

**Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado.**

**Viviana Hurtado Rivera**

**Martha Isabel Lozano**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Dr. Alejandro Diosa García

Licenciado en Psicología y Pedagogía-Magister en desarrollo educativo y social

Fundación Universitaria los Libertadores

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C. abril 2021

## Resumen

Esta propuesta de trabajo surge de la necesidad que se ha generado a través de la observación directa de los estudiantes de las investigadoras desde hace cuatro años en la la Institución Educativa José María Córdoba, la cual cuenta con dos sedes en el corregimiento de Timba –Valle, zona rural plana y dos sedes más en la zona rural alta de Jamundí Valle del Cauca.

A los estudiantes se les dificulta seguir las instrucciones dadas para desarrollar una actividad propuesta o en su defecto entender y comprender un texto propuesto, por lo tanto, se deben repetir varias veces hasta que se da por comprendida una instrucción, así mismo, dentro del aula se encuentran estudiantes por encima del promedio de edad al curso al cual pertenecen y también asisten a la institución estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.

En la propuesta se involucró la participación de los docentes, los padres de familia y los estudiantes, se realizó una investigación cualitativa con el enfoque de investigación acción, ya que la realidad que se investigó también se intervino para aportar al mejoramiento de una realidad concreta, y las docentes investigadoras estuvieron implicadas en dicha intervención, que se realizó usando la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado quinto de dicha institución.

**Palabras claves:** Gamificación, procesos educativos, estrategias pedagógicas, comprensión lectora

### **Abstract**

This work proposal arises from the need that has been generated through the direct observation of the researchers' students for four years at the José María Córdoba Educational Institution, which has two headquarters in the village of Timba -Valle, a flat rural area and two more offices in the upper rural area of Jamundí Valle del Cauca.

Students find it difficult to follow the instructions given to develop a proposed activity or, failing that, understand and understand a proposed text, therefore, they must be repeated several times until an instruction is understood, likewise, within the classroom There are students above the average age for the course to which they belong, and students with Special Educational Needs also attend the institution.

The proposal involved the participation of teachers, parents and students, a qualitative research was carried out with an action research approach, since the reality that was investigated was also intervened to contribute to the improvement of a specific reality, and the research teachers were involved in said intervention, which was carried out using gamification as a pedagogical strategy to improve the reading and writing processes in the fifth grade students of said institution.

**Keywords:** Gamification, educational processes, pedagogical strategies, reading comprehension

## Tabla de contenido

	<b>Pág.</b>
1. Punto de partida .....	5
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	5
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	8
<b>1.3 Objetivos</b> .....	8
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	8
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	8
<b>1.4 Justificación</b> .....	8
2. Marco teórico- referencial .....	11
<b>2.1 Antecedentes investigativos</b> .....	11
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	11
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3 Antecedentes locales .....	16
<b>2.2 Marco teórico</b> .....	18
3. Ruta metodológica .....	28
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	28
<b>3.2 Línea de investigación institucional</b> .....	28
<b>3.3 Población y muestra</b> .....	29
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	30
4. Estrategia de intervención .....	31
5. Conclusiones y recomendaciones .....	40
Referencias .....	42
Anexos.....	44

## 1. Punto de partida

### 1.1 Planteamiento del problema

El corregimiento de Timba –Valle, zona rural tiene una población aproximada de dos mil personas, está ubicada a la orilla del río con el mismo nombre. Cabe resaltar que en su gran mayoría su población es afrodescendiente producto de la migración propia de este territorio cuando fue abolida la esclavitud, y muchos habían escapado y habían formado los palenques, que eran caseríos cercados con palos altos y custodiados por los hombres quienes se turnaban para evitar que fueran nuevamente esclavizados, de estas diásporas nacen varios corregimientos como son Robles, Villapaz; Chagres y Quinamayo en este último se celebra el nacimiento del niño Dios en febrero, acontecimiento en él que se vincula toda la comunidad y los estudiantes son los encargados de hacer la decoración y participar activamente en esta celebración y con esto seguir en la conservación de sus tradiciones culturales propias de una herencia traída de África y arraigada para la conservación.

Por otra parte existe un problema social propio de una zona con presencia militar legal e ilegal que ha causado deserción escolar y poco arraigo a la actividad escolar, ya que los cultivos ilícitos generan dinero fácil, siendo este uno de los grandes monstruos de poder (economía, herencias de cargos, dinastías dueñas de la grandes empresas) con el que cargan los docentes como los llamados a educar y reorganizar saberes previos que muchas oportunidades son aprendidos en casa como son los valores pero que en la escuela se cimientan y se desarrolla la empatía necesaria para una sana convivencia propia de una pedagogía emocional necesaria en el ambiente que rodea los estudiantes sobre todo en lo que concierne a los valores inculcados por la sociedad y los valores que se generan a través de la educación, aportando al cambio desde los imaginarios en las comunidades en las cuales habitan los estudiantes.

En la Institución educativa se evidencia la falta de criterios unificados frente a los objetivos que se quieren desarrollar en los estudiantes en las actividades que se plantean, como consecuencia de lo anterior a los estudiantes les falta desarrollar el pensamiento crítico, pensamiento lógico y la autonomía ya que son criterios indispensables para la vida y la transversalidad de los saberes.

Desde el año 2015 la iniciativa con la que cuenta la institución enviada desde el Ministerio de Educación Nacional es el Programa Todos a Aprender, propuesta que llega a replantear la práctica docente con lúdica y trabajo cooperativo que vincula en gran manera la pedagogía de las emociones fundamentada en (Gardner, 2005) como elementos para mejorar los resultados de los estudiantes en las pruebas internas y externas y en estas últimas los resultados obtenidos han sido en promedio bajos, pero que son el resultado de modelos pedagógicos adaptados de otros lugares lo evidencia que la falta de contextualización de las mismas pruebas a la realidad de los estudiantes.

Las condiciones socio económicas y de alfabetización en las familias es precaria, dicho esto se considera que no hay un ambiente adecuado que permita el acceso a la lectura y tampoco hay un bagaje cultural que le permita a los niños acercarse al hábito lector en ese orden de ideas se les dificulta la lectura crítica y esto ha hecho que los resultados de las pruebas de estado sean bajos, razón por la cual en las pruebas externas a nivel nacional y municipal se logran puntajes que no alcanzan a la media nacional.

Se tiene en cuenta que la comprensión de lectura es uno de los procesos donde se permite entender lo que se lee y que básicamente es dar significado a las palabras que forman un texto, interpretando globalmente el mismo. Se ha encontrado que los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa José María Córdoba del corregimiento de Timba, municipio de Jamundí,

departamento del Valle del Cauca se les dificulta comprensión de lectura, hábitos de lectura, el contexto socio- familiar por lo general es difícil y es poco lo que apoya o aporta a los procesos de enseñanza aprendizaje.

El grado quinto de la Institución Educativa cuenta con una población de 25 niños; siendo 13 niñas y 12 niños que oscilan entre los 10 y 14 años, la gran mayoría de ellos es de población afrodescendiente y mezclas derivados de estas, pertenecientes a la zona rural plana; A su vez cabe mencionar que el trabajo de sus padres depende del campo y la minería, la falta de comprensión de lectura es evidente ya que constantemente manifiestan no saber qué hacer o como dar respuesta a las actividades que se les entrega como material de trabajo, Sin que el docente antes haya dado instrucciones de manera repetitiva y detallada.

También se muestra apatía por el estudio, pereza física y mental, distracción, incumplimiento con trabajos y tareas, falta de compromiso y entusiasmo con las labores escolares, y una desmotivación general; además en la comprensión lectora se encuentra: dificultad para entonar, deletreo, confusión de letras, vergüenza y timidez para leer en voz alta, desconocimiento y mal uso de los signos ortográficos y de puntuación, pobreza de vocabulario, y escaso interés por la lectura, esto es muy notorio independientemente de la asignatura o docente que acompañe el proceso pedagógico

Esta caracterización se ve reflejada en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, específicamente presentan atención dispersa, poco seguimiento de indicaciones, no cuentan con un acompañamiento adecuado y oportuno por parte de acudientes que puedan orientar hábitos de estudio, es la lectura comprensiva considerada un eje transversal y facilitador de los procesos de enseñanza – aprendizaje, la gamificación se convierte en una aliada por abrir las puertas de la

emoción en los niños y así llegar a ellos asertivamente, no solo como quien imparte un conocimiento sino como quien empatiza y acompaña.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo las herramientas de gamificación pueden ser aplicadas como una estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la institución educativa José María Córdoba?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto de educación básica primaria en la institución educativa José María Córdoba, a través a través de la gamificación como estrategia pedagógica.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Indagar sobre las dificultades que presentan los estudiantes de grado quinto en la comprensión de lectura.

Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación como herramienta pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora.

Evaluar el alcance estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación aplicadas en el mejoramiento de la comprensión lectora.

## **1.4 Justificación**

La Propuesta de Intervención Disciplinar (PID), buscar dar respuesta a las necesidades de los estudiantes y contribuir a su desarrollo integral de los estudiantes, ya que se hace necesario implementar en las prácticas pedagógicas estrategias mediadas por la gamificación que motiven a los estudiantes y les ayuden a fortalecer la comprensión lectora, y así y todos los procesos

académicos de los cuales depende el mejoramiento de dicha habilidad. Ya que las pruebas de estado han demostrado que son uno de los puntos menos favorecidos para la formación que se está implementando en los estudiantes de grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba del corregimiento de Timba, municipio de Jamundí, departamento del Valle del Cauca.

La propuesta beneficiará los estudiantes de grado quinto a los cuales todos los factores que los rodean han afectado su desempeño, encontrando que al no comprender lo que leen difícilmente se puede dar respuesta a lo que se les pide en cada asignatura, en las pruebas internas y externas, además de esto se realiza una reflexión frente a la problemática social que se encuentra en la población y lo que desemboca en ausencia de un proyecto de vida.

Y si bien es cierto este se va construyendo en casa cuando hay un modelo a seguir, aunque sea un solo adulto que crea en los estudiantes, la escuela cumple un papel vertebral en la construcción del mismo, en consecuencia invertir en la primera infancia es garantizar un retorno de la mano de obra productiva y la inversión social en la comunidad, entonces se evidencia la necesidad imperante de fortalecer en los niños como los futuros adultos que sean capaces de transformar la realidad inmediata en la que viven y empiecen a pensar en grande, que es pensar en carreras técnicas ya que al terminar su bachillerato cuentan con una carrera técnica avalada por el SENA o dedicarse al trabajo del cuidado de la tierras y cultivos como el pan coger ejemplo (café, arroz, cacao presentes en la región).

Con respecto al trabajo de aula, se considera que la comprensión, es una herramienta básica para el aprendizaje y el trabajo en todas las áreas del currículo; además se hace necesario comprender que leer es más que interpretar símbolos o letras, de ahí que los docentes deben motivar y sensibilizar a los estudiantes para que ellos descubran que además de la lectura con

una finalidad de aprendizaje, también es gratificante y enriquecedora cuando se hace por deleite que tendrá como resultado la satisfacción personal, al comprender lo que leen.

El lenguaje es la facultad por excelencia del ser humano y por lo tanto se define como una especie única. En este sentido, se dice que es el eje central de la comunicación para poder establecer relaciones interpersonales, es decir la vida en comunidad; porque a partir de él y su desarrollo se fortalecen las dimensiones fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir.

## **2. Marco teórico- referencial**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

Con el fin de justificar y sustentar el presente trabajo de investigación, se describen diversos conceptos aportados por los autores que aquí se citan. Estos son referentes internacionales, nacionales y locales, que nutren y dan sustento a esta propuesta, compartiendo semejanzas escritas en esta investigación, en donde se reconoce la importancia a partir de una revisión bibliográfica minuciosa de antecedentes internacionales, nacionales y locales sustentan la importancia de dicha investigación a partir lo que ya se ha investigado al respecto, las cuales compartan características similares a las plasmadas en esta investigación, en donde se pretende reconocer la importancia del uso de la gamificación como herramientas estratégica y pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado.

#### **2.1.1 Antecedentes Internacionales**

Como primer antecedente internacional se cita a Crespo (2018), en cuya investigación titulada: Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato; se planteó como objetivo general determinar cómo la gamificación ayuda al desarrollo del razonamiento verbal en los estudiantes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán Ambato. La población fueron los estudiantes de tercero de Bachillerato conformada por 174 estudiantes.

La investigación se enmarcó en el paradigma positivista con enfoque cuantitativo, porque los datos recolectados fueron sometidos a procesos estadísticos y matemáticos, con un enfoque secuencial y probatorio. Se utilizó la modalidad bibliográfica debido a la utilización de libros, documentos científicos de estudios sobre la utilización de la gamificación en la educación. Los

instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información se hicieron a través de la investigación de campo mediante la utilización de una encuesta.

Los resultados de esta investigación determinaron que la mayoría de estudiantes no aplican ningún medio de tecnología en las clases de razonamiento verbal; tan solo algunos admiten usar power point. Las conclusiones del autor consistieron en considerar el uso de la gamificación ayuda en el desarrollo del razonamiento verbal de los estudiantes. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que la gamificación juega un papel preponderante a nivel educativo, considerando a esta como una herramienta única y versátil que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Crespo (2018), afirma lo siguiente:

Si bien no existe una clasificación definida que se adapte a todos los jugadores, es importante que el docente identifique las motivaciones e intereses de los alumnos para elaborar y seleccionar actividades de acuerdo al tipo de usuarios que van a utilizar la gamificación. (p.37)

Conocer las necesidades y las diferentes personalidades de los estudiantes, hacen de la gamificación una estrategia eficaz que provee al usuario de una herramienta capaz de encontrar el potencial del saber en las cosas cotidianas del estudio. Es por eso fundamental el papel que desempeña el docente para hacer de esta práctica un aliado en la enseñanza.

Como segundo referente internacional Ordóñez plantea (2017), en su investigación titulada: Análisis de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de la educación general básica superior en la Unidad Educativa Homero López Saúd. Se planteó como objetivo analizar las estrategias lúdicas utilizadas como herramientas didácticas para desarrollar la comprensión lectora. Involucrando a 134 estudiantes y 6 docentes de la institución.

El diseño metodológico implementado fue a través de la investigación de tipo cuantitativa, aplicando una investigación descriptiva. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información se hicieron a través de la encuesta y la observación aplicada a docentes y estudiantes. Los resultados de los antecedentes son los siguientes: Se observó que los estudiantes realizan preguntas esperando respuesta que los satisfagan, después de realizar actividades de lectura que impliquen el razonamiento y comprensión de la misma.

Las conclusiones a las que llegó el autor fueron las de determinar que los profesores del plantel educativo en pocas oportunidades aplican estrategias lúdicas para sus clases, lo que genera poco interés en los estudiantes y un bajo desempeño escolar. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que el proceso de enseñanza necesita de un factor determinante que ayude en su labor educativa, siendo la gamificación una opción que demuestra en muchos aspectos que puede brindar la oportunidad de conseguir un incremento educativo en los estudiantes, más exactamente en el proceso de comprensión lectora.

Ordoñez (2017), expresa que:

Por lo consiguiente, se busca que el estudiante se convierta en crítico; a través de la aplicación del componente lúdico que sea motivador y agradable. De hecho, los estudiantes aprenden jugando a comprender los diferentes tipos de textos y estrategias con las que se debe trabajar en el proceso de interaprendizaje. (p.26)

Es el fin lo que justifica el proceso, en este caso se busca la motivación en los estudiantes, que ayude a generar en ellos una percepción de gozo cada vez que se quiera involucrar a este en el proceso enseñanza-aprendizaje.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Como primer antecedente nacional Linares (2019) en su trabajo de investigación llamado: Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria. Se plantea como objetivo general: Diseñar un EVA (Valor Económico Agregado) centrado en la gamificación que permita desarrollar en los estudiantes de grado sexto del Instituto San Pablo Apóstol la competencia literaria. Enmarcando la investigación en un diseño cuasi experimental.

Se utiliza una página web los para estudiantes, para potenciar las estrategias de comprensión de lectura y estimularlos para que tengan un mayor interés hacia la literatura. Esta página estará diseñada desde la gamificación, en ella se transporta a los estudiantes a las dinámicas de los videojuegos con la cual se sienten interesados e identificados. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información se hicieron a través del proceso evaluativo por el cumplimiento de las misiones, a partir del cual será posible seguir el desarrollo de los estudiantes Haciendo especial énfasis en la comprensión de lectura.

Las conclusiones del autor consistieron en considerar que la presentación de diferentes tipos de textos fue una herramienta relevante para desarrollo el proceso de lectura, consiguiendo ampliar el vocabulario en los estudiantes. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que las propuestas que involucren como estrategias componentes lúdicos, representan un mayor alcance educativo en los estudiantes, captando la atención de estos en su totalidad, involucrándolos en un mundo de letras, con la diferencia de no hacerlo de manera convencional, sino interactivo.

Linares (2019) enfatiza que:

Desarrollar la comprensión de lectura y, simultáneamente, estimular a los estudiantes para que se interesen por leer, es una de las mayores necesidades que tiene la educación en Colombia; puesto que, a partir de estos elementos, se puede lograr construir sujetos

críticos capaces de deliberar y escoger su destino. En ese sentido se vuelve una prioridad buscar estrategias que permitan desarrollar la competencia literaria en los estudiantes.

(p.12)

El desarrollo integral en los estudiantes necesita contar con estrategias encaminadas para favorecer el proceso educativo estudiantil, estas a su vez deben ofrecer un aspecto que sea interesante y motivador para ellos, fijando las miradas en estrategias lúdico-pedagógicas basadas en las TIC, éstas abren un sinfín de oportunidades en la adquisición de conocimientos.

Como segundo referente nacional Castañeda, Grajales y Molano (2020), quienes en su trabajo de investigación titulado: Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real; se plantean como objetivo general: Implementar los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora. Involucrando a 29 estudiantes del grado sexto.

La investigación se enmarcó en un diseño con enfoque cualitativo. En los resultados obtenidos se evidenció la influencia del modelo pedagógico constructivista. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información se hicieron a través de la encuesta y el pretest. Se detectaron las necesidades de aprendizaje de cada uno de los estudiantes entre ellas, mayor motivación hacia la lectura con otro tipo de herramientas acordes a sus intereses sociales y personales. También manifestaron que les gustaría leer más, pero de forma dinámica y atractiva.

Las conclusiones del autor consistieron en reconocer el gran aporte de una estrategia lúdica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes, mejorando el proceso de aprendizaje. Es necesario tener un espacio diferente que genere interés en los estudiantes por aprender. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que

para conseguir un desarrollo óptimo e integral de las capacidades de los estudiantes, se necesita obligatoriamente romper el vínculo de clases monótonas y poco atractivas, esto con ayuda de herramientas lúdico-pedagógicas.

Castañeda, Grajales y Molano (2020) aluden a:

El incremento acelerado del uso de dispositivos tecnológicos inevitablemente ha transformado los procesos de aprendizaje en los estudiantes, así como sus relaciones sociales, el fácil acceso a un mar de información, gracias a la avanzada capacidad multimedia, permite un acercamiento a cualquier información, así como a contenidos de entretenimiento de manera casi que ilimitada. (p.11)

El conocimiento está hoy en día al alcance de la mano; la tecnología brinda potenciar las habilidades presentes en los niños por medio de juegos interactivos que resultan educativos. Es la gamificación la herramienta adecuada y llamativa que capte y atrape, por así decirlo, a los estudiantes en un mundo atractivo y adictivo, aprovechando estas cualidades en pro del saber en los estudiantes.

### **2.1.3 Antecedentes locales**

Es conveniente hacer referencia a Camacho (2019), en su investigación titulada: Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria; se planteó como objetivo general: Determinar cómo un juego de rol a través de la gamificación incentiva el desarrollo de la competencia ciudadana correspondiente al grupo convivencia y paz de los estándares del Ministerio de Educación Nacional para tercero de primaria, en Liceo Rafael Pombo de la ciudad de Palmira. La investigación se enmarcó en un diseño cualitativo de grado experimental.

Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información se hicieron a través de la observación, entrevistas con los estudiantes y talleres con padres de familia. Los resultados de esta investigación determinaron que los estudiantes tienen un desempeño básico en expresar los sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). El estudiante tiene dificultad en comprender que las normas ayudan a promover el buen trato, a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.

Las conclusiones del autor consistieron en considerar a que la gamificación a través del juego aportó al desarrollo afectivo y emocional de los estudiantes; por otra parte, cuando estos no estaban motivados o no les llamaba la atención, simplemente los elementos de la gamificación pasaron desapercibidos. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que un factor importante para que la gamificación surta efecto, por así decirlo, es conseguir el interés de los estudiantes para la realización de las dinámicas, de esta manera aporta a través del juego en el aspecto psicosocial y educativo en los menores.

Camacho (2019) se refiere a la gamificación de la siguiente manera:

Como una estrategia didáctica motivacional que incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo, tomando algunos principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje. (p.15)

La gamificación compete varios aspectos, inclusive el de convivencia ciudadana. Pero con respecto al contexto educacional es un dinamizador de conocimientos, haciendo de la tecnología un aliado para ello, consiguiendo adentrarse y abrirse camino en el proceso educativo.

## 2.2 Marco teórico

El desarrollo del marco teórico busca justificar los conceptos claves para la propuesta de intervención (PID), en ese orden de ideas a continuación se establecen los siguientes términos:

Gamificación, procesos educativos, estrategias pedagógicas, comprensión lectora

### **Gamificación**

Gamificar erróneamente se concibe como un simple juego, nada más alejado de la realidad, ya que es un proceso mucho más complejo que eso, implica una serie de pasos que conllevan a una planificación metódica, que abarca un diseño que tenga como finalidad un aprendizaje. Trayendo consigo una serie de cambios positivos y favorables, al igual que un extenso número de beneficios educativos, favoreciendo el aprendizaje en todo aquél que lo ponga en práctica.

Castro (2016) sostiene que:

La gamificación no sólo como la utilización de juegos (videojuegos, juegos serios o simuladores) para el aprendizaje, ni como solo la entrega de incentivos o recompensas (badges, en inglés) como fuente de motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje de la lectura; se define la Gamificación como una estrategia para estructurar secuencias didácticas utilizando elementos de los juegos, cuyo objetivo no es la creación de experiencias lúdicas en sí, sino hacer explícito el aprendizaje. (p.11)

De esta manera ocurre una transformación en todos aquellos ambientes de aprendizaje en donde se aplique la gamificación como estrategia educativa, y cuya finalidad es que a los estudiantes se les permitan experimentar esta nueva forma de adquirir conocimientos.

Díaz (2018) indica que:

Cuando hablamos de gamificación nos referimos a la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios

predisponiéndolos favorablemente a conseguir determinados logros. Por ello, debemos analizar el juego y todas las potencialidades que presenta. (p.47)

Gamificar es entonces la manera como en las instituciones tradicionales estas herramientas van cambiando la manera de enseñar, evitando flagelos que afectan el sistema educativo, como por ejemplo la deserción escolar; así que es un voto de confianza o una apuesta que aporta cambios de fondo en los métodos de enseñanza que se imparten en los salones de clase. Apoyando sustancialmente el proceso educativo en los estudiantes de una manera activa, dinámica y versátil.

### **Procesos educativos**

Es el proceso en donde el profesor, los padres de familia o alguna persona o sujeto que represente algún tipo de autoridad, se encarga de transferir los conocimientos previos adquiridos a las personas que lo necesiten, o a su vez esto puede ocurrir en sentido contrario.

Los procesos educativos se caracterizan por ser dinámicos, interactivos, de doble vía, alejándose de la unidireccional, entendiéndose como una retroalimentación, en donde quién aprende puede llegar a impartir enseñanzas.

Bolarín y Moreno (2015) definen que: “La educación ha de estar orientada al diagnóstico, planteamiento y respuestas de soluciones frente a la realidad problemática, lo que sitúa a la escuela, en tanto que institución educativa por excelencia, en un lugar prioritario de actuación” (p.37). De estas circunstancias nace el hecho de considerar a los planteles educativo como pilares en la formación de los estudiantes, valiosos templos del saber que moldean y forman a las personas de manera educacional.

Barios, Cifuentes, y Peña (2019) argumentan que: “La expresión procesos educativos se conceptualiza mediante dos términos, experiencias y prácticas, y se delimita por el escenario del aula, lugar en el cual se desarrollan” (p.13). Claro que esto explica de manera particular, dirigida

especialmente a las instituciones educativas, que realmente es la parte pertinente en la propuesta, en donde transcurren el ir y venir de conocimientos que son impartidos productos de pre saberes conseguidos con estudios y experiencias, y son los estudiantes los mayores beneficiarios de estos.

Anchundia (2015) ratifica en cuanto al papel del docente que es el que:

Adapta y adecua los objetivos y contenidos oficiales del currículo a las características concretas del medio en que se dará el proceso enseñanza aprendizaje, ante las exigencias del currículo, sus experiencias previas y las características de los estudiantes a su cargo, tiene una representación mental o planteamiento cognitivo de la situación educativa en que se va a mover, y esas formulaciones van a influir poderosamente en el proceso instruccional. (p.22)

Dependiendo las exigencias requeridas por cada estudiante, es deber del profesor adecuar de manera asertiva y estratégica la manera de brindar los conocimientos, dependiendo del método utilizado será recibida satisfactoria o insatisfactoriamente el mensaje.

Rivas (2008) agrega:

En los procesos educativos se construyen proposiciones enlazadas, redes conceptuales, marcos cognitivos, esquemas mentales que se evocarán o activarán en la elaboración de nuevos significados. Éstos se integran en campos de conocimiento o áreas de saberes donde cada uno de sus elementos o partes alcanza pleno significado en función de los demás. (p.81)

Implican de manera coordinada un marco de conocimientos amplios de referentes con respecto a lo que se pretende enseñar. Con todo y lo anterior se necesita que sea el profesor el orquestador de los saberes formativos de los estudiantes, en donde él sea quien reparta de manera

equitativa, dependiendo la situación particular de cada estudiante, los conocimientos en las aulas de clases.

Lacarrière (2008) destaca que:

Gracias a los procesos educativos, cada generación recrea y transforma la enorme riqueza que es el acervo cultural que ha producido el hombre a lo largo de la historia, y construye el futuro a partir de lo alcanzado en el pasado. (p.17)

Así pues, para concluir, los procesos educativos representan, no solamente importancia en las aulas de clases, sino también hacen un gran aporte a la sociedad en general, ya que nutren la historia presente y futura a partir del pasado, con todos aquellos conocimientos que se adquirieron previamente, en donde estos se pasan de persona a persona.

### **Estrategias pedagógicas**

Son todos aquellos mecanismos que utilizan los maestros con la finalidad de posibilitar y hacer más sencillo a los estudiantes su formación dentro del proceso de aprendizaje, para conseguir un resultado positivo. Obedeciendo a una manera específica en que ellos, de manera particular, presentan su aprendizaje, partiendo del punto que no todas las personas aprenden de la misma manera y al mismo ritmo.

Hernández, Luna y Recalde (2015) definen que:

Las estrategias son importantes en el proceso de aprendizaje, pero las desconocen y, por lo tanto, no se utilizan en el desarrollo de las clases. Este hecho es muy preocupante para la Institución, puesto que el logro de sus objetivos en la formación de calidad de sus estudiantes depende de la calidad de sus docentes. (p.86)

Es fundamental que los profesores conozcan las estrategias a emplear con los estudiantes, ya que, dependiendo de eso, el nivel académico puede subir o decrecer directamente proporcional a la enseñanza impartida. Las instituciones deben velar por la implementación de

mecanismos y herramientas que favorezcan el proceso enseñanza-aprendizaje, consiguiendo con esto una mejor recepción del conocimiento.

Empelando palabras de Beltrán, Gamboa y García (2013): “Las estrategias pedagógicas suministran invaluable alternativas de formación que se desperdician por desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo que genera monotonía que influye negativamente en el aprendizaje”(p.17). Es la fórmula para sacar adelante la enseñanza de manera dinámica, pero para esto se necesita que los profesores tengan una adecuada preparación y entrenamiento, que ponga en práctica y a disposición de los estudiantes al momento de impartir las clases.

Teniendo en cuenta a Guárare y Hernández (2018): “Están relacionadas con las técnicas de estudio, pero van más allá de las mismas, ya que el aprendiz elige y las aplica de manera intencional siempre y cuando le demande aprender, recordar y/o solucionar problemas sobre el contenido de aprendizaje” (p.31). Con respecto a este argumento se reafirma lo concerniente con los procesos educativos, que se consideran procesos dinámicos que se adaptan a las necesidades especiales que requiere cada estudiante para la obtención de sus nuevos conocimientos.

### **Comprensión lectora**

Permite el incremento de conocimientos en las personas que adquieren como suyas las prácticas de lectura, transformando y reconstruyendo sus saberes, aumentando de esa manera su bagaje de conocimientos y el léxico.

Cervantes et al. (2017) manifiesta que:

Cuando se habla de comprensión lectora se habla de educación, ya que tales conforman una unidad dialéctica, es decir, no puede existir una sin la otra; la comprensión de textos es parte del desarrollo del lenguaje, del estudio y se encuentra presente en todas las partes del conocimiento, el estudiante que no comprende lo que lee poseerá multiplicidad de dificultades con su aprendizaje autónomo. (p.63)

Es necesario y fundamental en la educación la enseñanza y comprensión de la lectura. Aquél que posee ese conocimiento tiene un mundo de oportunidades en el mundo que lo rodea; pero en caso contrario, aquél que no hace de sus conocimientos la lectura, tendrá un oscuro y difícil panorama, con muchas complicaciones para entender situaciones en las que se requieren el uso de las letras.

Piaget (1991) sostiene que: “El aprendizaje es como una modificación duradera (por tanto, equilibrada) del comportamiento en función de las adquisiciones debidas a la experiencia” (p.128). El bagaje educativo se consigue por la consecución de nuevos saberes, estos son encontrados en la lectura, las cuales fomentan el desarrollo intelectual y la adquisición de un lenguaje más extenso y fluido.

Como lo plantean Marina y Pellicer (2015): “Se ha estudiado la importancia de la flexibilidad cognitiva para la comprensión lectora, que exige un ágil acceso a los contenidos pertinentes de la memoria, para reconocer el propósito de la lectura” (p.144). Para tener una mejor comprensión de lectura, es necesario contar con un conocimiento previo de muchas situaciones que anticipen los contextos en los que se sumerge el lector, las cuales le brindan la respuesta a las preguntas que puedan llegar a formularse, razonando de manera asertiva haciendo un paralelo con lo allí representado.

Así lo afirma Carullo et al. (2008) “La comprensión de un texto requiere algún cuidado especial para no confundir las palabras elegidas y compuestas por el hombre quien lo construye con la realidad que ellas mencionan” (p.18). La práctica continua de la escritura, brinda la oportunidad al lector de discernir entre realidad y ficción, entre lo que quiere decir el escritor y lo que realmente se muestra en la realidad.

Argumenta Vargas (2011) que:

En definitiva, leer es más que un simple acto descifrado de signos o palabras, es por encima de todo, un acto de razonamiento ya que lo que se intenta es saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcione el texto y los conocimientos del lector y a la vez, iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación, de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas por la lectura.

(p.17)

Así pues, se entiende que en todo proceso de lectura están implicados los razonamientos del escritor y del lector, en donde este último, por medio de las experiencias anteriores con respecto a lecturas, puede determinar el pensamiento que quiera asumir con la lectura realizada, en donde es él quien al final determinará qué sentido puede tomar dicha lectura, ofreciendo la posibilidad de ser crítico, si así lo quiere, o complaciente con los saberes aprendidos.

### **2.3 Marco legal**

Las normas que amparan la realización de este proyecto están contempladas en: la Constitución Política de Colombia, argumentadas bajo la ley general de educación, la ley de infancia y adolescencia y los derechos de los niños y las niñas.

#### **Constitución Política de Colombia**

**Artículo 44:** son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y su nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y el amor

**Artículo 67:** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los

derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

**Artículo.70:** El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades.

### **Ley 115, Ley general de Educación,**

**Artículo 4:** Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento

**Artículo 15:** La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

**Artículo 16:** Señala objetivos específicos del nivel preescolar. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

**Decreto 2247** lineamientos curriculares de la educación preescolar: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, interactúa con el mundo físico y social desde su propia iniciativa

### **Ley 1098, Ley de Infancia y Adolescencia**

**Artículo 1:** Tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

**Artículo 9:** Prevalencia de los derechos, consagra: En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona.

**Artículo 28:** Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la constitución política

**Decreto 1860 de agosto 3 de 1994:** Señala los caminos posibles en el campo de la enseñanza del lenguaje y sus habilidades básicas como leer y escribir, plantea la formación de estudiantes competentes, que se apropien del conocimiento y lo usen en situaciones específicas, por lo tanto, la lectura y la escritura se convierten en herramientas fundamentales.

**Ley 1341 de 2009** Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC

**Artículo 1.** La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información.

**Artículo 2:** La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

### **3. Ruta metodológica**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El paradigma cualitativo el cual definen Baptista, Fernández, y Hernández (2014) como la investigación que “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p.358).

Esta propuesta de intervención, parte de los aportes del enfoque de la Investigación Acción, la cual es según Baptista, Fernández, y Hernández, (2014) desarrolla los siguientes ciclos:

Detectar el problema de investigación, formular un plano programa para resolver la problemática o introducir el cambio, implementar el plan y evaluar resultados, además de generar realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción. (p.503)

Por lo tanto, en esta investigación se observó a los estudiantes del grado quinto de la institución mencionada para conocer su desempeño en cuanto a la comprensión lectora, se planteó una propuesta en la que las investigadoras se encuentran involucradas y por último se plantean opciones de seguimiento y evaluación.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

El Proyecto Intervención Disciplinar planteado, se inscribe en la línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia de la fundación universitaria los libertadores, que hace parte del grupo de investigación; este trabajo le aporta a línea de investigación de la siguiente manera:

Este proyecto busca lograr realizar una formación integral y completa donde la institución como las familias tengan unos lazos fuertes de comunicación y corresponsabilidad en el proceso de aprendizaje; logrando no solo mejorar en las pruebas (siendo este importante) si no también centrar su vida cotidiana en analizar y comprender la realidad para transformarla.

Este proyecto quiere aportar a la línea de investigación en la medida en que se integren el diseño curricular y la aplicación de nuevas estrategias o actividades lúdico-pedagógicas que se enfocan en el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de la institución educativa. Lo cual se pretende lograr por medio de la observación, diagnósticos, implementación de juegos que tienen como propósito, fomentar el hábito lector desde el hogar, logrando obtener acompañamiento familiar de padres a hijos en la práctica lectora y la comprensión de la misma, con el fin lograr una formación integral.

De acuerdo a lo anterior se debe aprovechar del conocimiento tanto de docentes, directivos docentes, como de las diferentes investigaciones de los autores propuestos anteriormente en los antecedentes y el marco teórico y de esta manera lograr que el proyecto se desarrolle partiendo de una secuencia lógica, en donde lo primero que se hace es detectar la problemática que se va a intervenir, acercándose más a la comunidad y recogiendo información sobre el contexto que rodea la situación en cuestión; luego se accede a la documentación que puede dar luces en la búsqueda de estrategias para obtener mejores resultados en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Y finalmente se procede a la consignación por escrito de los resultados de la intervención, luego de realizadas todas las actividades que se han propuesto con el fin de evaluar y analizar que lo propuesto si tenga una relevancia y mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **3.3 Población y muestra**

La muestra que se tendrá en cuenta serán los estudiantes de grado quinto 25 estudiantes; siendo 13 niñas y 12 niños que oscilan entre los 10 y 14 años, la gran mayoría de ellos es de población afrodescendiente y mezclas derivados de estas, pertenecientes a la zona rural plana; con escaso acompañamiento familiar, y con un rendimiento académico similar en cuanto a

dificultades para la comprensión lectora, desmotivación general por el estudio y dificultad para seguir instrucciones escritas y orales.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

#### **La observación**

Al elaborarse una propuesta con el enfoque cualitativo es necesario conocer el contexto, es entonces fundamental la observación que en opinión Batista et al. (2014),” Necesita saber escuchar y utilizar todos los sentidos, poner atención a los detalles, poseer habilidades para descifrar y comprender conductas, ser reflexivo y flexible para cambiar el centro de atención, si es necesario” (p.403).

De acuerdo a lo planteado anteriormente sobre la observación encontramos la necesidad de utilizarla, ya que permite analizar (ver y oír) de manera directa a cada uno de los estudiantes, con el fin de conocer una necesidad inmediata. **(Ver Anexo 7)**

#### **La encuesta**

Se utiliza la encuesta como instrumento el cual permite conocer la opinión de una población, sin necesidad de abordarla en su totalidad, tomando en cuenta una muestra con un número de personas; en este caso se utiliza la herramienta digital Google forms en la que se elaborarán tres encuestas: una dirigida a docentes, otra a padres de familia y por último una a los estudiantes, a fin de que las contesten con un enlace y poder tener la medición de la información de forma gráfica o en tabla. **(Ver anexos 1, 2, 3)**

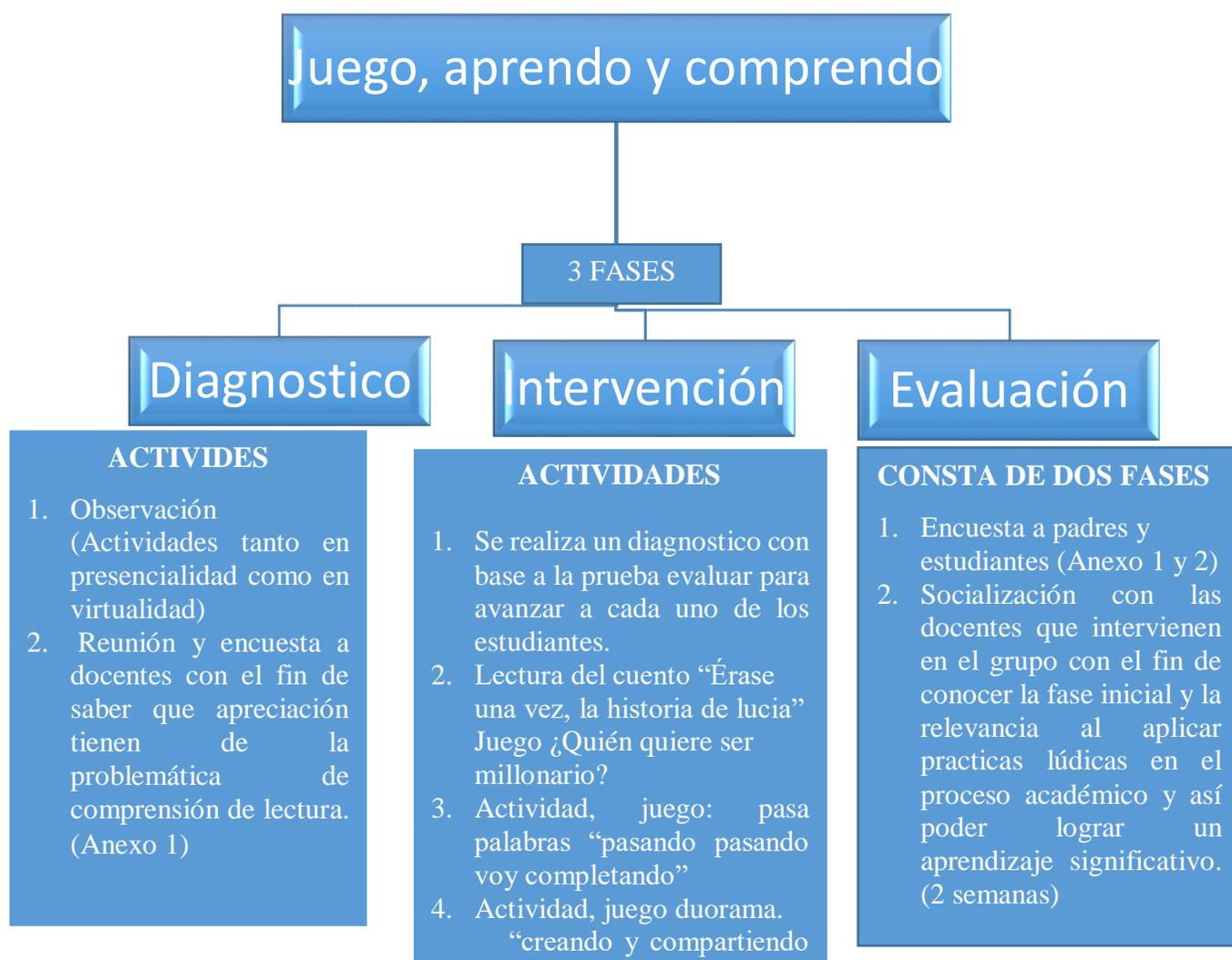
#### 4. Estrategia de intervención

**Nombre de la propuesta:** Jugando aprendo y comprendo.

**Título de la estrategia:** Juego, aprendo y comprendo

Este proyecto de intervención se quiere realizar implementando estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación y la cual en sus metodologías incluye estas actividades para que los estudiantes mediante juegos que sean de su agrado y los motiven a participar y que a la vez puedan aprender las diferentes temáticas correspondientes al programa del curso. Como herramienta pedagógica genera expectativas, motivación, interés por el aprendizaje y crea en el estudiante deseos y pasiones por aprender.

Este proyecto se realizará en tres partes:



**1. Primera etapa:** Se realizará la ficha de observación (**Ver anexo 7**), con la finalidad de conocer la realidad de cada estudiante, los procesos y necesidades particulares, y poder así acompañarlo adecuadamente durante el desarrollo de la propuesta.

Encuesta a docentes a través del link: <https://forms.gle/1hRm3cHZTEsVAZpB6> (**Ver anexo 1**), resultados y análisis de los resultados.

**2. La segunda etapa** de intervención estuvo dividido en cuatro secciones semanales cada una con actividades orientadas a mejorar la comprensión lectora,

### **Actividad 1: Diagnóstico**

En la primera sección se aplicó un diagnóstico a través de una prueba que se llama Evaluar para avanzar diseñada a finales del año pasado por el MEN (2019) y llevada a las docentes a través de la propuesta PTA presente en algunas instituciones oficiales y han llegado a con propuesta excelentes para mejorar la practicas docentes y los resultados de las pruebas, el programa ha contado con un poco de resistencia de algunos directivos docentes y docentes que no desean hacer una apertura de nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje.

El trabajo realizado desde el 2017 y ha sido de apertura y deseos de aprender o sea de apropiarse de todos los recursos que puedan mejorar nuestra practica con el trabajo colaborativo y cooperativos, la asignación de roles como el secretario, el relojero, el moderador y expositor propuesta que permite a los estudiantes a todos trabajar por un fin, aprendizaje colaborativo útil pata aplicar en la vida diaria en la comunidad en la pertenezcas como ser humano participe de una sociedad democrática.

La aplicación de este instrumento fue una herramienta muy útil para precisar y apreciar las dificultades que presentaban los estudiantes del grado quinto de la I. E. José María Córdoba de Timba – Valle en lectura comprensiva y escritura. Mostrando estos resultados que las preguntas aquí citadas todos contienen elementos necesarios para el proceso comunicativo

integral, motivándonos a seguir con este proceso porque ponen en evidencia la necesidad de plantear el objetivo general como ruta para seguir un trabajo que arrojará muy buenos frutos a corto, mediano y largo plazo ya que al socializar estos resultados con el coordinador, jefe de área y docentes de lenguaje permiten tener claros como abordar a través de las guías estas problemáticas encontradas y poder intervenirlas con propuestas transversales partir del lenguaje.

**Ver resultados (Anexo 5).**

## **Actividad 2: Ebook “Erase una vez, la historia de Lucia”, Juego para socializar la actividad**

### **¿Quién quiere ser millonario?**

La actividad consiste en realizar una lectura dirigida de una historia y cuyo nombre es “Erase una vez, la historia de Lucia”, esta historia se presenta a los niños y niñas mientras estamos en la clase por Google meet se pide colaboración a los estudiantes que deseen leer y después se expondrán las preguntas de tipo literal, inferencial y crítico argumentativo e iremos dirigiendo la resolución de las preguntas orientadoras como:

- Explícame con mayor detalle ...
- Me puedes repetir más despacio el ejemplo...
- Dime si estoy en lo correcto. Tu idea trataba sobre ...
- ¿Qué hiciste para encontrar la solución? ¿Cómo lo lograste?
- ¿Qué dificultad tuviste?
- ¿Cómo fue este proceso para ti?
- Explícame ¿qué aprendiste al hacer la tarea?

**Justificación:** La propuesta Ebook lectura dirigida se construye bajo la necesidad que se percibe en la I. E José María Córdoba en el grado quinto donde los estudiantes manifiesta apatía frente al proceso lector, debido a la circunstancias del modelo, el entorno, el analfabetismo de

padres o cuidadores y estrategias pedagógicas que se emplean, en las observaciones se pudo apreciar un modelo poco activo y tradicional que convierte al estudiante en un sujeto pasivo y solo receptor de conocimiento.

El propósito es que se desarrollen estrategias lúdicas y creativas que motiven, estimulen, inviten, e incentiven la lectura comprensiva en la virtualidad y posteriormente en el aula de clase, entonces haciendo uso de la tecnología las docentes se diseñó este libro en una plataforma llamada **Storybird** y se descargó para proyectar el día de la clase y esto les permite a los estudiantes y docentes realizar trabajos con objetivos claros y precisos generando ambientes propicios para que la enseñanza del proceso lector sea agradable, efectivo y productivo en la institución.

### Libro en Línea:

[https://drive.google.com/file/d/18AKurgNot94c\\_7ubGt989Z5Czms3kmCF/view](https://drive.google.com/file/d/18AKurgNot94c_7ubGt989Z5Czms3kmCF/view)

Fuente: De autoría propia.





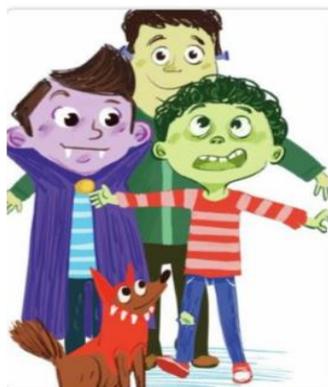
Lucia no sabia que hacer, pues estaba molesta con ella misma por toda la situación. En eso su padre le pregunta que sucede, por que no esta tan radiante como siempre.

Su padre la escucha y la invita a caminar para hablar con mas calma, en esto le conversa sobre el valor de la empatía y le pide que debe ser mas tolerante con todas las personas sin importar su condición o relacion con ellas, porque eso es lo que hace la diferencia y permite seguir creyendo en las personas.



Ella a su corta edad lo entiende y decide enseñárselo a sus compañeros, a través de un cuento que su padre le narró la noche anterior.

El cuento trataba sobre una sirena que ayudaba a todos sin importar que, incluso sin importar la mala fama de su especie, demostrando que no todos somos iguales y que a veces unos se salen del molde, y logran cambiar el mundo de aquellos a los que apoyan y ayudan.



Sus compañeros entendieron la importancia de las diferencias y aprendieron a apreciarlas, decidiendo cambiar su actitud con respeto y aceptación, convirtiendo la escuela en un lugar sano y diverso, donde se valora la convivencia.

Fin.

**Taller de comprensión lectora: Juego ¿Quién quiere ser millonario?**

**Herramienta TIC:**

<http://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=271132>

Fuente: De autoría propia

De acuerdo al cuento “erese una vez, historia de lucia”, contesta las siguientes preguntas.



1. **¿Cómo es el cabello de lucia?**

- a. Corto
- b. Largo
- c. Rizado
- d. Liso

2. **¿Quién escucha a Lucia y la invita a caminar?**

- a. La profesora
- b. La mamá
- c. Los niños
- d. El papá

3. **¿La palabra ensortijado puede ser reemplazada por?**

- a. Liso
- b. Crespo
- c. Alborotado
- d. Feo

4. **¿Por qué su padre nota que Lucía no está bien?**

- a. La ve llorando
- b. Esta sonriente en su cuarto
- c. La ve enojada
- d. La escucha discutiendo con sus compañeros

5. **¿Qué hubieras hecho tú en lugar de lucia?**

- a. Enfrentaría a todos los compañeros
- b. Le comento a la profesora lo sucedido
- c. Busco una solución, ya que no es de la única que se burlan los compañeros
- d. Los trataría de la misma manera

6. **¿Cómo calificarías la actitud de Lucia?**

- a. Comprensiva
- b. Valiente

- c. Mala
- d. Intolerante

**Evaluación:** Los estudiantes leen el texto, participan alegremente en cada actividad realizada, reconoce los personajes, el espacio y el tiempo en que ocurrieron los hechos, e identifica el suceso correspondiente a portando su punto de vista con respecto al tema trabajado en el texto. Se tendrá en cuenta la puntualidad y responsabilidad para el desarrollo de las actividades.

**Recursos:** humano (docentes y estudiantes)

**Digital:** Computador, celulares, plataformas digitales, cuaderno, lápiz, etc, texto guía

### **Actividad 3:**

**Título:** “Pasando, pasando voy completando”

**Descripción:** Previamente la docente envía un link por el cual se conectarán en clase en la semana dos de la propuesta, posteriormente la docente explica el juego, que consiste en que la docente lanza una palabra y con la dos últimas silabas de la misma es el inicio del próximo.

Ejemplo:

Lunes, Espada, Dado, Domingo, Gota, Tamal, Almario, Rio etc.; Pierden los estudiantes que en dos minutos no encuentre palabra para continuar con el juego, ganan los estudiantes que al final de la quinta ronda continúen invictos o sea sin fallas.

**Justificación:** Esta propuesta se construye bajo la necesidad de aumentar el vocabulario de los estudiantes de grado quinto de la I. E. José María Córdoba del corregimiento de Timba - Valle ya que notábamos que este es una causante para comprender lo que lee, que mejor manera que hacerlo que a través de actividades lúdicas que propicien el aprendizaje, mediado por el juego.

### **Estrategias**

Para dar inicio a la actividad las docentes encargadas realizan un juego entre ellas como ejemplo para que los estudiantes se motiven a participar.

**Evaluación:** Los estudiantes emocionados frente al juego propuesto todos quieren participar, pero para mayor orden se les asigna un número y este hace que se fluida la actividad y dinámica.

**Recursos:** Humano docentes encargadas Viviana Hurtado Rivera, Martha Isabel Lozano B

**Digitales:** Computador, celulares, Tablets.

#### **Actividad 4.**

**Título:** Creando y compartiendo voy comprendiendo.

**Descripción:** Para desarrollar esta actividad las docentes envían con anterioridad el link para nuestra tercera intervención, y con anterioridad se han dejado los materiales a utilizar ellos son: tijeras, pegante, hoja de block. Posteriormente las docentes explican el paso a paso del doblez que debemos hacerle a la hoja, quedando con tres espacios como si fuera un triángulo y luego le damos tres palabras claves para que los niños desarrollen un cuento ejemplo: Familia, mascota y parque, ellos deben dibujar en cada espacio la representación de las palabras dadas y en una hoja a parte escribir la historia.

**Justificación:** Este tipo de actividades es importante realizarlas para dar solución a la problemática encontrada de la comprensión de textos escritos, deseamos entonces generar actividades de producción de textos literarios y el desarrollo de las habilidades comunicativas como son la coherencia y la cohesión de los mismo utilizando el dibujo.

**Estrategia:** Como ejemplo se les muestra a los niños y niñas las historietas mudas para que ellos tengan una idea de que hacer en el Diorama.

**Evaluación:** Fue una actividad donde todos los estudiantes querían participara en la narración de su cuento y la exposición del trabajo manual se piden fotos como evidencia de la creación de la actividad y la socialización del cuento con el padre de familia o acudiente.

**Recursos:** Humano docentes encargadas Viviana Hurtado Rivera, Martha Isabel Lozano.

**Digitales:** Computador, celulares, Tablets.

**Didácticos:** hojas de block, lápiz, colores, pegante, tijeras.

**3. Tercera etapa:** Encuesta a padres y estudiantes (**Ver Anexo 1 y 2**)

Socialización con las docentes que intervienen en el grupo con el fin de conocer la fase inicial y la relevancia al aplicar practicas lúdicas en el proceso académico y así poder lograr un aprendizaje significativo. (2 semanas)

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Basadas en la observación e investigación realizada en la I E José María Córdoba y de acuerdo a los resultados obtenidos podemos concluir que los estudiantes lograron mejorar su lectura y comprensión de la misma.

A su vez nos damos cuenta que, si como docentes mejoramos nuestras prácticas diarias en la institución e involucramos la lúdica como excusa pedagógica en el contexto educativo, logramos que los estudiantes demuestren más interés y participen de ellas. Así mismo se logró evidenciar la importancia de involucrar la familia en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de lograr grandes retos.

Esta experiencia nos deja el inicio del fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la I.E., con miras a continuar usando la gamificación como herramienta que favorece la motivación y el mejoramiento del proceso lector. Al realizar los juegos se observó el cambio en los estudiantes al momento de aplicarlos y desarrollarlos, en cuanto a la comprensión lectora y el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas, y los procesos cognitivos. En cada actividad lúdica aplicada se evidenció el disfrute, la satisfacción de los estudiantes en el instante de su aplicación.

Se recomienda:

Seguir profundizando en necesidades y estrategias que fortalezcan las actividades lectoras de los estudiantes, especialmente en lo relativo al manejo de la información inferencial y compleja que no necesariamente se presenta de manera explícita en los diferentes textos.

Tratar realizar este tipo de intervenciones desde el inicio del año lectivo con el fin de que todo tenga más relevancia y constancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Apropiarse de las herramientas TIC, ya que, en este caso por problemas de conectividad y ubicación de la institución, se presentaron algunos inconvenientes que con prevención y alternativas se pueden mejorar.

## Referencias

- Anchundia, G. (2015). *El clima escolar y su influencia en el proceso enseñanza –aprendizaje del Bachillerato del Colegio Nacional Manta de Manta, 2010 2011* . Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Baptista, M. d., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México D.F: McGraw Hill.
- Barrios, H., Cifuentes, R., & Peña, L. (2019). Emociones y procesos educativos en el aula: una revisión narrativa. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 202-222.
- Beltrán, M., Gamboa, M., & García, Y. (19 de abril de 2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo* (Vol. 12). Colombia: Revista de investigaciones UNA.
- Camacho, B. (2019). *Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria*. Santiago de Cali: Universidad Icesi.
- Carullo, A., Gómez, L., Peronard, M., Velásquez, M., & Viramonte, M. (2008). *Comprensión lectora, dificultades estratégicas en resolución de preguntas inferenciales* (1 ed.). Argentina: Ediciones Colihue.
- Castañeda, D., Grajales, M., & Molano, P. (2020). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Castro, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Cervantes, D., García, C., García, J., & Leal, R. (2017). *Comprensión lectora educación y lenguaje*. España: Palibrio.
- Crespo, F. (2018). *Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados*. España: UNED.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Guárare, A., & Hernández, C. (2018). *Los Modelos didácticos*. Bogotá: Editorial Magisterio - Narcea ediciones.

- Hernández, I., Luna, J., & Recalde, J. (enero de 2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94.
- Lacarrière, L. (2008). *La formación docente como factor de mejora escolar*. España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Marina, J., & Pellicer, C. (2015). *La inteligencia que aprende*. España: Santillana.
- MEN. (19 de 10 de 2019). [https://drive.google.com/file/d/1wyFvZLECMZlhhyTmvhkOOn-WGLC1zs\\_y/view](https://drive.google.com/file/d/1wyFvZLECMZlhhyTmvhkOOn-WGLC1zs_y/view). Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co>
- Moreno, M., & Bolarín, M. (2015). *Análisis de los procesos educativos y organizativos para la sostenibilidad: una propuesta de cambio*. España: Universidad de Murcia.
- Ordóñez, C. (2017). *Análisis de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de la educación general básica superior en la Unidad Educativa Homero López Saúd*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica de Ecuador.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. España: Labor, S.A.
- Rivas, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. España: Comunidad de Madrid.
- Vargas, E. (2011). *Literatura y comprensión lectora en la Educación Básica*. Estados Unidos: Palibrio.

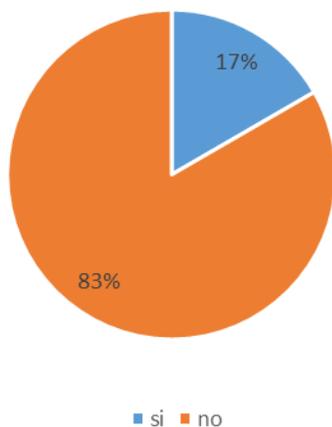
## Anexos

### Anexo 1. Encuesta docentes

La encuesta a docentes se realizó en la aplicación TIC Google forms:

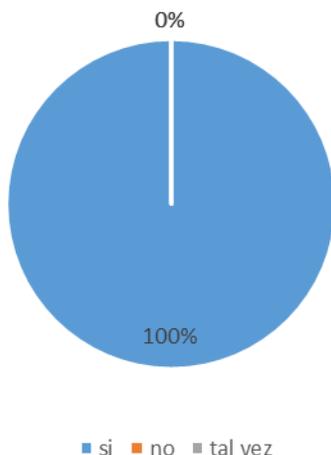
Enlace: <https://forms.gle/1hRm3cHZTEsVAZpB6>

#### ¿Los estudiantes de grado quinto, siguen instrucciones y consignas en la primera explicación?



En esta grafica se encuentra enmarcada la respuesta de las docentes de grado quinto determinando un 83 % manifiesta esta respuesta que NO y 17 % manifiesta que si fue la docente de Educación física ya que ella manifiesta que en esta asignatura las consignas y compromisos son muy puntuales en clase; esta respuesta es uno de los elementos que tuvimos en cuenta para realizar nuestra pregunta problematizadora.

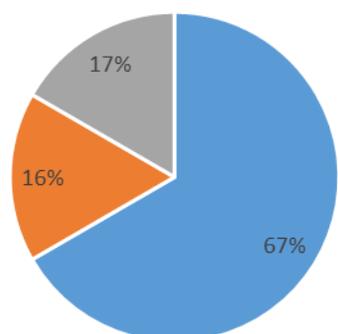
#### 1. ¿Está de acuerdo que, al potenciar las competencias en lenguaje, se están beneficiando las demás asignaturas?



Al observar el resultado de esta grafico que deja ver el 100% como resultado de la respuesta de las docentes, esto se puede interpretar que ellas están convencidas que la asignatura de lenguaje es el eje transversal de la comunicación, como elemento de comunicación y lectura de nuestro entorno, dicho esto es imperante entonces aportarle a la comprensión lectora como base fundamental para comprender el mensaje que leo en el cartel, la valla, la tarea , la propaganda y hasta en la canción de reggaetón que escucho ,bailo y canto repitiendo

estrofas pero sin entender esa palabra con doble sentido escrita por el autor, estando inmerso un elemento lúdico que nos puede servir para la comprensión de textos partiendo de algo que le gusta al estudiante.

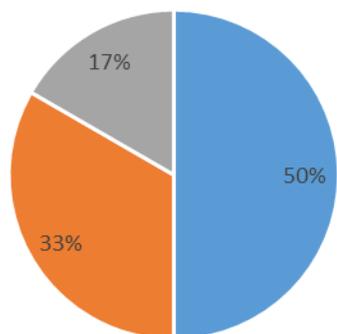
**2. ¿Cree que los bajos resultados de los estudiantes en las pruebas externas, se deba a la ausencia de comprensión lectura y pensamiento crítico?**



■ si ■ no ■ no sabe , no responde

Al observar esta imagen deja ver que las docentes que manifestaron la respuesta positiva de 67% están de acuerdo que al no comprender el enunciado en una pregunta sea causante de los resultados en las pruebas, entendemos esto como otro elemento que motivo esta propuesta y pensamos que las docentes que dijeron que no están movidas más por la automotivación y autorregulación que vamos adquiriendo con el paso de la permanencia en la escuela.

**3. ¿Cree que la lectura que el estudiante hace de su entorno, es causa de desmotivación para apropiarse de la lectura, la comprensión y por ende de su proyecto de vida?**



■ si ■ no ■ tal vez

Al observar esta grafica estamos convencidas que el medio influye, pero también de que el niño, niña o adolescente necesita una persona que crea en él, entonces este 50% que manifiesta que somos los docentes los llamados a creer en ese chico que a través de la pedagogía de la emociones y usando asertivamente el lenguaje en ellos, seremos de gran influencia para transformar ese proyecto de vida y motivarlos a salir de su entorno a capacitarse para luego retornar con proyectos, porque no

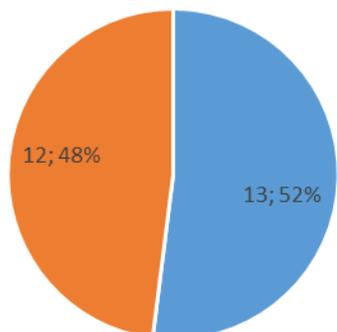
de emprendimiento que generen empleo y mejoren su calidad de vida.

## Anexo 2: Encuesta de estudiantes

La encuesta a estudiantes se realizó en la aplicación TIC Google Forms:

Enlace: <https://forms.gle/PJYNbez3uCtNWuLy6>

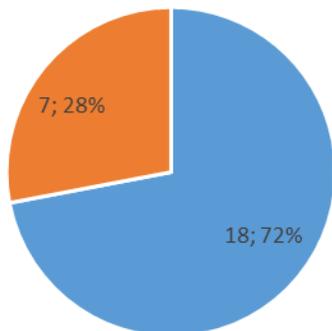
### 1. ¿Encuentras similitudes entre el libro digital y el físico?



■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

Este gráfico permite observar que el 52% de los estudiantes encuentran muchas similitudes entre los libros digitales y los libros impresos demostrando que los dos tienen el mismo fin de transmitir un mensaje, narrar una historia, aumentar nuestro vocabulario etc.

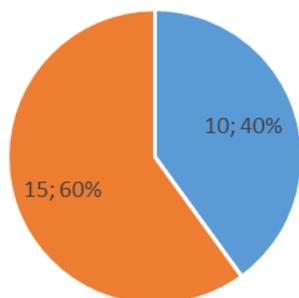
### 2. ¿Te fue fácil identificar los personajes principales y secundarios, después de la implementación de juegos en la clase?



■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

Los resultados expresados en este gráfico de 72% muestran que la mejor estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje siempre será lúdica como instrumento dinamizador y motivador que genera goce, además deja ver que en ocasiones es necesario tener un derrotero para hacer una actividad u oficio.

### 3. ¿Conversas con los miembros de familia sobre tus historias favoritas y hacen un análisis de ellas?

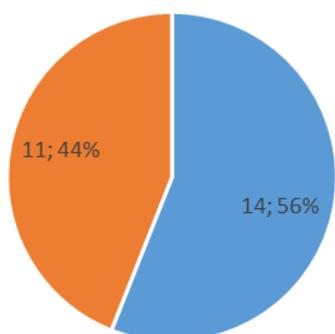


■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

dejando desprotegidos emocionalmente a nuestros estudiantes.

La interpretación de este grafico solo nos muestra una realidad que vivimos en el día a día, cuando las madres debimos salir de casa a trabajar, por múltiples factores sociales como son padres irresponsables, madres cabezas de familia, pocos ingresos, embarazos a temprana edad, falta de control de natalidad, entonces en nuestro afán de suplir todas y cada una de la necesidades pues lo último es conversar sobre temas específicos o realizar tareas,

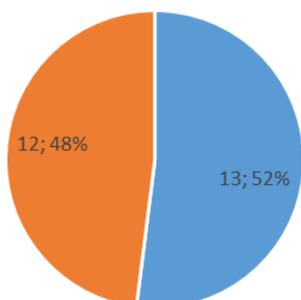
### 4. ¿Te gusta escribir?



■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

Recordemos que cuando hablamos de escribir nos referimos desde la tarea hasta el mensaje escrito que enviamos en aparatos digitales entonces este porcentaje del 14. 56% nos deja ver que a los estudiantes les gusta escribir, pero quizás no cuentan con la motivación suficiente para escribir textos con intencionalidad literaria que enriquezcan nuestras habilidades comunicativas.

### 5. ¿Puedes identificar donde se desarrolla la historia de un texto narrativo?

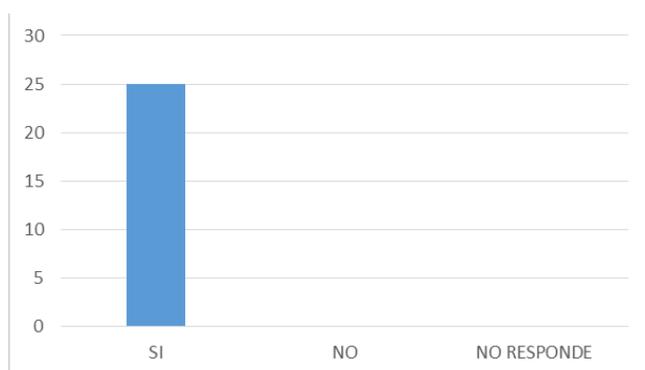


■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

El resultado de esta encuesta del 13.52 % nos deja ver que es necesario estar abierto a nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que permitan transformar el pensamiento de nuestros educandos, reflexionamos y es importante la socialización de esta propuesta para que docentes que han estado reacios al cambio inicien y puedan darse cuenta que el fin de nuestro trabajo siempre será la mejora de la calidad educativa impartida a nuestros niños y niñas.

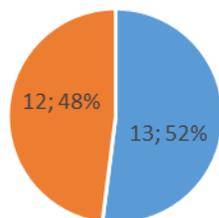
### 4. ¿Te gusta que tu maestra utilice herramientas tecnológicas aplicadas a la lúdica, para la

**clase?**



En esta tabla se muestra la totalidad de la respuesta de los estudiantes lo que deja ver que las herramientas lúdicas y tecnológicas van muy de la mano con el fin de mostrar resultados favorables en nuestro proceso de enseñanza aprendizaje y que son llamativos para ellos.

### 7. ¿Te gusta dibujar los personajes de las historias y cambiar algunos episodios?



■ SI ■ NO ■ NO RESPONDE

Este tipo de gráficos donde los resultados son muy similares del 13.52 % es el mayor porcentaje encontrado deja ver que a los estudiantes en la medida en que generemos actividades llamativas para ellos todo se vuelve cotidiano y fácil de trabajar desarrollando habilidades comunicativas y apuntando a comprensión y pensamiento crítico

### Anexo 3: Encuesta de padres de familia

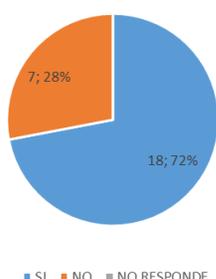
La encuesta se realizó con la herramienta TIC: Google forms.

Enlace de la encuesta: <https://forms.gle/kDsYejdwTS9SMGUA>

#### Resultados de la encuesta a los padres de familia.

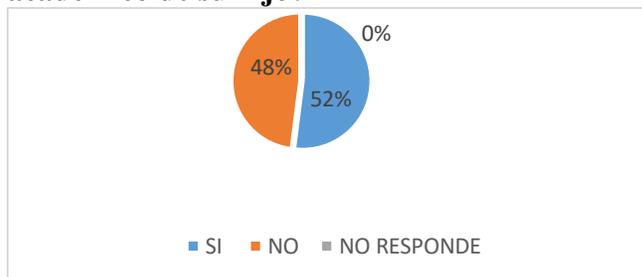
1. **¿Está de acuerdo con la estrategia utilizada por la institución para solucionar a emergencia surgida por el Covid-19, utilizando el WhatsApp y las guías como medio de comunicación y aprendizaje?**

**Análisis:** De acuerdo al porcentaje que arroja el grafico del 18.72 % podemos determinar que los



padres de familia estuvieron de acuerdo con esta estrategia de comunicación ya que ellos notan que no hay otros medios por la ubicación de la zona, y que de una u otra forma los niños deben de continuar con el proceso académico, por otro lado, se deja claro que las guías son entregadas a todos los niños con o sin conectividad.

2. **¿Cree en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) han ayudado en el proceso académico de su hijo?**



**Análisis:** Al observar la gráfica con porcentaje 48%, 52% podemos notar que las opiniones estas casi parejas, ya que el tema de conectividad es complicado, por la ubicación y la economía de los padres de familia, pero se notó un esfuerzo y voluntad de un 52% con el aporte de estos

habientes de aprendizaje virtuales para la enseñanza- aprendizaje de sus hijos

3. **¿Nota motivación en su hijo o hija hacia la clase de lenguaje después de haber implementado actividades lúdicas (juego)?**



**Análisis:** Por medio de la gráfica en cuento a su porcentaje 52%, 48% se pudo determinar, que el hecho de cambiar nuestras prácticas pedagógicas como docentes, no solo son notables en el proceso académico de los niños y niñas, si no que los padres también ven ese cambio positivo en la recepción de

información de las diferentes clases en sus hijos.

**4. ¿Cree que las guías de trabajo como herramienta de autoaprendizaje para los niños, niñas y adolescentes han sido de gran apoyo, teniendo en cuenta que algunos no tienen conectividad?**



**Análisis:** De acuerdo a lo observado en la gráfica anterior 80%, 20% se puede concluir que las guías transversales y su contenido han sido de gran apoyo al proceso académico y de aprendizaje remoto, independientemente si el estudiante tiene o no

conectividad continua, lo que demuestra que son claras y prácticas para el trabajo.

**5. ¿Lee en casa con su hijo o hija y cree que esta es una estrategia de ayuda para mejorar la comprensión lectora?**



**Análisis:** de acuerdo a la anterior grafica se puede observar que el 64% de los padres de familia comparten tiempo con sus hijos realizando prácticas de lectura, pero un 36% no lo hacen, a los que como docentes debemos involucrar más en concienciar la importancia de estas clases de actividades como rutinas de familia.

Con lo anterior, también encontramos una pequeña controversia, ya que los niños en la pregunta 3 de su encuesta contestaron, que es poco los hábitos de lectura o socialización de temas que comparten como familia; por lo que se tratara de analizar más afondo que está pasando y cuál es la verdadera postura.

## Anexo 4. Cronograma

	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
<b>ACTIVIDADES</b>												
Observación, la cual ya se tenía una base en presencialidad y continuidad en virtualidad.												
Encuesta a docentes con docentes que intervienen en el grado 5°												
Prueba diagnóstica, con base a lo propuesto por el MEN (evaluar para avanzar)												
Actividad ebook “érase una vez, la historia de lucía”												
Actividad, juego:												

pasa palabras “pasando pasando voy completando”												
Actividad, juego: duorama. “creando y compartiendo voy comprendiendo”												
Evaluación, encuesta a estudiantes y padres de familia												

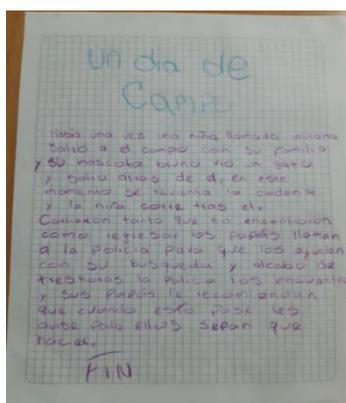
### Anexo 5. Resultados de prueba diagnóstica. Evaluar para avanzar.

[https://drive.google.com/file/d/1wyFvZLECMZlhhyTmvhkOOn-WGLC1zs\\_y/view](https://drive.google.com/file/d/1wyFvZLECMZlhhyTmvhkOOn-WGLC1zs_y/view)

Pregunta	N. Est. Con dificultad	Estándar evaluado	Contenidos
2	72%%	Utilizo estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para mis procesos de producción y comprensión textual.	Signos de puntuación (revisar documento enviado por Viviana).
3	67%	Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.	Noticia: estilo, forma y contenido.
6	59%	Reconozco, en los textos literarios que leo, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.	Tipo de narrador

9	51%	Propongo hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, etc.	Nivel inferencial: identificación del tema central.
11	51%	Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.	Contenido y forma: estrategia discursiva.
14	51%	Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.	Contenido y forma: estrategia discursiva.
15	48%	Comprendo los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.	Estructura del texto: párrafos
16	62%	Entiendo el lenguaje empleado en historietas y otros tipos de textos con imágenes fijas.	Tipo de narrador. Organización de la historieta.
17	62%	Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.	Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.

#### Anexo 6. Evidencia fotográfica de la actividad 4.



**Anexo 7.**

<b>Ficha de observación.</b>		
Nombre del observador:		
Fecha:		
Lugar:		
Tema:		
Objetivo:		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Nombre del estudiante:		
Estrategias de trabajo.		
Desarrollo de la clase.		
Avances		
Por mejorar:		

