito llamó al pastelero:  
"¡A ver los pasteles! ¡los quiero probar!"  
Si, repuso el otro, pero antes yo quiero  
ver ese cuartillo con que has de pagar.  
Buscó en los bolsillos el buen Simoncito  
y dijo: ¡De veras! no tengo ni unito.

A Simón el Bobito le gusta el pescado  
y quiere volverse también pescador,  
y pasa las horas sentado, sentado,  
pescando en el balde de mamá Leonor.

Ordeñando un día la vaca pintada  
le apretó la cola en vez del pezón;  
y aquí de la vaca le dio tal patada  
que como un trompito bailó don Simón.

Y cayó montado sobre la ternera  
y doña ternera se enojó también  
y ahí va otro brinco y otra pateadera  
y dos revolcadas en un santiamén [...]

Trepándose a un árbol a robarse un nido,  
la pobre casita de un mirlo cantor...  
desgajase el árbol, Simón da un chillido,  
¡cayó en un pozo de pésimo olor [...]

- De La expresión "pero antes yo quiero ver ese cuartillo con que has de pagar" quiere decir que.
  - Simón debe demostrar que tiene dinero suficiente como para comprar la panadería.
  - El pastelero quiere que simón le muestre si tiene dinero para comprar el pastel.
  - Simón tiene mucha hambre pero no tiene dinero para comprar los deliciosos pasteles.
  - El pastelero vende deliciosos pasteles a cambio de una gran cantidad de cuartillos.
- Observa las siguientes imágenes.



El orden apropiado para que las imágenes representen la narración es:

- 3-4-1-2
- 3-1-2-4
- 4-3-1-2
- 1-2-3-4

3. El texto se relaciona con el título puesto que
- Cuenta los accidentes y la pobreza de simoncito
  - Relata las aventuras de un niño muy gracioso llamado Simón
  - Explica con detalles las bobadas de simón en casa
  - Muestra las torpezas por las que simón es llamado el bobito
4. El narrador del texto es
- Una persona a la que le molesta el comportamiento de simón
  - Un familiar del niño simón
  - Una persona que observa las tonterías del simón
  - Simón quien cuenta su historia

**La liebre mendiga**

Hace mucho, en la puerta de una iglesia, estaba una liebre que era perezosa, pidiendo limosnas pacientemente. La gente que pasaba cerca de la liebre se compadecía de ella y le ponían algunas monedas en su sombrero. Un día, una zorra dándose cuenta de su falsa actitud, le preguntó:

"¿Qué tienes tú de mal o desgracia si eres joven y fuerte? ¿Por qué pides limosnas? ¿Por qué no trabajas?"

La liebre no pudo justificarse ante dichas palabras y las limosnas que le regalaban día a día, ahora le eran negadas, motivo por el cual la liebre se vio obligada a buscar trabajo.

Pidió empleo de casa en casa, pero desafortunadamente nadie le quiso dar. Angustiado la liebre, se dijo:

"Vaya suerte la mía. Si nadie me da un trabajo, ¿cómo podré sobrevivir?"

Pero sin darse por vencida y tras pasar por muchas desgracias, la liebre encontró un buen trabajo. Muy feliz y a gusto con su nueva vida, se prometió no volver a mendigar.

*Moraleja: Pereza no es pobreza, pero por ahí se empieza.*

Asociación de Escritores y Escritoras

DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO RESPONDE LAS PREGUNTAS 5 A 6

## Anexo 2. Resultados de la entrevista a estudiantes.

Pregunta	Respuestas de alumnos
Te gusta leer ¿Por qué?	El alumno F contesto: Si, porque aprendo mucho más. El alumno A dijo: si, porque mi mama me dice que lea. El alumno C respondió: No me gusta leer, me da pereza y sueño. La alumna L contesto: Si me gusta. La alumna S dijo: Me da pereza leer. La alumna M respondió: Si me gusta demasiado leer. El alumno L contesto: Si.
¿Qué es lo que más te gusta leer? (tipos de textos)	El alumno F contesto: Cuentos El alumno A dijo: cuentos El alumno C respondió: No respondió La alumna L contesto: Noticias La alumna S dijo: Cuentos La alumna M respondió: Historias y cuentos El alumno L contesto: Fabulas y cuentos.
Después de leer algo, ¿Te acuerdas de lo que leíste? Y se te pregunto hasta otro día ¿Te acuerdas?	El alumno F contesto: si El alumno A dijo: si El alumno C respondió: No La alumna L contesto: si La alumna S dijo: si La alumna M respondió: si El alumno L contesto: si
¿Cuántas veces tienes que leer un texto para saber lo que dice?	El alumno F contesto: Una sola vez El alumno A dijo: Una sola vez El alumno C respondió: Dos o tres veces La alumna L contesto: Dos veces La alumna S dijo: Una sola vez La alumna M respondió: Dos veces El alumno L contesto: Dos veces
¿Puedes resolver tú solo los ejercicios del libro o las actividades del examen leyendo las instrucciones o necesitas que te ayuden?	El alumno F contesto: puedo solo El alumno A dijo: Algunos momentos necesito ayuda. El alumno C respondió: Si necesito ayuda La alumna L contesto: Puedo sola La alumna S dijo: Si no entiendo la pregunta, podría necesitar ayuda. La alumna M respondió: Con ayuda El alumno L contesto: Puedo solo.
¿Quiénes leen en tu casa? ¿qué leen?	El alumno F contesto: Mi mamá, Revistas El alumno A dijo: Mi papá y mi mamá, leen cosas de su trabajo. El alumno C respondió: Todos en la casa leen. La alumna L contesto: Mi papá, libros. La alumna S dijo: No respondió. La alumna M respondió: Mi mamá, depende lo que quiera leer. El alumno L contesto: Poco leen en casa.

**Anexo 3. Unidad didáctica.**

<b>PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA</b>	
Nombres y Apellidos	Christian David Millan Mera
Institución Educativa	Colegio Gimnasio Calibío
<b>Descripción de la Unidad</b>	
<b>Título</b>	Lectura comprensiva a través de la herramienta Quizziz
<b>Área</b>	Humanidades, Lengua castellana
<b>Temas principales</b>	Introducción a la comprensión lectora a través del uso de la herramienta Quizziz
<b>Objetivos</b>	<p>Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto mediante el uso de herramientas tecnológicas y juegos interactivos.</p> <p>Leer diferentes tipos de textos que motiven el aprendizaje</p> <p>Comprender la información explícita y concreta que se encuentra en el texto.</p> <p>Comprender el significado de las palabras desconocidas o menos comunes que encuentren en el texto.</p> <p>Identificar la idea principal o el tema central del texto.</p> <p>Identificación de personajes y sus características.</p> <p>Formar opiniones y compartir sus pensamientos sobre el texto.</p>
<b>Descripción de las actividades</b>	
<p>Los estudiantes comprenderán las instrucciones y el funcionamiento del juego en Quizziz.</p> <p>Cada estudiante se registrará en la plataforma y de acuerdo con la instrucción dada por el docente, leerán y responderán a las pruebas allí presentadas.</p> <p>Se hará la reflexión y análisis de los resultados obtenidos por cada estudiante.</p>	
<b>Materiales y recursos</b>	
<b>Dispositivos móviles o tabletas o computadores.</b>	

<b>PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA</b>	
Nombres y Apellidos	Christian David Millan Mera
Institución Educativa	Colegio Gimnasio Calibío
<b>Descripción de la Unidad</b>	
Título	Lectura comprensiva a través de la herramienta Quizizz
Área	Humanidades, Lengua castellana
Temas principales	Introducción a la comprensión lectora a través del uso de la herramienta Quizizz
Objetivos	<p>Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto mediante el uso de herramientas tecnológicas y juegos interactivos.</p> <p>Leer diferentes tipos de textos que motiven el aprendizaje</p> <p>Comprender la información explícita y concreta que se encuentra en el texto.</p> <p>Comprender el significado de las palabras desconocidas o menos comunes que encuentren en el texto.</p> <p>Identificar la idea principal o el tema central del texto.</p> <p>Identificación de personajes y sus características.</p> <p>Formar opiniones y compartir sus pensamientos sobre el texto.</p>
<b>Descripción de las actividades</b>	
<p>Los estudiantes comprenderán las instrucciones y el funcionamiento del juego en Quizizz.</p> <p>Cada estudiante se registrará en la plataforma y de acuerdo con la instrucción dada por el docente, leerán y responderán a las pruebas allí presentadas.</p> <p>Se hará la reflexión y análisis de los resultados obtenidos por cada estudiante.</p>	
<b>Materiales y recursos</b>	
Dispositivos móviles o tabletas o computadores.	
<b>Perfil del estudiante</b>	
Habilidades prerrequisito	<p>Saber leer</p> <p>Reconocer conocimientos previos (vocabulario) antes de la lectura</p> <p>Identificar ideas principales de un texto.</p>
<b>¿Dónde? ¿Cuándo? – Escenario de la Unidad.</b>	
Lugar	Aula de informática.
Tiempo aproximado	Cada actividad se aplicará durante 30 minutos aproximadamente.

## ¿Cómo? – Detalles de la Unidad

### Observaciones:

Es indispensable observar la actitud, motivación y participación de los estudiantes en del desarrollo de las actividades al igual que las conductas y dificultades que puedan producirse durante las clases.

Inicialmente, es necesario crear un clima lúdico y de empatía con los estudiantes; donde tenga lugar la participación, la motivación e interés y la concertación.

### Actividad 1

Los estudiantes comprenderán las instrucciones y el funcionamiento del juego de acuerdo con las indicaciones dadas por el docente.

Cada estudiante se registrará en la plataforma y de acuerdo con la instrucción dada por el docente, leerán y responderán a las pruebas allí presentadas.

Se hará la reflexión y análisis de los resultados obtenidos por cada estudiante.

<https://quizizz.com/admin/quiz/6090e666f227bc001b5b0c87/el-lagarto-esta-llorando>

Poema escrito por Federico García Lorca



1. ¿Por qué lloran el lagarto y la lagarta?
  - a. Porque son viejos.
  - b. Porque se han hecho daño.
  - c. Porque han perdido su anillo.
2. ¿De qué material está hecho su anillo?
  - a. De plomo.
  - b. De plata.
  - c. De oro.
3. ¿Quién es el capitán redondo?
  - a. El lagarto.
  - b. El sol.
  - c. La lagarta.
4. ¿Quién lleva puesto un delantal?
  - a. El lagarto y la lagarta.
  - b. El sol.
  - c. La lagarta.

### **Actividad 2**

#### **Lectura en la plataforma Quizziz de forma individual.**

Los estudiantes organizados en el aula de informática, ingresan con sus usuario a la herramienta Quizziz donde encontrarán una actividad de lectura junto con un taller que será resuelto de manera autónoma y acorde al tiempo que cada estudiante requiera para resolver.

Al final el docente socializa los resultados arrojados por la herramienta determinando los puntajes obtenidos. Gana quien más aciertos haya tenido en el menor tiempo.

[https://quizizz.com/admin/quiz/63f30176a28666001d38fe4b?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/63f30176a28666001d38fe4b?source=quiz_share)

### **Actividad 3**

[https://quizizz.com/admin/quiz/63f30176a28666001d38fe4b?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/63f30176a28666001d38fe4b?source=quiz_share)

### **Actividad 4**

[https://quizizz.com/admin/quiz/6101fbf1d02903001b6037fd?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/6101fbf1d02903001b6037fd?source=quiz_share)

<b>Materiales y Recursos:</b> Recursos tecnológicos.				
Computadores de la sala de sistemas.				
Evaluación				
<b>Evaluación:</b> Se hará la reflexión y análisis de los resultados obtenidos por cada estudiante. Los estudiantes se reúnen en la sala de informática para que de manera individual ingresen a la aplicación y así desarrollar un cuestionario con la lectura propuesta por el docente y previamente elaborada de acuerdo con los gustos y preferencias de los estudiantes. Se realizará un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de sus respuestas en Quizizz y su participación en las discusiones en grupo. Se evaluará la autoevaluación de los estudiantes sobre su mejora en la comprensión lectora. Los estudiantes analizarán las respuestas del juego y revisarán los conceptos erróneos. Se tomarán en cuenta los indicadores de logro para evaluar el desempeño general de los estudiantes. Recomendaciones adicionales: Fomenta la participación y la competencia amistosa durante los juegos con Quizizz para mantener el interés de los estudiantes. Varía los tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero o falso, completar espacios en blanco) para mantener la diversidad en el juego. Anima a los estudiantes a practicar con Quizizz fuera del horario de clases para reforzar su comprensión lectora de manera autónoma.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
En el desarrollo de las actividades se cumplió con los objetivos propuestos.				
Los estudiantes mostraron buena actitud de participación durante el desarrollo de las actividades				
Los estudiantes lograron comprender textos de nivel literal, inferencial y crítico				
Se tuvo en cuenta aplicar los talleres en espacios diferentes al aula de clases.				
Se logró la implementación de la herramienta Quizizz para motivara hacia la lectura.				
Debería mejorar algún aspecto metodológico y didáctico en la aplicación de talleres relacionados con la gamificación.				

#### Anexo 4. Guía de observación de la interacción de los estudiantes

<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA</b>	
<p><b>Lugar:</b> Prueba de Lectura en la Sala de Informática</p> <p><b>Fecha y hora:</b></p> <p><b>Propósito de la observación:</b> Identificar los comportamientos y actitudes de los estudiantes frente a la interacción en el aula mientras aplican la guía didáctica.</p> <p><b>Situación observada:</b></p>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO:</b>	
Ingresan al aula los estudiantes de grado quinto quienes se muestran entusiasmados por hacer la clase en un lugar distinto al salón de clases.	
<b>ANÁLISIS E INTERPRTEACIÓN DE LO OBSERVADO:</b>	
Se registraron 5 observaciones de las interacciones de los estudiantes durante dos clases cotidianas de clase y tres en el momento en el que se llevaron a cabo las clases dentro del aula de informática aplicando la estrategia pedagógica.	
<b>CONCLUSIONES:</b>	
<p>En resumen, la gamificación tuvo un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje. La combinación de elementos lúdicos, competición amistosa y la oportunidad de mejorar las habilidades de comprensión lectora contribuyó a generar una actitud más positiva y comprometida hacia el proceso de aprendizaje. Esto destaca el potencial de la gamificación como una herramienta efectiva para fomentar una actitud positiva y motivada hacia el aprendizaje en entornos educativos.</p> <p>Los estudiantes mostraron mayor interés, participación y motivación durante la clase que en una clase convencional. Manifestaron sentirse más felices en el aula de sistemas.</p>	

## Anexo 5. Consentimiento informado

 <p><b>GIMNASIO CALIBIO</b> Una educación de Calidad, para una nueva sociedad Popayán ciudad blanca y culta de Colombia</p> <p>Dirección: Calle 53 N #10 - 66 Barrio el tablazo Teléfono 602 8367936 <a href="mailto:info@gimnasiocalibio.edu.co">info@gimnasiocalibio.edu.co</a></p>			
<p>Para garantizar la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en relación con sus datos personales, el Gobierno colombiano expidió el Decreto 1377 de 2013. Este decreto regula aspectos específicos de la protección de datos personales de niños, niñas y adolescentes, incluyendo:</p> <p>Consentimiento informado: El decreto establece que el tratamiento de datos personales de niños, niñas y adolescentes debe estar basado en el consentimiento informado de los padres o tutores legales, y en la medida en que sea posible, en el consentimiento del propio menor, dependiendo de su edad y madurez. Por esto, a continuación, el Colegio Gimnasio Calibio requiere que usted exprese su consentimiento firmando de acuerdo con la siguiente información.</p>			
<b><u>INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO</u></b>			
<b>Tema de la investigación</b>	Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación como estrategia pedagógica mediada por las TIC en los estudiantes del grado quinto del Colegio Gimnasio Calibio de Popayán Cauca.		
<b>Descripción de los posibles beneficios de participar en la investigación</b>	Con la participación de los estudiantes en la investigación, se convertirán en agentes objeto de estudio que posibilite la innovación de las prácticas pedagógicas en la institución educativa, de manera que se logren fortalecer las competencias y habilidades lectoras de los estudiantes.		
<b>Datos generales del investigador principal</b>	Nombres y apellidos: Christian David Millán Mera y Doraliz Saboyá Moreno		
	<b>N° de Identificación:</b> 21104364	<b>Teléfono</b>	3213686926
	<b>Correo electrónico:</b> doralizsaboyamoreno@gmail.com		
<b><u>CONSENTIMIENTO INFORMADO</u></b>			
Yo _____ Mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía N° _____ de _____ Padre o acudiente del estudiante _____ del grado _____.			
<b>Declaro que:</b>			
Entiendo y acepto las siguientes condiciones:			
Mi hijo(a) participará en el proyecto de investigación de manera voluntaria.			
Se me ha proporcionado información suficiente sobre el proyecto a desarrollar por los docentes investigadores.			
Comprendo que mi hijo(a) puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin penalización alguna y sin que esto afecte su tratamiento o relación con la institución.			
Acepto que los datos recopilados durante la participación de mi hijo(a) en el proyecto de investigación puedan ser utilizados con fines de investigación y análisis, manteniendo la confidencialidad de su identidad.			
Autorizo al equipo de investigación a tomar fotografías y/o grabaciones de audio o video de mi hijo(a) como parte del proyecto, siempre y cuando se respete su privacidad y se obtenga mi consentimiento adicional para cualquier divulgación pública. En constancia el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.			
Firma y cédula Nombre completo			
_____			