

**Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora
en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa
José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca**

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Magíster en Educación

Viviana Hurtado Rivera

Martha Isabel Lozano

Asesora

PhD (c) Ingeniera Lucy Nohemy Medina Velandia

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Maestría
en Educación
Bogotá, D.C.

2022

Nota de aceptación

Nota Aprobatoria

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá, D.C., 2022

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a nuestros familiares por acompañarnos en todos los procesos que decidimos iniciar, por ser pacientes y animarnos en los momentos donde el camino no estuvo tan claro y por recordarnos que debíamos ser perseverantes y estar sostenidas de la mano de Dios.

Gracias infinitas por el tiempo que nos concedieron para la consecución de nuestro logro.

Agradecimientos

Primeramente, a Dios por sus bendiciones que nos concede a diario a nuestros docentes, en especial a nuestra tutora quien con sus enseñanza, tiempo y paciencia nos acompañó y fue guía durante este tiempo, a nuestra familia por motivarnos a seguir cada día y acompañarnos en cada logro.

Resumen

Al leer no solo es importante tener una buena pronunciación, tono de voz y fluidez, debiendo considerarse como factor esencial la comprensión lectora, que permite que la persona asimile y entienda cada palabra leída, obteniendo nuevos saberes que enriquecen paulatinamente sus conocimientos mientras transita por el mundo de las letras. Partiendo de esta premisa, desde la actividad investigativa y docente surge el objetivo para desarrollar una estrategia pedagógica que utilice la gamificación como una técnica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5º de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba en el Municipio de Jamundí-valle del Cauca. Se trata de una investigación de corte cualitativo, en la que se adoptó para su desarrollo un diseño de investigación-acción, en donde se utilizaron como técnicas de recolección de datos la observación participante, el diagnóstico de comprensión lectora y las encuestas dirigidas a los 25 estudiantes del grado 5º de básica primaria de dicha Institución Educativa, así como a sus padres de familia y docentes, cuyos resultados y análisis permitió la socialización y concientización dentro de la comunidad educativa, acerca de las dificultades y falencias que presentan estos educandos en materia de comprensión lectora, a fin de diseñar a través del empleo de herramientas tecnológicas y por medio de la gamificación, una estrategia pedagógica que genere progresos en la comprensión lectora de estos estudiantes, incrementando su motivación, disposición, interés y participación en las actividades escolares.

Palabras clave: comprensión lectora, estrategia pedagógica, gamificación, memoria a corto y largo plazo, educación.

Abstract

When reading, it is not only important to have a good pronunciation, tone of voice and fluency, reading comprehension must be considered an essential factor, which allows the person to assimilate and understand each word read, obtaining new knowledge that gradually enriches their knowledge while passing through the world of letters. Starting from this premise, from the research and teaching activity arises the objective of developing a pedagogical strategy that uses gamification as a technique to improve the reading comprehension of the students of the 5th grade of basic primary of the Educational Institution José María Córdoba in the Municipality of Jamundí-Valle of Cauca. This is qualitative research, in which an action-research design was adopted for its development, where participant observation, reading comprehension diagnosis and surveys aimed at 25 children were used as data collection techniques. Students of the 5th grade of basic primary of said Educational Institution, as well as their parents and teachers, whose results and analysis allowed the socialization and awareness within the educational community, about the difficulties and shortcomings that these students present in terms of reading comprehension, in order to design, through the use of technological tools and through gamification, a pedagogical strategy that generates progress in the reading comprehension of these students, increasing their motivation, disposition, interest and participation in school activities.

Keywords: reading comprehension, pedagogical strategy, gamification, short- and long-term memory, education.

Contenido

Introducción.....	1
Capítulo 1. Problema	4
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. <i>Pregunta problema</i>	11
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos	12
1.4 Justificación	12
Capítulo 2. Revisión del estado del arte	17
2.1. Antecedentes Investigativos	17
2.1.1. Antecedentes Internacionales	17
2.1.2. Antecedentes nacionales	21
2.1.3. Antecedentes locales	26
2.3 Marco Teórico.....	29
2.3.1. Memoria a corto y largo plazo.....	30
2.3.2. Comprensión lectora	35
2.3.3. Estrategias didácticas	40
2.3.4. La gamificación en la educación	45
Capítulo 3. Diseño Metodológico.....	49
3.1. Enfoque de Investigación.	49

3.2. Tipo de investigación	52
3.3. Línea y grupo de investigación.....	55
3.4. Población.....	57
3.5. Fases de la investigación.....	58
<i>Figura 1. Fases de la investigación</i>	<i>59</i>
3.6.1. Fase 1: Preparatoria	59
3.6.2. Fase 2: Trabajo de campo	62
3.6.2. Fase 3: Analítica.....	63
3.6.4. Fase 4: Informativa	64
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	66
<i>3.6.1. Técnicas de Recolección de Datos.....</i>	<i>66</i>
<i>3.6.2. Instrumentos de Recolección de Datos.</i>	<i>66</i>
3.7. Instrumentos de desarrollo	67
3.7.1. La prueba diagnóstica	67
3.7.2. La encuesta	67
3.7.3. Observación Participante	68
3.8. Resultados y análisis	68
<i>3.8.1. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la prueba diagnóstica</i>	<i>69</i>
<i>Figura 2. Presentan dificultades de comprensión lectora</i>	<i>70</i>

3.8.2. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la técnica de.....	72
Observación participante.....	72
3.8.3. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a docentes.....	76
Figura 3. Los estudiantes de grado quinto siguen instrucciones y consignas en la primera explicación.	77
Figura 4. Está de acuerdo que, al potenciar las competencias en lenguaje, se benefician las demás asignaturas.....	78
externas se deben a la ausencia de comprensión lectora y pensamiento crítico.	79
Figura 6. Creen que el innovar su práctica pedagógica fortalece el proceso académico de los niños.....	81
Figura 7. Están dispuestos a innovar su práctica pedagógica.	82
3.8.4. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a.....	83
estudiantes.....	83
Figura 8. Encuentran similitudes entre el libro digital y el físico.	84
Figura 9. Les gustaría ampliar su vocabulario conociendo el significado de nuevas palabras.	85
Figura 10. Conversan con los miembros de sus familias sobre sus historias favoritas y hacen un análisis de ellas.	86
Figura 11. Les gustaría que su maestra utilice herramientas tecnológicas en las clases.	87
Figura 12. Creen que es importante que los docentes innoven en sus clases.	88
Figura 13. Les gustaría que se implementaran juegos tecnológicos en las clases para mejorar sus habilidades de comprensión lectora.....	90

3.8.5 Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a padres de familia	90
Figura 14. Creen que sus hijos aprenden a través del juego.	92
Figura 15. Creen que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.	93
Figura 16. Creen que las actividades de gamificación pueden generar una mayor motivación en sus hijos hacia la clase de lengua	94
Figura 17. Leen en casa junto a sus hijos como una estrategia para ayudarles a mejorar su comprensión lectora.	96
Figura 18. Creen que la presencialidad aporta más al proceso de aprendizaje de sus hijos.	97
Capítulo 4. Propuesta Pedagógica.....	98
Figura 19. Imagen portada de la propuesta pedagógica.....	99
Figura 21. Ubicación de la estrategia pedagógica dentro de la investigación.....	103
Figura 22. Libro en Línea:	107
Figura 23. Taller de comprensión lectora: Juego ¿Quién quiere ser millonario?	109
Figura 24. Ejemplo de pasa palabras	111
Figura 25. Juego “Pasando, pasando voy completando”	112
Figura 26. Recursos y materiales	115
Capítulo 5. Conclusiones.....	116
Prospectiva.....	118
Reflexión personal	119

Referencias.....	121
ANEXO 1. ENCUESTA PADRES DE FAMILIA.	130
ANEXO 2. ENCUESTA DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA.	131
ANEXO 3. ENCUESTA ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA.	132

Índice de figuras

_Toc105290044

<i>Figura 1. Fases de la investigación</i>	59
<i>Figura 2. Presentan dificultades de comprensión lectora</i>	70
<i>Figura 3. Los estudiantes de grado quinto siguen instrucciones y consignas en la primera explicación.</i>	77
<i>Figura 4. Está de acuerdo que al potenciar las competencias en lenguaje, se benefician las demás asignaturas.</i>	78
<i>Figura 5. Creen que los bajos resultados de los estudiantes en las pruebas externas se deben a la ausencia de comprensión lectora y pensamiento crítico.....</i>	79
<i>Figura 6. Creen que el innovar su práctica pedagógica fortalece el proceso académico de los niños.....</i>	81
<i>Figura 7. Están dispuestos a innovar su práctica pedagógica.</i>	82
<i>Figura 8. Encuentran similitudes entre el libro digital y físico.</i>	84
<i>Figura 9. Les gustaría ampliar su vocabulario conociendo el significado de nuevas palabras.</i>	85

<i>Figura 10. Conversan con los miembros de sus familias sobre sus historias favoritas y hacen un análisis de ellas.</i>	<i>86</i>
<i>Figura 11. Les gustaría que su maestra utilice herramientas tecnológicas en las clases.</i>	<i>87</i>
<i>Figura 12. Creen que es importante que los docentes innoven en sus clases.....</i>	<i>88</i>
<i>Figura 13. Les gustaría que se implementaran juegos tecnológicos en las clases para mejorar sus habilidades de comprensión lectora....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 14. Creen que sus hijos aprenden a través del juego.</i>	<i>92</i>
<i>Figura 15. Creen que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.</i>	<i>93</i>
<i>Figura 16. Creen que las actividades de gamificación pueden generar una mayor motivación en sus hijos hacia la clase de lengua</i>	<i>94</i>
<i>Figura 17. Leen en casa junto a sus hijos como una estrategia para ayudarles a mejorar su comprensión lectora.</i>	<i>96</i>
<i>Figura 18. Creen que la presencialidad aporta más al proceso de aprendizaje de sus hijos.</i>	<i>97</i>
<i>Figura 19. Imagen portada de la propuesta pedagógica</i>	<i>99</i>
<i>Figura 21. Ubicación de la estrategia pedagógica dentro de la investigación</i>	<i>103</i>
<i>Figura 22. Libro en Línea:</i>	<i>107</i>

<i>Figura 23. Taller de comprensión lectora: Juego ¿Quién quiere ser millonario?.....</i>	109
<i>Figura 24. Ejemplo de pasa palabras</i>	111
<i>Figura 25. Juego “Pasando, pasando voy completando”</i>	112
<i>Figura 26. Recursos y materiales</i>	115

Índice de anexos

Encuestas

ANEXO 1. ENCUESTA PADRES DE FAMILIA	130
ANEXO 2. ENCUESTA DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA	131
ANEXO 3. ENCUESTA ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA	132
ANEXO 4. FASE PREPARATORIA	133
ANEXO 5. FASE TRABAJO DE CAMPO	134
ANEXO 6. FASE TRABAJO DE CAMPO	135
ANEXO 7. FASE ANALÍTICA	136
ANEXO 8. FASE ANALÍTICA	137
ANEXO 9. FASE INFORMATIVA	138
ANEXO 10 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES CON CADA FASE	139

Introducción

La humanidad a través de los tiempos ha pasado por múltiples cambios, que se han reflejado en numerosas transformaciones dentro de la sociedad. Esa mutabilidad ha replanteado en varias ocasiones la manera en que se debe enseñar a los estudiantes. El modelo clásico de enseñanza tenía una concepción de corte impositivo, ya que, en muchas ocasiones, los educandos eran sometidos a una exposición de conocimientos que con frecuencia no eran acordes a su edad. Lecciones incomprensibles en diferentes lenguas, predominando el latín, exigían a los menores a recitar sin posibilidad de equivocarse al realizar las tareas, todas ellas vigiladas bajo la supervisión atenta del docente.

Actualmente, la manera de enseñar en las instituciones educativas ha cambiado a través del tiempo, teniendo en cuenta la dimensión socioafectiva de los estudiantes, conociendo sus inquietudes, gustos y temores al momento de aprender. Este nivel de empatía entre educadores y educandos permitió conseguir mejores resultados académicos, debido a la incursión de la tecnología, que facilita la labor docente, el trabajo estudiantil y el diario vivir de las personas.

Así pues, los avances de la humanidad traen consigo el mejoramiento en la calidad de vida de todos. Los beneficios son muchos, ya que, gracias a ellos, se puede lograr comprender y resolver con rapidez, situaciones que anteriormente implicaban permanecer durante horas en una biblioteca, para tratar de conseguir la información que pudiese disipar las dudas. Por consiguiente, el papel que representa la tecnología en la educación ofrece herramientas pedagógicas que influyen directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Con la tecnología se abre un mundo de información que al parecer no tiene límites, cambiando de lleno la vida humana, hasta el punto de hacer estudios sobre la forma en que ella repercute a nivel cerebral y los cambios que suceden con su continuo uso:

La tecnología que usamos cotidianamente es capaz de modificar nuestro cerebro mucho más de lo que creemos. Los hallazgos científicos de las últimas décadas han demostrado que el cerebro es un órgano plástico, constituido por neuronas capaces de regenerarse y de sufrir una remodelación permanente en respuesta a las experiencias que vivimos. (García y Méndez, 2013, p. 48)

Lo anterior demuestra la plasticidad que tiene el cerebro humano para modificar su funcionamiento, de acuerdo con la información que se le suministra. Por consiguiente, esos nuevos conocimientos crean a nivel neuronal, una sinapsis que permite prolongar las conexiones presentes a nivel cerebral.

De igual forma, con el paso de los años, la experiencia de aprendizaje ha dejado de considerarse como un espacio frío, oscuro y rígido en medio del cual las personas adquieren conocimientos de manera pasiva, ya que existen múltiples postulados que demuestran no solo la posibilidad de desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje en medio de entornos lúdicos, sino que además numerosos estudios científicos abalan su eficacia.

Con la presente investigación se busca encontrar en la gamificación, la herramienta que sirva como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba, ubicada en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca. De estas circunstancias nace el hecho de considerar a la gamificación junto a las herramientas tecnológicas como esenciales en la cátedra magistral, ya que, permiten que los profesores hagan uso de ellas durante el proceso educativo, aprovechando los beneficios que traen aparejados, como lo son la implementación de un novedoso contenido formativo,

dinámico, que despierta un interés hasta entonces inusitado y una emoción enorme por aprender en los estudiantes que son centro de la investigación.

Capítulo 1. Problema

1.1. Planteamiento del problema

El corregimiento de Timba se encuentra ubicado en el departamento del Valle del Cauca, su ubicación es completamente rural; sus pobladores son de raza afrodescendiente con orígenes que datan totalmente de esclavos, aproximadamente está conformado por unos dos mil habitantes. Los antepasados de estos pobladores escaparon de los colonizadores y formaron, fuera de sus dominios, los llamados palenques, que son caseríos circundados por palos altos. A la vez, eran vigilados y defendidos por hombres que se turnaban su labor para mantener protegida las viviendas de esta raza.

De esta manera se empiezan a formar varios asentamientos de viviendas que conformaron los actuales corregimientos, como son los Robles, Villa Paz, Chagres y Quinamayo. Y es en estos corregimientos, más exactamente en Quinamayo, donde se lleva a cabo en el mes de febrero las fiestas que celebran el nacimiento del niño Dios. Esto es un motivo para convocar a todas las comunidades para ser parte de dicha festividad. Cada uno de los integrantes de la comunidad realiza un papel específico, como es el desempeñado por los estudiantes los cuales se encargan de hacer los preparativos y poner la decoración que invita a propios y foráneos a ser parte de esta fecha.

En esta población es importante exaltar sus raíces, costumbres y tradiciones culturales, las cuales han sido heredadas de generación en generación, en donde su origen común radica en la población negra traída desde el continente africano para ser sometidos como esclavos. Lo anterior representa en la cultura de esta población en particular la perpetuación y conservación de sus raíces, consiguiendo con esto mantener viva su propia identidad.

Empero, dentro de la sociedad actual, cambiante y moderna, la exigencia de preparación educativa y académica es un denominador común que alcanza a toda la

humanidad, incluso, a las comunidades más remotas y alejadas. En tal sentido, para poder conservar, cultivar y transmitir las herencias culturales, es indispensable disponer de una capacitación fundamental como la que ofrece la escuela, preparando a los niños y jóvenes para ser hombres y mujeres que valoren y respeten tanto su patrimonio propio como el universal.

Dentro de esas habilidades primordiales que se adquieren en la vida escolar, se encuentra la de leer, ya que constituye uno de los métodos más importantes para la adquisición de conocimientos y saberes; sin embargo, en esta materia no solo es importante poder descifrar los caracteres o fonemas con fluidez, ya que si no se logra entender el significado de cada sintagma, la lectura se convierte en un ejercicio estéril que no permite al individuo comprender el verdadero sentido de los textos, y por ende, no aprende realmente nada.

En tal sentido, en el corregimiento de Timba del municipio de Jamundí, se ubica la institución educativa José María Córdoba. Es allí donde los estudiantes de quinto grado de la educación básica primaria, población compuesta de 25 niños, de los cuales, 13 son niñas y 12 son niños, cuyas edades están entre los 10 y los 14 años, presentan inconvenientes en la comprensión lectora y en sus hábitos para practicarlas. Ya que, aunque los estudiantes pueden leer de forma fluida, no tienen la capacidad de comprender lo que leen. Esta dificultad lleva a que los niños tengan otros problemas como son: la falta de memoria, su vocabulario es muy pobre, no interpretan situaciones de forma correcta, no comprenden exactamente las tareas asignadas en el aula de clase, la autoestima de los estudiantes es baja y demuestran inseguridad, lo que lleva a que manifiesten escaso interés para ejecutar las actividades que se realicen en clase o fuera de ella

Pero para comprender un poco mejor esta situación, es necesario contextualizar el lugar en que se desarrolla.

El problema de orden público en que se encuentra inmerso el país durante décadas, y que ha traído muerte, desolación y ruina, no es ajeno a esta población, ya que, se ha visto envuelta en un conflicto de intereses por la lucha y el apoderamiento de grandes extensiones de tierras, con la intención de ser utilizadas en cultivos ilícitos por grupos al margen de la ley. Esto significa el desalojo de las personas que se dedican a las labores del campo, lo cual, trae consigo la afectación directa de sus ingresos económicos.

Resulta más preocupante, que esta permeabilidad que logra el narcotráfico y el dinero fácil, llega a ser atractiva para los niños y jóvenes que ven en este flagelo la salida a su precaria situación económica, por consiguiente y de manera alarmante, se ha demostrado que varios de estos menores se dejan seducir y terminan siendo parte de estas organizaciones delincuenciales. Así pues, resulta importante la presencia de la voz guía del docente, quien es el referente en el salón de clases, quienes tratan de disuadir a los estudiantes para que hagan caso omiso de este llamado que solo les trae problemas.

Debido a lo anterior, es conveniente hacer también este llamado de reflexión y exaltación de valores por parte de los padres de familia, para que ellos como primeros formadores se vinculen directamente en el proceso educativo de sus hijos, brindando el apoyo necesario para que ellos sean personas de bien, comprendiendo que el mejor tesoro se puede conseguir por medio de las enseñanzas que brinda una educación formativa.

Ahora bien, mencionando un dicho popular, “el ejemplo es el que educa”, es necesario comprender la situación en qué viven estos menores; en sus hogares prevalece la precariedad económica, acompañada de muchas limitaciones para los integrantes de la familia, y esto a su vez se traduce en problemas de toda índole, entre otros se encuentran

las peleas y discusiones familiares, las cuales ocasionan separaciones, formándose de esta manera hogares disfuncionales, monoparentales e inestables emocionalmente.

Estos padres de familia no son el mejor ejemplo para seguir con respecto al estudio, ya que, el nivel de escolaridad de los adultos en pocas oportunidades supera el nivel de primaria, pero por lo general, carecen de educación formativa, ya que son personas que les han apostado al trabajo duro para conseguir una remuneración salarial, la cual cabe decir, que es inversamente proporcional al trabajo fuerte que desempeñan, tales como la minería y las labores propias del campo. Estas personas se han formado con la mentalidad de apostarle al trabajo y no al estudio. Por lo anterior, no pueden ser referentes para que sus hijos sigan sus ejemplos.

Otro de los problemas presentes es la falta de unificación de criterios en la institución educativa de cara a los requerimientos que necesitan los estudiantes para llevar a cabo un proceso óptimo de enseñanza y aprendizaje dentro del salón de clases. Por consiguiente, se debe reflexionar acerca de la manera cómo el docente debe abordar asertivamente a los educandos, por medio de qué estrategias, qué tipo de metodologías, y cuáles serán las actividades que se deben realizar para que la enseñanza sea impartida de manera acorde a las necesidades educativas de estos menores.

Por lo anterior, se hace énfasis en la tarea que tiene cada uno de los educadores para ir a la vanguardia respecto a las diferentes enseñanzas, estrategias y metodologías para ser empleadas en las lecciones ofrecidas a los estudiantes. Esto implica que el docente debe estar apropiadamente capacitado en la promoción de entornos de aprendizajes acordes a los avances actuales a nivel educativo, entre los cuales tiene preponderancia la tecnología como coadyuvante del proceso formativo. Es evidente que los niños y jóvenes hoy en día no son ajenos a la tecnología, y más en estos momentos de pandemia que han

sumido a la humanidad a un confinamiento, para tener en su vida diaria y cotidiana el uso de todo lo referente a la virtualidad y a las redes.

Es claro que, de acuerdo con lo acontecido con el coronavirus, se impulsó aún más las miradas hacia la tecnología como solución para continuar de una manera dinámica los estudios por parte de los educandos. Este mundo interactivo resulta motivador para la consecución de saberes, porque los estudiantes encuentran la motivación fundamental que requieren para hacer parte de su vida el estudio. En concordancia con lo anterior, Alarcón, Álvarez y Espitia (2016) mencionan lo siguiente:

Es imprescindible para una atención efectiva que el sujeto esté motivado, interesado, dispuesto. La atención motivada facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha propuesto evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. (p. 21)

Por consiguiente, se debe aprovechar por medio de la gamificación, el interés para conseguir mejores resultados y mayores avances con respecto al problema suscitado en el salón de clases y con el grupo de estudiantes antes mencionado. En tal sentido, Alarcón y Guzmán (2016) dicen: “Educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos” (p. 37). Al respecto, es deber de todos, la implementación de un cambio que permita a los educandos una experiencia novedosa, diferente y enriquecedora académicamente. Por consiguiente, es fundamental ir a la vanguardia, con respecto a los avances tecnológicos que permiten una educación desde otra metodología. De acuerdo con lo anterior, Gallego

et al. (2016) mencionan algunos de los beneficios que se obtienen a partir de la gamificación:

El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (p. 25)

Lo mencionado por el autor, deja claro que la finalidad es enfocarse en lo entretenido que resultan los juegos para los niños, considerando esta atracción, como eje fundamental para ser usado en una enseñanza atractiva para los educandos. Ya que, es precisamente con ellos en donde se ha evidenciado un alto nivel de apatía, distracción, desinterés y total pereza física y mental para participar en las actividades, tareas y trabajos dentro y fuera del salón de clases.

De conformidad con lo anteriormente expuesto, puede afirmarse que son estos los motivos por los cuales, los estudiantes centro de la investigación no están comprometidos con el estudio; esa falta de atención en clases significa retrasos en el aprendizaje, y, en efecto, se podría considerar como un fracaso escolar. La aparición de aparatos electrónicos, el internet, los celulares y sus aplicaciones, son los distractores presentes en los estudiantes. La dedicación a estas actividades de ocio puede durar horas, o inclusive días, en donde los educandos se encuentran inmersos en medio de juegos interactivos, de selfie, y de tantas cosas que ocupan su mente. Por el contrario, el tiempo dedicado a las labores escolares es muy ínfimo en comparación con lo anterior mencionado.

Lo expuesto anteriormente, explica las razones por las cuales los estudiantes se muestran en muchas ocasiones dispersos, ajenos a lo que sucede en su entorno, distraídos con el desarrollo de las actividades, poco participativos y desmotivados para

prestar atención a las enseñanzas impartidas por parte del docente. Para ahondar un poco más sobre este tema, Miranda y Rodríguez (2017) dicen lo siguiente:

La falta de interés escolar en los niños es uno de los fenómenos más comunes que está afectando a la educación en la actualidad. Muchos de los profesores exponen que los estudiantes en un porcentaje muy bajo muestran el interés y la motivación necesaria para mejorar sus aprendizajes, demostrándolo a través de su poca participación en clase, no realizan ningún tipo de preguntas, no realizan las investigaciones ni proponen en el aula, por lo contrario, siempre están distraídos y la mayoría de las veces que se les pregunta no saben que responder. (p. 16)

Es por esta razón, que los estudiantes no sienten motivación por participar de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje impartido en el salón de clases. Así es que se requiere, aprovechando la cercanía que tienen los estudiantes con la tecnología, que ésta sea enfocada hacia la consecución de conocimientos, con esto, se logra aprovechar los inmensos beneficios que representa esta herramienta como aliada en la educación. Por su parte, Esmeral y Herazo (2018) opinan:

Considerando que, los estudiantes de ahora tienen al alcance smartphone y tabletas es importante involucrar desde la praxis las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) así, paralelamente los niños se cautivarán por los temas educativos, puesto que se les estará brindando una herramienta o medio de su interés que hará más sencillo y atractivo su proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. (p. 11)

Ahora bien, no es que se considere que está mal hacer uso de estos dispositivos, al contrario, es necesario utilizarlos, pero con un propósito constructivo, que aporte intelectualmente a la persona y deje enseñanzas. En resumidas cuentas, es aprovechar

sus beneficios e inmenso potencial de información, en pro del desarrollo educativo del usuario.

En este caso en particular, se advierte varios factores en los cuales los estudiantes presentan dificultades con su comprensión lectora, entre ellos están la dificultad para entonar, la confusión de letras, deficiencias en el deletreo, errores de ortografía, escasez de vocabulario y una timidez que los embarga al momento de realizar una lectura en voz alta.

Todas estas dificultades son fácilmente notables en el seguimiento que se les realiza a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, asimismo, demuestran, apatía y desidia, reforzadas por la ausencia de acompañamiento acorde por parte de sus padres, el cual es fundamental para la orientación positiva en los hábitos de estudio, y para las actividades que impliquen realizar una lectura comprensiva, considerando a esta última como un facilitador de los procesos de enseñanza. Es de esta manera que se considera a la gamificación como la aliada que motive y encamine a los estudiantes en la adquisición de conocimientos de una manera dinámica, amena y divertida.

1.2. *Pregunta problema*

¿Cómo mejorar la comprensión lectora a través de la Gamificación como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca?

1.3. *Objetivos*

1.3.1 *Objetivo general*

Desarrollar una estrategia pedagógica que utilice la Gamificación como técnica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca.

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la comprensión lectora dentro de la formación integral de los educandos.
- Determinar mediante una prueba diagnóstica la condición en que se encuentra el proceso de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba.
- Diseñar por medio de la gamificación, una estrategia pedagógica que motive a los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba en su proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

1.4 Justificación

El estudio de la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes se deriva de lo dictado por el Ministerio de Educación Nacional MEN (2003), en los Estándares básicos de competencias del lenguaje, donde se pone de manifiesto que:

Cuando el individuo interactúa con el texto de algún autor o intercambia ideas con otros, construye nuevos conocimientos, en lo personal y en lo social. De ahí que estos 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– que les permitan, desde la acción lingüística sólida y argumentada, interactuar activamente con la sociedad y participar en la transformación del mundo (p. 21).

Por consiguiente, La presente investigación reviste una importancia significativa dado que expone el papel protagónico que tiene la comprensión lectora dentro de los procesos formativos y educativos de los estudiantes, así como lo relevante que resulta avocarse de forma permanente trabajando para mejorarla progresivamente.

Asimismo, el desarrollo del presente estudio permite la realización de un diagnóstico que facilita la identificación del Estado actual de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca.

Igualmente, a través del diseño de una estrategia pedagógica que mejore la comprensión lectora a través de la gamificación, permitirá a los docentes contar con una herramienta con la cual encaminar acciones que promuevan la disminución de las dificultades y falencias relativas a la comprensión lectora, y faciliten el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.

En medio de un mundo que tiene constantes cambios, se exige estar a la vanguardia en las innovaciones que invaden a la sociedad en general. Es así, como en la actualidad se considera la existencia de una relación innegable y fundamental entre la tecnología y el aprendizaje. Dicho vínculo inseparable constituye el factor determinante con capacidad para lograr un cambio radical dentro de las aulas de clases, consiguiendo una mejoría en la comprensión, toda vez que se logre captar la atención de los educandos.

En tal sentido, la educación enfrenta grandes retos para los maestros, ya que, exige en ellos la capacidad para implementar estrategias de acuerdo con las características particulares de cada estudiante. Moreira y delgadillo (2015) se refieren al proceso de cambio que afronta la educación, afirmando que:

Uno de los desafíos que tiene un tutor virtual consiste en “acoplar” las mejores prácticas de la educación tradicional y adaptarlas a nuestra realidad tiempo-espacio. Se puede llamar a este proceso “reinvención”, en pro de maximizar positivamente lo mejor de cada tipo de enseñanza. (p. 6)

Al respecto, dichas transformaciones dejaron de ser opcionales, producto de la pandemia actual por la que está pasando el planeta entero. Por lo tanto, conviene decir que, esta nueva realidad requiere el diseño de una serie de actividades para ser empleadas en medio de un entorno virtual, con lo cual, se permita estimular a los estudiantes en la construcción de sus propios conocimientos. Desde luego, la palabra “reinventarse” invita a una apropiación de un contexto que para muchas personas resulta desconocido.

Asimismo, resulta oportuno señalar que, estos avances ofrecen a los educandos una manera diferente de aprender, de forma didáctica, dinámica, motivacional e interactiva, con lo cual se logra en ellos captar la atención para que de esta manera se consiga avanzar satisfactoriamente en la consecución de nuevos conocimientos. Desde luego, gracias al internet y a sus espacios virtuales, se llenan los vacíos que dejan grandes brechas educativas, razón por la cual, es importante fijar las miradas en la tecnología como aliado al momento de enseñar en las instituciones educativas. Así las cosas, es posible afirmar que es sumamente importante buscar el método que simplifique y garantice la consecución del conocimiento, y que, a su vez, genere interés por el aprendizaje de una manera amena y divertida.

Por lo anterior, en esta investigación se considera relevante a nivel pedagógico, el uso de la gamificación como una técnica de aprendizaje, de tal forma que se tome el juego como parte del ámbito educativo, por cuanto, su implementación como estrategia pedagógica puede llegar a beneficiar en gran medida a los estudiantes de quinto grado de la institución educativa José María Córdoba, del corregimiento de Timba, municipio de Jamundí-Valle del Cauca, en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Es importante recordar que la comprensión de lectura es una herramienta crucial para el aprendizaje en los estudiantes, ya que atañe a todas las áreas del currículo; de esta forma se requiere la implementación de una estrategia pedagógica que permita resolver la problemática presente en los estudiantes que son centro de la investigación.

En este caso se utilizará la gamificación como mecanismo que permita la consecución de los fines planteados. De acuerdo con lo anteriormente expuesto, ha de tenerse en cuenta lo que indican Marina y Pellicer (2015), quienes exponen la necesidad de captar toda la atención de los niños a la hora de estudiar, sosteniendo lo siguiente:

Cuando en el aula intentamos que el niño se fije en la lectura o en la escritura, comprobamos que esta meta no tiene fuerza suficiente para regular su actividad mental, y su corriente de consciencia recibe otros contenidos. Entonces decimos que se ha distraído. (p. 68)

Así pues, para conseguir el procesamiento efectivo de un texto, y para que la enseñanza tenga éxito, se necesita la utilización de herramientas que permitan realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo. Garantizando que el estudiante comprenda y asimile los nuevos conocimientos, consiguiendo con esto un desarrollo integral de sus habilidades.

Por su parte, con la ayuda de la gamificación como herramienta tecnológica, se espera que se logren cambios significativos y relevantes en la institución educativa anteriormente mencionada, con lo cual, se crean expectativas positivas en cuanto al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes.

Es necesario recalcar que, con el diseño de la estrategia pedagógica mediada por la Gamificación, se abre la posibilidad de ser utilizada poniéndola en marcha, no solamente dentro del grado quinto de la institución ya identificada, sino también en

cualquier nivel escolar en dónde se presente una problemática similar; de igual forma, pueden recurrir a este trabajo las instituciones educativas que deseen implementar esta herramienta para mejorar en el aspecto educativo de sus estudiantes.

De igual forma, a través de la presentación del informe del presente estudio, se aspira presentar un producto investigativo de calidad que pueda ser objeto de consulta por ulteriores investigadores, y que pueda dar a conocer los avances científicos alcanzados en el marco del Programa de Maestría en Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Para concluir, lo que se quiere lograr con esta investigación es mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado, por medio del uso de la gamificación como recurso pedagógico de gran valor.

Capítulo 2. Revisión del estado del arte

2.1. Antecedentes Investigativos

Con la finalidad de justificar y tener una aproximación al tema central de este proyecto, se realizó una revisión bibliográfica minuciosa sobre investigaciones que se consideran pertinentes; haciendo para ello una consulta detallada de autores internacionales, nacionales y locales que fundamentan la temática central del presente trabajo

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Las dificultades que se presentan en la actualidad con respecto al proceso de comprensión lectora se convierten para los profesores en un desafío, ya que son estos los que deben descifrar la manera asertiva y adecuada en que van a resolver dicha situación. En este orden de ideas es necesario mencionar lo que dice Crespo (2018), de la Universidad Técnica de Ambato, en Ecuador; quien en su trabajo de investigación titulado: Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato. Allí plantea como objetivo general: Determinar como 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.

Para la realización de esta investigación fueron objeto de estudio 174 estudiantes de tercero de bachillerato. Utilizando para ello como diseño metodológico un enfoque cuantitativo. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información fueron las referencias bibliográficas y el estudio de campo. Con los resultados del antecedente obtenidos se pudo determinar que las clases se desarrollan sin el uso de medios tecnológicos, dejando de lado los beneficios de la gamificación. Las conclusiones del autor señalaron que la gamificación ayuda en el desarrollo de los estudiantes y en su razonamiento verbal, ya que hay mayor motivación en los estudiantes objeto de la

investigación, el ausentismo en ellos mejoro y ahora ha aumentado su concentración y son capaces de identificar la estructura de un texto escrito y así mismo dar respuesta a los cuestionamientos señalados.

En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar necesario que son fundamentales para mejorar el proceso académico, encontrar un apoyo en la gamificación como herramienta pedagógica, ya que por medio de esta se mejora enormemente en la capacidad que tienen los estudiantes para tener un razonamiento lógico y verbal, acorde a la edad y capacidades de cada uno, al respecto Crespo (2018) menciona lo siguiente:

El poco tiempo que dispone el docente para cumplir con todas las actividades asignadas a su profesión no permite desarrollar nuevo material, generando un proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, poco motivador que no cumple con todas las expectativas que los estudiantes desean. (p. 6)

Como bien es mencionado por el autor, es necesario adaptarse a las nuevas tecnologías, las cuales brindan una mejor y más atractiva enseñanza, y eso es finalmente lo que se busca con ellas, lograr en los estudiantes la motivación fundamental para que sigan mejorando de manera activa, alegre y dinámica, por medio de estos avances tecnológicos.

Como segundo antecedente internacional se encuentra Macías (2017), quien en su trabajo titulado: La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. Teniendo como objetivo general mejorar el desempeño académico de los estudiantes de 1ero BGU, en función del desarrollo de la competencia matemática plantear y resolver problemas, e incrementar la motivación por el aprendizaje, utilizando estrategias de Gamificación a través de la plataforma Rezzly.

Los participantes en ese estudio fueron 98 estudiantes que cursaron la asignatura de matemáticas. Los instrumentos empleados para la recolección de datos se hicieron a través de la rúbrica para desempeño. Las conclusiones revelaron que existe un gran avance entre la innovación educativa, en donde los estudiantes demostraron que la estrategia de gamificación sirvió de apoyo fundamental para las clases presenciales y virtuales.

En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar necesario que el apoyo académico que ofrece la gamificación resulta esencial para dar un enfoque diferente al concepto clásico de enseñanza, en donde por medio del uso de la tecnología, los resultados en los estudiantes demuestran que es de relevante significancia vincular este método de enseñanza en el salón de clases. Macías (2017) menciona lo que para ella significa las tecnologías en la educación:

Motivar, movilizar conocimientos, consolidar aprendizajes, entre otros objetivos se alcanzan siempre y cuando los elementos del juego sean escogidos en función de los objetivos pedagógicos de la asignatura, de las distintas necesidades de aprendizaje y de una metodología apropiada de enseñanza. (pp. 28-29)

Por consiguiente, la motivación ayuda innegablemente a consolidar nuevos conocimientos desde otra forma de lograr en los estudiantes los conocimientos; es importante adaptar las estrategias educativas de acuerdo con los parámetros que el mismo estudiante, y de acuerdo con su comportamiento, marcan para su abordaje.

Los terceros referentes internacionales son Colima, Moya y Soto (2018), de la Universidad Mayor de Chile; en donde su trabajo de investigación titulado: Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación Superior; tiene como objetivo general utilizar la gamificación como una estrategia de aprendizaje. Se involucra en esta

investigación al docente de la asignatura y a estudiantes. El diseño metodológico implementado fue a través de una metodología cualitativa con un tipo de estudio exploratorio y un diseño de investigación transversal. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información fueron la observación participante y la encuesta dirigida a profesores y estudiantes.

Los resultados demostraron que la gamificación dentro del enfoque del aprendizaje es capaz de renovar y mantener el compromiso de los estudiantes por alcanzar altos rendimientos académicos. La inclusión de herramientas docentes activas permite fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje activo y significativo. Este trabajo nutre las intenciones de la presente investigación al considerar esencial el papel que desempeña la gamificación en la actividad educativa, brindando la posibilidad de mejorar constantemente de acuerdo con los avances tecnológicos disponibles para hacer uso de ellos.

Para Colima, Moya y Soto (2018) la gamificación significa:

Se pueden considerar como una de las herramientas más importantes que los docentes utilizan como recursos para la enseñanza, en las diversas áreas de estudio, tanto científicas como académicas; una herramienta, capaz de apoyar y generar cambios en las practicas docentes. (p. 12)

De las anteriores palabras se reconoce a la gamificación como la herramienta ideal para la enseñanza, en donde esta brinda el apoyo necesario para hacer de la práctica docente, una labor más fácil, activa y dinámica de realizar.

Para finalizar, se cita a Jiménez (2019), en su trabajo de investigación titulado: la gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas. Cuyo objetivo general es diseñar estrategias de gamificación dentro de los parámetros del contexto educativo, con especial incidencia

en la enseñanza de ELE, experimentando su efectividad en los casos propios testados y en los externos analizados. Para ello se utilizaron 61 participantes como objeto de estudio. Se ha utilizado el enfoque cualitativo para medir la eficiencia de la gamificación en el aprendizaje y su efecto motivador para validar el programa formativo; también se hizo uso de una recopilación de información mediante una encuesta dirigida a cada participante.

Las conclusiones de este trabajo pretenden contribuir a la literatura científica sobre las interacciones y repercusiones positivas existentes entre gamificación y aprendizaje, mostrando que la gamificación mejora el rendimiento y motivación del alumnado, constatando los beneficios de los participantes en su proceso de aprendizaje. Este trabajo da sustento a la presente investigación, al considerar como factor fundamental, relevante y significativo a la gamificación como instrumento que permite lograr en los estudiantes un progreso entusiasta y motivador, en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para Jiménez (2019) la gamificación en la actualidad representa: “La gamificación es un campo de investigación novedoso y por tanto, todavía en construcción, pero no obstante, ya nos ha legado un buen conjunto heterogéneo de propuestas, plagadas de ambición y originalidad” (p. 21). De esta manera se considera a la gamificación como una vertiente creciente que aporta de manera novedosa al proceso educativo, reflejándose en los resultados obtenidos por los estudiantes, después de ser utilizada por ellos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Como primer antecedente nacional es conveniente revisar lo que menciona Ducuara (2020), de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, quien en su investigación llamada: Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por tic para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia. Se fija como objetivo general: Desarrollar una estrategia

didáctica gamificada mediada por TIC, para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura, a estudiantes de grado décimo del Instituto Técnico Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama. Utilizando como población objeto de estudio a 30 estudiantes de los grados décimo y undécimo del ITSTA con edades comprendidas entre 15 y 18 años.

El diseño metodológico se hizo bajo un enfoque de investigación mixto; diseño cuasiexperimental y una preprueba-posprueba con un solo grupo. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información fueron la observación participativa y una rúbrica de opinión dirigida a estudiantes y profesores. Los resultados evidencian un impacto positivo en la atención, disposición para el aprendizaje, y mejoramiento del ambiente de aula. Las conclusiones a las que llegó el autor consistieron en determinar que cuando se realizan actividades para la valoración de los conocimientos, se encuentra un bajo nivel de comprensión de lectura, igualmente se evidencia gran dificultad para expresarse por escrito y hacer los informes.

Este trabajo nutre las intenciones de la presente investigación al considerar se necesita una intervención educativa diferente a la convencional, que proporcione avances significativos en la comprensión de lectura en los estudiantes. Ducuara (2020) menciona la aparición de la gamificación en la educación de la siguiente forma:

La Gamificación, como metodología, fue desde sus comienzos bienvenida en ámbitos como el Marketing, los Recursos Humanos y más tarde en algunos relacionados con la salud y el deporte. Tardó en entablar amistad con la Educación. Quizás porque sabían que en el fondo son la una para la otra, almas gemelas que finalmente se encontraron. (p. 50)

Y realmente se considera como lo manifiesta el autor, una unión que llegó para perdurar a través del tiempo, ya que esa simbiosis representa una ganancia en el campo

educativo, con una clara tendencia a seguir aportando a medida que se incrementen los avances tecnológicos.

Los segundos referentes nacionales son Betancur, Rico y Rivero (2018), quienes en su trabajo de investigación llamado: la Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación manifiestan:

Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria; se fija como objetivo general: favorecer la formación literaria de los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, de las Instituciones Educativas Adelaida Correa Estrada en Sabaneta y Carlos Vieco Ortiz en Medellín, a partir del diseño e implementación de prácticas de enseñanza mediadas desde la gamificación. Para esta investigación se tuvieron en cuenta una muestra de estudiantes del grado tercero de Básica Primaria. El diseño metodológico se hizo bajo un enfoque de investigación cualitativa, con una propuesta de acción educativa.

Como instrumentos de recolección de datos se hizo uso de la observación y la encuesta. Los resultados demostraron que se incrementó de manera favorable el número de estudiantes que pasaron de comprender poco lo que leían, a entender una gran parte de lo leído. Con respecto a la comprensión literal, la mayoría de los estudiantes identificaban con más precisión y con detalle aspectos de lo leído, a la vez que reconocían el significado de nuevas palabras y se preocupaban por buscar en el diccionario las desconocidas, interesándose por expresar las ideas de lo leído. Las conclusiones de los autores determinaron que el uso de la gamificación como estrategia educativa, mejoró las prácticas de enseñanza de la lengua castellana, favoreciendo el desarrollo de actividades con componentes lúdicos.

Este trabajo nutre y da sustento a la presente investigación al evidenciar que la gamificación posibilita aún más, el acercamiento de los estudiantes a la lengua castellana,

en donde estos últimos se ven favorecidos al aumentar su léxico, asimilando mejor los contenidos y consiguiendo a su vez un proceso educativo positivo. Betancur, Rico y

Rivero (2018) mencionan lo siguiente:

La gamificación busca ser una técnica que permita romper las barreras que muchas veces se crean en la educación y su uso pretende lograr que el estudiante fortalezca sus procesos de enseñanza aprendizaje a partir del uso de elementos de juegos, que faciliten la motivación, ya que las personas motivadas tienen una mayor disposición, y ello permite afianzar mejores procesos ante un determinado aspecto. (p. 56)

Por consiguiente, es la gamificación el instrumento educativo que mejora los esquemas arraigados de enseñanza, los cuales se basaban en repetir hasta memorizar, sin dinamismo ni entusiasmo, alejando cada vez más la empatía necesaria para querer y progresa en el proceso educativo.

Siguiendo con la citación de referentes nacionales, se menciona lo que dicen Cuadros y López (2020), quienes en su artículo Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales; teniendo como objetivo describir la influencia de las estrategias didácticas mediadas por juegos digitales en el desarrollo de procesos de producción textual, en temáticas vinculadas con las ciencias naturales.

Para ello, se realizó un estudio de investigación con enfoque mixto con diez estudiantes de grado quinto de educación básica primaria; como métodos de recolección de información se hicieron uso de la Observación y la entrevista. Los resultados de la investigación muestran una influencia positiva de la estrategia didáctica en el nivel de producción textual, esto generó la motivación necesaria para mejorar en el aprendizaje y avanzando en la atención.

Los autores concluyen que involucrar algunas tecnologías en la educación permite a los estudiantes a mejorar en la capacidad para mejorar la comunicación escrita. Este trabajo nutre y da sustento a la presente investigación al contemplar a la gamificación como estrategia educativa, ya que estas tecnologías brindan la posibilidad para mejorar en los aspectos de producción textual, considerando a las letras como parte fundamental en los procesos de adquisición de nuevos saberes. Cuadros y López (2020) mencionan: “el uso de la metodología de enseñanza tradicional no permite que esta se oriente a los propósitos actuales” (p. 57). Por esta razón se concibe que la educación pertenece a un mundo que gira en torno a cambios, fundamentales y necesarios, para lograr la adaptación necesaria a las solicitudes demandadas por los estudiantes, con respecto a la enseñanza.

Para terminar los referentes nacionales, se revisa lo que mencionan Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), quienes en el trabajo de investigación llamado: La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural; teniendo como objetivo general: Diseñar una secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación que favorezca la comprensión lectora en estudiantes rurales de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Sarmiento. La población muestra fueron los estudiantes de los grados tercero y quinto

Esta investigación se desarrolló bajo el paradigma sociocrítico y el enfoque de Investigación Acción; utilizando como recolección de información a la entrevista semiestructurada, y la encuesta gamificada. Los resultados demostraron que la gamificación favorece la comprensión lectora a través de narrativas que le dan significado al contexto sociocultural de los estudiantes. Las conclusiones de los autores mencionaron que se debe apostar por estrategias pedagógicas innovadoras en las escuelas rurales, así que se apunta a la gamificación como una propuesta que involucra a los estudiantes en su

proceso de aprendizaje y permite el diseño de proyectos pedagógicos más experienciales, motivadores y generadores de aprendizaje.

Este trabajo nutre y da sustento a la presente investigación al evidenciar que es evidente para los estudiantes que su enseñanza gire en torno a las actividades que más les agraden, entre esas están el juego y las dinámicas; estas son proporcionadas de manera abundante por el aporte que hace la gamificación en el proceso educativo de los menores.

Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021) mencionan la importancia que representa la gamificación para el proceso educativo:

Se genera la idea de enriquecer los procesos de comprensión lectora a través de la gamificación en el contexto rural, no solo como herramienta que genere motivación en los estudiantes, sino también con el objetivo de abordar la lectura de una manera más experiencial y, por lo tanto, genere ese gusto por esta, lo que conlleva al fortalecimiento de los procesos lectores. (p. 46)

De lo expresado por los autores, queda de manifiesto que la educación por medio de la tecnología, más exactamente de la gamificación, brinda actividades didácticas para los estudiantes, que, en el caso de estudio de esa investigación, se centra en la población estudiantil del sector rural, en donde el nivel de precariedad educativa es el pan de cada día, y en donde el apoyo del Estado en muchas oportunidades brilla por su ausencia. Así que considerar a la gamificación como instrumento educativo es una decisión acertada, que llena vacíos y llena las expectativas por parte de los educandos.

2.1.3. Antecedentes locales

Como primer antecedente local, se revisa lo que mencionan Obregón y Valencia (2020), de la Universidad de La Costa, en Buenaventura; quienes en su trabajo de

investigación llamado: Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes; ellos plantean como objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la institución Teófilo Roberto Potes de Buenaventura Valle. Utilizando como población centro de estudio a 62 estudiantes de 5° de primaria.

Esta investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de tipo Descriptivo – Explicativo. Como resultado se evidenció un incremento en la comprensión lectora de los estudiantes, concluyendo a su vez que al aplicar estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 contribuyen con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes. Este trabajo da sustento a la investigación al determinar el alcance que tiene la implementación de la herramienta tecnológica en la resolución de la problemática suscitada con los estudiantes centro de estudio. Aportando sustancialmente en la inmersión de estos educandos en el uso de este recurso en pro de su aprendizaje.

Obregón y Valencia (2020) dicen lo siguiente:

Afortunadamente, el desarrollo de la Internet y de todos los recursos relacionados “duros” (equipos) y “blandos” (programas), ha traído entre otras cosas una infinidad de posibilidades lúdicas baratas y accesibles a la mayoría de las personas que asisten a escuelas y universidades. (p. 56)

Por consiguiente, es una ventaja que brinda la tecnología, apoyada en la internet, para llegar a cada uno de los estudiantes de cualquier nivel, proporcionando la información necesaria para mejorar en su proceso de aprendizaje, y todo a su alcance, ya que, no están sujeto a un ordenador, sino también lo tienen al alcance de la mano por medio de los dispositivos electrónicos, como tabletas y celulares.

Como segundo referente local, es pertinente revisar lo que mencionan Molina y Palacios (2018), de la Universidad Icesi de Santiago de Cali; quienes en su trabajo llamado: Secuencia didáctica en la implementación de la lectura en voz alta en el aula como un recurso para movilizar la literatura a los estudiantes del grado 11-2 de la Institución Educativa La Buitrera, Sede José María García de Toledo De Cali. Plantean como objetivo general: Transformar la enseñanza de la literatura en el grado 11-2 de la Institución Educativa La Buitrera de Cali, por medio del diseño de una secuencia didáctica que forme lectores literarios. Para la realización de esta investigación se centró en los 35 estudiantes del grado 11. Realizado bajo el diseño de investigación mixto. Una investigación Acción con un enfoque cualitativo.

Para la recolección de la información se hace uso de la interpretación de la historia de vida y análisis de documentos. Los resultados demostraron que los profesores que no practican la enseñanza de manera reflexiva, que no escuchan sugerencias de sus estudiantes y que no sistematizan sus experiencias pedagógicas que suceden en el aula, estarán sumidos en una involución constante. Los autores concluyen mencionando que es importante que los maestros contagien con su pasión y entrega a los estudiantes, para que ellos sientan ese amor y deseo de aprender más a cerca de la literatura y del lenguaje, lo cual facilita el proceso de lectura y comprensión de esta.

Este trabajo es importante para la investigación, ya que aporta un componente fundamental, la necesidad de empatizar con los estudiantes, en donde se pretende que sean los educandos quienes tengan la capacidad de expresar, de sentir y a su vez de transmitir la pasión por la lectura y la literatura, para que estas enseñanzas sean transmitidas a sus estudiantes, no como una obligación, sino más bien como un placer por el conocimiento.

Con respecto a la lectura, Molina y Palacios (2018) consideran:

La lectura en voz alta libera y pone a circular la palabra en el aula de clase de una manera versátil, dinámica y emotiva. Dicha lectura constituye de por sí una actividad de aula que requiere de las aptitudes y las actitudes de los docentes, compromiso y voluntad para retomar una práctica que se creía en vía de extinción en los salones de clase, al igual que de cierto bagaje literario para desarrollar esta propuesta que inicia muchas veces desde la selección de los textos. (p. 75)

Así pues, la motivación contagia a los educandos para que sean ellos los protagonistas de su propio progreso; pero ese deber recae en los maestros, quienes son los encargados y responsables de velar porque se haga de esa manera. La idea es convertir el estudio en algo no monótono, y mucho menos coactivo; de lo contrario, se obtendrán resultados que van en contra de lo que se pretende inicialmente, impartir una enseñanza integral.

2.3 Marco Teórico

Con la intención de realizar una definición clara con respecto a algunos conceptos importantes y representativos para la presente investigación, se hace un análisis detallado de diversas bibliografías, las cuales nutren y dan sustento a este trabajo; los términos claves son: Memoria a corto y mediano plazo, comprensión lectora, estrategias didácticas y la gamificación en la enseñanza.

Es importante destacar que los términos claves, anexos en el marco teórico son planteamientos que buscan cubrir las necesidades de los niños en proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta el desarrollo y funcionamiento de su cerebro, desde nuevas metodologías que estimulan la memoria y la comprensión lectora a partir de la gamificación; el aprender jugando, con actividades de respuesta rápida, y didácticas con la presentación de enseñanzas a través de historias de manera digital, generando una

conexión con la era de la que hacen parte, así llamando su atención con la generación de nuevos colores, formas y transiciones presentes en el material electrónico, visibilizando la propuesta teórica en la acción estratégica.

2.3.1. Memoria a corto y largo plazo

La memoria y la lectura se encuentran completamente relacionadas en un vínculo necesario para que se obtengan los resultados necesarios en un proceso de aprendizaje adecuado a las necesidades de un estudiante. La comprensión de los textos, el entendimiento de estos está supeditado por los presaberes que se obtienen a lo largo de la vida. Cabe recordar que resulta difícil tener los recuerdos claros, algunos, con el paso del tiempo se han ido perdiendo, permitiendo solamente recordar por segmentos o partes algunas de las experiencias vividas. Para Piaget (1991): “la memoria está relacionada con el relato, la reflexión con la discusión, la creencia al compromiso o a la promesa y todo el pensamiento con el lenguaje exterior o interior” (p. 31-32). Esto quiere decir que en cada proceso que utilizan las personas, se encuentra en ella la unión de sucesos necesarios para que se den resultados necesarios para poner en práctica en las actividades de vida diaria y prácticas cotidianas.

El aprendizaje es considerado como la adquisición de conocimientos, los cuales son procedentes de una nueva fuente de información, por otro lado, la memoria tiene una relación directa con la capacidad que tiene el individuo para retomar, en un momento dado, la información que se obtuvo con anterioridad. Este proceso por el cual la persona tiene la posibilidad de obtener y traer al presente la información que se encuentra almacenada en la memoria se conoce como recuperación. Para Ormrod (2015)

La información que procede del entorno —el input— entra primero en el registro sensorial, donde se mantiene durante un período de tiempo muy breve (como mucho unos cuantos segundos). Si la información se procesa

de una manera determinada, entonces se traslada a la memoria a corto plazo. (p. 214)

En tal sentido, lo que explica en anterior autor es referente a la forma en que esta información perdura a través del tiempo en la memoria; en donde esta última exige una serie de componentes que permitan hacer de esta información constante para ser evocada en el momento que se requiera. En efecto, para que esta información que en su etapa inicial ingresa por un registro sensorial, perdure, debe ser procesada para que así pueda ubicarse en un nuevo lugar, la memoria a largo plazo.

En este mismo contexto, juega un papel crucial el primer componente que recibe la información, este es el registro sensorial; allí se mantiene durante el tiempo que sea necesario para que se realice todo el proceso cognitivo de la información entrante. Cabe recordar que la capacidad que se encuentra en este registro es bastante fugaz, pero esto no significa que tenga límite alguno, al contrario, por ella pasan infinidad de conocimientos que resultan significativos para el trascender de la vida humana; lo que sucede es que se refiere a un proceso que, aunque es capaz de almacenar la información, su retención dura unos segundos o milisegundos.

Para conseguir la perdurabilidad necesaria, la cual sirva para traer a colación alguna información, se requiere de un proceso cognitivo complejo; Asimismo, para la realización del proceso lector se necesita que la persona que la realiza tenga la capacidad de comprender lo que lee. En tal sentido, esta importancia de la memoria en la lectura es explicada por Romero y Hernández (2011):

Es aquí, donde la memoria como habilidad juega un importante papel durante el proceso lector, ya que busca mantener y redistribuir dicha activación, poniendo en juego los subprocesos relacionados con el almacén léxico, el repertorio fonológico y la fluidez articulatoria, debido a

que estos permiten llevar a cabo la decodificación y comprensión correcta de estímulos visuales (lectura) y auditivos (lectura en voz alta). (p. 24)

Es necesario resaltar, de acuerdo con lo anterior, que se trata de visualizar esa representación gráfica de letras guardadas en la memoria, en donde para ello se requiere un proceso activo que proteja la información el máximo de tiempo que sea necesario para mejorar en los procesos de lectura en los estudiantes. Los nuevos conocimientos, por su tiempo corto, se consideran los componentes de la memoria a mediano plazo. De eso se desprende que “este modelo considera este tipo de memoria como el sistema cognitivo encargado de manipular y almacenar temporalmente la información necesaria para realizar tareas mentales complejas, como la comprensión del lenguaje o el razonamiento” (Baddeley, 1992, p. 19 citado en Ballesteros y Manso (2003)).

Así pues, se ha visto a través de los tiempos la necesidad de convertir a la memoria en el comodín del aprendizaje, considerándola hasta el punto de ser vista como el proceso de adquisición de conocimientos. No obstante, a los estudiantes se les consideraba como máquinas que debían guardar en su memoria toda la información, para después, ser recitada al pie de la letra, conforme el maestro vaya tomando la lección. Para Marina y Pellicer (2015): “la memoria a corto plazo nos permite «mantener el hilo» de las cosas que estamos experimentando. Podríamos decir que es el entramado básico de la corriente de consciencia” (p. 162). Así que es necesario para un buen aprendizaje, tener la capacidad de retener la información para que se lleve a cabo un proceso de aprendizaje acorde a las necesidades que presentan las personas.

La unión establecida por algunos autores, como por ejemplo Savater (1997), entre la inteligencia y la memoria es fundamental, en dónde la una depende de la otra:

Como justificado rechazo de una enseñanza decrepita constituida por letanías memorísticas, la pedagogía contemporánea tiende en exceso a

minimizar la importancia del adiestramiento de la memoria, cuando no a satanizarla a modo de residuo obsoleto de épocas educativamente oscuras. Sin embargo, no hay inteligencia sin memoria, ni se puede desarrollar la primera sin entrenar y alimentar también la segunda. (p. 56)

Por supuesto, la memoria adiestrada con enseñanzas retrógradas en las cuales la repetición es la constante, son cuestionadas. Es claro que existen diversos métodos para aprender; estas estrategias mentales requieren para ello actuaciones versátiles que buscan adquirir conocimientos. De estas palabras Areiza y Henao (2000) mencionan lo siguiente:

Independientemente de la aplicación pedagógica que se le pueda dar, la memoria como facultad humana no se puede considerar como un mero reservorio de experiencias almacenadas y "quietas". Si ello fuera así, se estaría negando la creatividad en el lenguaje y lo que es peor, el poder utilizar experiencias y conceptos anteriores en la adquisición de conceptos y experiencias nuevas. (p. 2)

Esto reafirma que el proceso de aprendizaje representa un entrenamiento constante de la memoria; se debe reevaluar la manera en que algunos autores consideran que se debe incentivar en las personas la manera en que en ellos se pueda guardar cierta información necesaria para sus vidas. Con respecto a esto, Klein (1994) dice:

En el proceso de recordar una experiencia deben establecerse tres procesos: 1) dicha experiencia debe ser almacenada en la memoria; 2) luego debe ser codificada u organizada de tal manera que tenga significado; y por último 3) esta experiencia ya codificada debe ser recuperada (p. 84)

La memoria a corto plazo desempeña un papel fundamental en la comprensión que requieren los estudiantes con respecto a las actividades que ponen en práctica, entre

estas se encuentra la lectura. Esta actividad requiere que los educandos tengan la capacidad de recordar lo que leen, y para ello los educadores deben emplear el método asertivo que permita desarrollar en los niños el incremento de la capacidad para comprender y retener la información de las lecturas realizadas. Con respecto a esto, Crowder & Morton (1969) dicen: “los procedimientos de aprendizaje serial, esto es, aprender los elementos en el orden exacto en el que aparecen, aportaron evidencia empírica que muestra que los sujetos no aprenden con la misma tasa los elementos de la lista” (p. 368). Evidentemente no todas las personas aprenden de igual manera y mucho menos al mismo ritmo, y en ese proceso es fundamental el método que se utilice para ello.

La capacidad memorística que tienen los seres humanos con el paso del tiempo se acrecienta, esto ocurre dependiendo del desarrollo que sucede en el cerebro, más exactamente en el lóbulo frontal. Es en esta parte donde se procesa y almacena la información adquirida a lo largo de la vida. De acuerdo con el progreso cerebral, la memoria mejora sustancialmente y sus capacidades aumentan.

Hay dos tipos de memoria a largo plazo: episódica y semántica. Cada una de ellas contiene tipos de información diferente y, además, constituyen sistemas funcionalmente distintos. En la memoria episódica se almacena información acerca de acontecimientos vinculados temporalmente. La memoria semántica, en cambio, guarda el conocimiento necesario para la utilización del lenguaje, elementos como información sobre palabras y otros símbolos, significados, reglas, fórmulas o algoritmos para la resolución de problemas y adquisición de conceptos, etc. (Tulving, 1972)

Por otra parte, para Ormrod (2015) la memoria a largo plazo actúa así:

El grueso de la información que se ubica en la memoria a largo plazo probablemente se almacene en forma de significados, esto es, de manera semántica. En

cualquier caso, la información casi nunca se recuerda exactamente de la misma manera en que se recibió del entorno. Los individuos tienden a recordar lo esencial de lo que han visto u oído, y no tanto expresiones al pie de la letra o imágenes mentales exactas. (p. 230) Al final, se debe hacer claridad en que el aprendizaje esta innegablemente ligado a la memoria; estos producen ciertos cambios que requieren en el cerebro las adaptaciones y plasticidad necesaria para que se guarde la información. Ocurren también una notable modificación en las conductas de las personas para que se dé el aprendizaje, constituyéndose en una condición evolutiva que provoca a nivel del sistema nervioso central la adaptabilidad a sucesos que incrementa la unión sináptica neuronal, dando como resultado la retención, procesamiento y almacenamiento de la información en la memoria.

2.3.2. Comprensión lectora

La manera como se desenvuelve una persona en la sociedad o en un contexto en particular, depende de la forma en que se ejecutan los saberes, estos son saber pensar, saber desempeñarse, saber interpretar, etc. En el proceso de la comprensión lectora, los estudiantes necesitan iniciar un análisis de esta actividad. Pero para que esto se dé, se necesita que el educador tenga la preparación adecuada para fortalecer dicho proceso.

En tal sentido, el método utilizado por algunos profesores para enseñar, en muchas ocasiones se basa en la obtención de conocimientos momentáneos, ya que, se instaura una retórica educativa en donde se imparten lecciones que deben ser recitadas al pie de la letra, creando al final vacíos conceptuales que más tarde tendrán repercusión en el desempeño de los estudiantes a medida que se avance en grados educativos. Para Ducuara y Jurado de los Santos (2013) la educación representa:

Los retos de la educación están mediados por un cúmulo de notas que se deben alcanzar para dosificar unos resultados que ya tienen una (medición establecida), valorados, puntuados y cuestionados ante los gobiernos

locales. Pero, se deja de lado la labor principal del docente -enseñar a aprender no solo la lengua en el espacio de español, sino la lengua interactiva y social que debe de ser aprendida en todos los discursos que nacen en las demás asignaturas o áreas. (p. 57)

Lo anterior da luces para comprender el ¿por qué? de ciertos vacíos presentes en los estudiantes. Referente a la comprensión lectora, estas son vinculadas al aprendizaje en diferentes áreas fundamentales para hacer del lector asiduo un estudiante preparado para llevar a cabo las lecturas, comprendiendo su contenido normalmente. Para Ausubel (1976) el aprendizaje significa la consecución de nuevos saberes, integrándolos con los presaberes, esto lo explica de la siguiente manera: “un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso” (p. 45). Esta unión de saberes compone el aprendizaje necesario para que los estudiantes puedan adquirir adecuadamente la información fundamental que sirva en la comprensión de las lecturas realizadas, y de esta manera pueda adquirir nuevamente más conocimientos. Lo que significa que el aprendizaje es directamente proporcional con la adquisición de saberes.

La educación en la actualidad tiene varios retos, entre esos es fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico, la capacidad de inventiva, la iniciativa por la creación, para lo cual se requiere que los profesores y los estudiantes tengan claro los procesos a seguir para la consecución de conocimientos.

A partir de estas afirmaciones, Bolaños, Chacón y Muñoz (2021) mencionan:

El desarrollo de la comprensión lectora es vista como una capacidad cognitiva muy importante porque es la base para el aprendizaje de diversas áreas del conocimiento y, convertirse en un lector competente significa un reto donde el avance tecnológico se centra en lo visual y auditivo dejando

de lado el desarrollo de la habilidad lectora tan relevante a la hora de adquirir conocimientos, ser propositivo y generar una actitud crítica frente a su entorno académico y social. (pp. 30-31)

Debido a lo anterior, se considera a la comprensión lectora un eje fundamental en la educación de los estudiantes, en dónde gracias a esta, ellos adquieren un sentido amplio de conocimientos, lo cual les proporciona un bagaje y léxico que aumenta de forma exponencial su capacidad interpretativa de las letras, y un sentido crítico que se adquiere gracias a la inmersión en las letras. Las dificultades presentes en los estudiantes con respecto a la comprensión lectora se pueden subsanar en un trabajo mancomunado conformado entre profesores y padres de familia, aunando esfuerzos para llevar a cabo una estrategia de aprendizaje que se convierta en la herramienta que mejore la situación actual de los educandos. Es necesario conseguir en los niños la atención necesaria que sirva para que ellos fijen sus miradas en la lectura, para que, de esta manera, comprendan el valor que tiene esta en la formación educativa, como bien es mencionado por Calsamiglia y Tusón (1999):

La persona que lee activa en su mente los conocimientos que posee para seleccionar de entre ellos los más adecuados para la interpretación del mensaje que llega. La lectura se nutre en parte de la decodificación de signos y pistas del texto y en parte de los conocimientos previos. (p. 85)

Esta interpretación de códigos y signos que mencionan los anteriores autores, van de la mano con los presaberes concebidos en los estudiantes, que les hacen comprender mejor, de acuerdo con sus conocimientos previos de las lecturas realizadas. Sin estos presaberes sería complejo poder vislumbrar el verdadero mensaje que quiere decir el autor de la obra. Esto es mencionado por Zuleta (1982) quien manifiesta: “Si cogemos el ejemplo del Quijote, el verdadero problema no es el preguntarse qué quería decir

Cervantes; el problema es qué dice el texto y el texto siempre dice las cosas que se escapan al autor, a la intención del autor” (p. 18). Es realmente la clave en la lectura, la interpretación por parte del lector, con respecto a lo que quiere decir el autor, y esto solo se obtiene con la práctica recurrente de esta. Comprender un texto no es una tarea ardua, siempre y cuando se tengan los conocimientos previos necesarios para ello. Sin esta comprensión adecuada, se crea en los niños una confusión tal, que no les permite interpretar ni discernir adecuadamente con respecto a las lecturas realizadas. Por ello, Vygotsky (1973) dice:

La confusión y la falta de distinción entre lo natural y lo cultural, lo natural y lo histórico, lo biológico y lo social en el desarrollo psicológico del niño, lleva inevitablemente a una comprensión y a una interpretación incorrecta por esencia de los hechos. (p. 94)

De esta forma se considera que el acto de leer no significa un proceso simple de decodificación de signos; este acto no representa una realización mecánica, leer es comprender: el sentido del mensaje, quién escribe, para quién escribe, para qué lo hace, qué quiere comunicar. Enseñar a leer es más que enseñar el código lingüístico y sus mecanismos de articulación, lo más importante es entender el lenguaje escrito como otra forma de expresarse, otra forma de “decir” las ideas, de manifestar lo que se quiere. Aprender a leer es llegar a comprender que la lectura transmite mensajes. (Fe y Alegría, 2004).

La acción de leer presupone la obtención y retención de conocimientos fundamentales para comprender una lectura, y estos últimos se adquieren desde temprana edad. Así pues, es concebida como una necesidad primaria en la educación, la cual necesita ser practicada en la infancia, cultivada desde esa etapa, para conseguir en un futuro adultos lectores, los cuales tienen los conocimientos necesarios para

comprender, con un sentido crítico y reflexivo, la realidad de las lecturas y de la sociedad en general.

Por consiguiente, se hace imperiosa la necesidad de conseguir la manera de brindar las herramientas necesarias a los educandos para que puedan descifrar el mensaje del texto; pero para que ello se dé, se necesita el compromiso y entrenamiento suficiente por parte de ellos en su propio proceso educativo. Esto es mencionado por Bettelheim y Zelan (1983):

Desde el principio el niño debe estar convencido de que el dominio de tales habilidades no es más que el medio de alcanzar una meta y de que lo único que importa es aprender a leer y escribir, es decir, aprender a disfrutar de la literatura y a beneficiarse de lo que ésta puede ofrecerle. (p. 23)

Es claro que la lectura se considera la herramienta que permite conseguir una gran cantidad de conocimientos, de ahí su importancia, ya que posibilita la comprensión de diversos temas que resultan en el fortalecimiento de saberes, lo cual significa que en los estudiantes se evidencia un progreso en el proceso educativo. Por su parte, la UNESCO (2000) dice:

Los libros y el acto de leer constituyen los pilares de la educación y la difusión del conocimiento, la democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos. Los libros y la lectura son y seguirán siendo con fundamentada razón, instrumentos indispensables para conservar y transmitir el tesoro cultural de la humanidad, pues al contribuir de tantas maneras al desarrollo, se convierten en agentes activos del progreso. En esta visión, saber leer y escribir forma una capacidad necesaria en sí misma, y es la base de otras aptitudes vitales (p. 189).

Este tesoro cultural que se adquiere a través de la lectura se consigue siempre y cuando el lector tenga claridad de lo que está leyendo. Es por esto por lo que la comprensión lectora se consolida como actor esencial para que los estudiantes puedan avanzar en su proceso de adquisición de conocimientos. Ahora bien, la manera de realizar una mejora gradual en esta interpretación implica un cambio radical de la enseñanza en el aula de clases, ya que, la repetición de frases de forma mecánica crea en el educando una ecolalia, por así llamarlo, de frases que al final no representarán mayor ganancia educativa en el menor. En tal sentido, Freire (2004) dice:

El intelectual memorizador, que lee horas sin parar, que se domestica ante el texto, con miedo de arriesgarse, habla de sus lecturas casi como si las estuviera recitando de memoria, no percibe ninguna relación, cuando realmente existe, entre lo que leyó y lo que ocurre en su país, en su ciudad, en su barrio. Repite lo leído con precisión, pero raramente intenta algo personal. (pp. 13-14)

En síntesis, el proceso de comprensión lectora implica la interpretación de los contenidos en los textos; para esto se requiere estrategias en el procesamiento de la nueva información que se recibe, la cual se incorpora con los presaberes adquiridos, formando así una mejor construcción de significados, en donde esto facilitará los análisis y el procesamiento de la información que quiere expresar el autor en el momento que realiza un texto.

2.3.3. Estrategias didácticas

La sociedad actual exige ciertos requisitos, con los cuales se exige formar a individuos con un sentido analítico, reflexivo y crítico; esto se logra por medio de la lectura. Ahora bien, la realización de este acto ha ido cambiando a través de los tiempos. Hoy, en el mundo contemporáneo, se explora herramientas diversas que permiten realizar la

lectura de diferentes formas. Pero antes de seguir avanzando, se debe comprender mejor la didáctica, se debe hacer claridad de su significado etimológicamente; para Amós (1991):

El término *didáctica* proviene del griego *didaktos*, que significa *el que enseña* y concierne a la instrucción. Probablemente es por ello por lo que, en primera instancia, el término didáctica fue interpretado como el *arte o la ciencia de enseñar y/o instruir*. (p. 85)

De esta manera se concibe a la didáctica como la manera en que el profesor orienta a los estudiantes, utilizando diversos procedimientos y estrategias que involucran una manera motivante de realizar su proceso educativo. Para Camilloni (2017), la didáctica significa

La didáctica es una disciplina teórica que se ocupa de estudiar la acción pedagógica, es decir, las prácticas de la enseñanza, y que tiene como misión describirlas, explicarlas y fundamentar y enunciar normas para la mejor resolución de los problemas que estas prácticas plantean a los profesores. (p. 15)

De ahí surge la necesidad de implementar las estrategias didácticas adecuadas en la formación de los estudiantes. Por lo cual, Benavides y Tovar (2017) mencionan:

Brindar una educación de calidad exige a las instituciones educativas desarrollar procesos de cambio e innovación, sobre todo en la motivación por el gusto hacia la lectura que simultáneamente le permitan desarrollar habilidades lingüísticas con gran capacidad para pensar y reflexionar sobre los problemas que afectan su entorno familiar y social, de tal forma que se conviertan en agentes activos y participativos en la sociedad. (p. 28)

Es así como se plantea la necesidad de buscar la forma de conseguir en los estudiantes la motivación necesaria para que se despierte en ellos el interés por el estudio; así pues, se hace énfasis en las estrategias didácticas para ello. Es cierto que hoy en día los niños tienen a su alcance gran información que le ofrece la internet, en donde sus contenidos pueden variar, pasando de educativos a lascivos para la formación de los menores, por consiguiente, se necesita en ellos incentivar la lectura para que sea esta quien les dé el sentido crítico, lo cual pondrán en práctica para sus vidas al saber que es bueno y que es malo para ellos.

La lectura es la herramienta principal del aprendizaje, es por ello por lo que se recurre a estrategias que tengan como finalidad lograr que el educando avance en su proceso educativo. Para Solé (2011): “entender la lectura como una competencia compleja en la que confluyen componentes emocionales, cognitivos y metacognitivos, estratégicos y automáticos, individuales y sociales, cuya enseñanza requiere de intervenciones específicas a lo largo de la escolaridad” (p. 52). Es correcto que se deba contemplar a la lectura en un sentido comprensivo, para que de esta manera el estudiante pueda comprender el maravilloso mundo que se le abre al transitar por las letras; pero para esto, se necesita la preparación del educador como motivador con la estrategia didáctica adecuada que permita animar de manera activa el proceso de lectura del educando, haciendo de esta práctica un momento placentero para el menor.

La estrategia didáctica es el método que se utiliza para que el proceso de enseñanza-aprendizaje entre profesor y estudiante, se brinde de manera adecuada para alcanzar las metas y objetivos propuestos. Kempa y Martín-Díaz (1991), conciben como estrategia didáctica al conjunto de actividades usadas en el ámbito escolar, para desarrollar destrezas y conocimientos en los educandos, previa interacción docente-estudiante.

Houssaye (1993) he llevado a cabo diferentes escritos encaminados para la comprensión del sistema didáctico y la enseñanza, señalando lo siguiente:

La situación pedagógica puede ser definida como un triángulo compuesto de tres elementos: el saber, el profesor y los alumnos, tomados en un sentido genérico. El saber designa los contenidos, las disciplinas, los programas, las adquisiciones, etc. Los alumnos nos remiten a los educandos, formados enseñados, aprendices, etc. El profesor es también el instructor, el formador, el educador, el iniciador, el acompañante, etc. Constituir una pedagogía, hacer acto pedagógico, es elegir, entre el saber, el profesor y los alumnos, de tal modo que una pedagogía es la articulación de la relación privilegiada entre los tres polos (p. 15)

Estos conceptos a los que se refiere el anterior autor engloban los elementos necesarios que intervienen en el proceso educativo. De acuerdo con las interacciones entre los profesores y los estudiantes, resulta favorable el saber, en donde este último se incrementa mediante la estrategia empleada. El docente tiene la función de desempeñar un proyecto que guíe los conocimientos de manera asertiva a los educandos. La función del profesor es la de mediador entre el saber y los educandos. Con respecto a lo anterior, Camilloni (2007) dice:

La didáctica es una disciplina teórica que se ocupa de estudiar la acción pedagógica, es decir, las prácticas de la enseñanza, y que tiene como misión describirlas, explicarlas y fundamentar y enunciar normas para la mejor resolución de los problemas que estas prácticas plantean a los profesores. (p. 22)

Esta manera como el docente imparte los conocimientos a los estudiantes, y los mecanismos que emplea para ello, son esenciales para que se alcance el objetivo de enseñar. Es necesario mencionar lo que dicen al respecto Cardozo y Yustres (2017):

La didáctica en el aula es fundamental ya que nos brinda espacios de diálogo entre el docente y el estudiante para, de una u otra forma, desarrollar de forma más interesante el proceso enseñanza y aprendizaje. El docente tendrá en cuenta las potencialidades y dificultades que se dan en el desarrollo de su práctica con el fin de buscar estrategias que lleven a la adquisición de conocimientos integrales por parte del estudiante. (p. 22)

En pocas palabras, se recurre a las estrategias didácticas en el salón de clases con la finalidad de conseguir una concepción diferente de enseñar, propendiendo un cambio que transforme los métodos poco atractivos y motivadores para los estudiantes, cambiando a su vez las prácticas de enseñanza por medio de herramientas innovadoras. Esta nueva enseñanza debe ser diferente a la establecida en muchas instituciones, el docente tiene que velar porque sean métodos que empleen la creatividad, en donde los estudiantes cambien la percepción de aprender, ya que, muchos de ellos consideran esta acción como tediosa y difícil de llevar.

Para Díaz (1998), las estrategias didácticas significan: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19). Esto refuerza la idea de concebir al proceso de enseñanza aprendizaje como una actividad alejada de la monotonía, en donde la desidia por parte de los estudiantes para hacer parte de ella brille por su ausencia. Por eso es necesario que se busquen los mecanismos para mantener muy en alto el entusiasmo y las ganas de aprender por parte de los estudiantes.

2.3.4. La gamificación en la educación

Definir la gamificación resulta algo complicado, esto es por la cantidad de acepciones que adquiere a nivel educativo, pero en lo que si coincide la gran mayoría es que esta se considera como una estrategia pedagógica versátil, que se adapta a las necesidades de las personas, con fácil acceso a ella, en donde por medio de la gamificación se ingresa a un mundo de herramientas digitales que motivan y cautivan la atención de los estudiantes, lo cual resulta positivo para el proceso de aprendizaje.

Debido a esto, Zichermann y Cunningham (2011) definen a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11). Dicho de otro modo, la gamificación hace uso de las actividades lúdicas que resultan para el estudiante una herramienta educativa llamativa, que le permite resolver actividades, en este caso, las escolares, lo que incentiva la capacidad del estudiante en la resolución de problemas. Si bien es cierto que la gamificación involucra al juego como un componente de la educación, se debe separar estas dos actividades de acuerdo con la manera en que se enfoque.

Para comprender mejor lo que se quiere decir, Deterding (2011) dice: “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos” (p. 12). Debido a esto, no se debe perder la razón por la cual se utiliza la gamificación en la educación. Es cierto que involucra juegos, pero estos son para incorporar a los estudiantes en el aprendizaje de diferentes temáticas; en otras palabras, es la forma de captar su atención de manera divertida. Hierro y Marín (2013), con respecto a esta concepción de la gamificación y el juego, mencionan lo siguiente:

Es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un

entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. (p. 15).

Lo anteriormente expuesto quiere decir que esta herramienta cumple cabalmente con su cometido, ya que, se espera de ella una vinculación masiva de los estudiantes en las actividades llevadas a cabo dentro del salón de clases; lo cual es producto del incentivo que se produce en la postura y cambios de comportamiento de los educandos hacia el aprendizaje. De este modo se consigue brindar para los educandos una experiencia que resulte atrayente, motivadora y significativa en su proceso educativo.

Las afirmaciones anteriores sugieren que el juego, el cual hace parte de la gamificación, se debe tomar como un aliciente motivador y educativo para los estudiantes, este argumento es corroborado por Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021):

No solamente para motivar al estudiante, sino que también va dirigido a un objetivo de carácter educativo que tiene como fundamento esencial el mitigar ciertas dificultades en los procesos del aprendizaje: como la dispersión, la inactividad y la no comprensión de algún tema, aplicando como práctica la implicación del estudiante en los procesos. (p. 45-46)

Es por esta razón que resulta necesario vincular a la gamificación como herramienta esencial en la educación, consiguiendo con ello la motivación en los estudiantes para participar en actividades educativas. Llama la atención la manera en que las actividades que se realizan en casa o lugar de trabajo pueden atrapar de tal manera al ejecutante de esta, hasta el punto de perder la noción del tiempo, haciendo creer que literalmente este “voló”; o, por otra parte, resulta que muchas de esas horas que se destinan para ciertas actividades, hacen que la persona olvide el tiempo y considere como un placer y disfrute lo que está realizando.

Debido a esto, se fijan las miradas en la gamificación en la educación, considerando que en ella se encuentran elementos que se vinculan directamente con los juegos, como son avatares, puntos, mundos, etc. Esto es crucial para lograr en los estudiantes un incremento sustancial dedicado a las actividades que resulten educativas; esto es en esencia la gamificación, en dónde esta herramienta repercute en la disposición que presentan los educandos para permanecer por mucho más tiempo activos y en estado de alerta.

Para comprender mejor lo que sucede en la mente de los menores, se hace necesario resaltar lo que menciona Csíkszentmihályi (1990), este Doctor en Psicología explica lo anterior mencionando un término para ello: “la teoría del flujo o *Flow*”, refiriéndose a ello de la siguiente manera: “es ese estado en el que uno se siente completamente absorto en una actividad que proporciona placer y disfrute” (p. 91). Lo anterior consiste básicamente en considerar un incremento en las actividades que se llevan a cabo, lo cual va de la mano con el aumento de la atención en los educandos.

Esto permite que se tenga la percepción de pérdida del tiempo en el espacio dedicado para dedicar al estudio, todo bajo una sensación agradable y de alegría que se genera en los estudiantes. Por lo anterior, es que los profesores deben implementar la gamificación en la educación, ya que con ella se logra los efectos anteriormente mencionados en los educandos.

Este manejo de emociones que se logra en los estudiantes a través de la gamificación se implementa directamente en la parte educativa, en donde el educando esté mejorando gradualmente en su parte cognitiva de una forma entusiasta en ello. De acuerdo con esto, Kapp (2012): menciona: “Lo que se busca es influir en la conducta psicológica y social del participante para promover el aprendizaje y resolver problemas” (p

96). Con el enfoque adecuado se logra abordar a cada estudiante en particular, dependiendo de las necesidades que presente, para así, lograr una mejora y progreso a nivel educativo.

Por otra parte, Contreras (2016) mencionan que se deben tener en cuenta ciertos elementos necesarios que componen a la gamificación, estos son: “la información que se desea transmitir, las recompensas, el diseño de la interfaz, objetivo a conseguir, que el juego sea intuitivo, motivación psicológica, promover el aprendizaje y resolución de problemas” (p 85). Todos estos componentes son fundamentales para que se dé, de una manera adecuada y eficaz, el objetivo trazado como meta para lograr con los estudiantes. La claridad con que debe partir el profesor para enseñar al estudiante no debe dejar asomo de duda con respecto a lo que se piensa hacer, la manera como lo va a realizar y el fin que se quiere lograr.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

3.1. Enfoque de Investigación.

Para la elaboración de la presente investigación se ha considerado pertinente utilizar un enfoque cualitativo, ya que, por medio de este, se permite la recolección y análisis de los datos sin medición numérica, a su vez, se basa en los rasgos de comportamiento y habilidades desarrolladas por cada estudiante en su propio proceso de aprendizaje, consiguiendo así un análisis profundo y reflexivo de cara con los sucesos observados en los estudiantes de quinto grado de la educación básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí, Valle del Cauca.

De acuerdo con el enfoque cualitativo, Baptista, Fernández y Hernández (2010) mencionan lo siguiente: “Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos” (pp. 408-409). De estas circunstancias nace el hecho de considerar este método para ser implementado en la presente investigación, por conseguir con este el conjunto de prácticas interpretativas que permiten vislumbrar un panorama más claro y objetivo de los sucesos acontecidos dentro de la Institución Educativa anteriormente mencionada.

Esta investigación tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora en el grupo centro de trabajo, por medio de la gamificación, haciendo para ello un previo conocimiento de sus habilidades y capacidades, cumpliendo con: “(...) el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Baptista, Fernández y Hernández, 2014, p. 258). Este motivo puede entenderse también como, ciertas circunstancias externas y ajenas a las voluntades, pueden influir directamente en el

comportamiento y disposición de los estudiantes con respecto a la manera en que ellos ven el estudio en sus vidas.

Se necesita conocer con el mayor grado de certeza y fiabilidad los hechos que enmarcan esta investigación, según Baptista, Fernández y Hernández (2014) este enfoque cualitativo tiene unas características propias que permiten una interpretación y abordaje de una temática central, planteando lo siguiente:

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad, e interpretativo pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen. (p. 9)

Así pues, en este enfoque cualitativo permite conocer un poco mejor al sujeto en particular y la forma como se relaciona con el medio; para Sabino (1992) con este enfoque:

Intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven por lo tanto los métodos cualitativos. (p. 74)

En efecto, con este enfoque se quiere recolectar, analizar e interpretar las situaciones de que puedan llegar a ser testigos los investigadores con respecto a las situaciones vividas por el grupo de estudiantes que son centros de esta investigación; y para ello, se necesita también emplear un proceso inductivo, el cual ofrece la posibilidad de lograr la exploración y descripción de dichos sucesos. Torres (1997) dice:

La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no con base en hipótesis externas. (p. 46)

En relación con lo mencionado anteriormente, se podría expresar que por medio del enfoque cualitativo se facilita la comprensión directa por parte del investigador, los acontecimientos que suceden en un determinado tiempo y lugar, sin tener en cuenta interpretaciones externas o ajenas a la percepción obtenida en la investigación.

Esta investigación estudia una realidad en un contexto natural, tal y como sucede, interpretando y sacando los significados de acuerdo con las personas implicadas; esto se hace acompañado de apelar al uso de variedad de recursos disponibles para ello, como las entrevistas, la observación, los textos históricos, imágenes, sonidos, con lo cual el investigador puede percibir y comprender los significados de los sucesos dentro de la vida de los investigados. (Rodríguez, Gil y García, 1994, p.32)

Teniendo clara las situaciones, se puede considerar la implementación de un abordaje que permita la resolución del conflicto o temática central del trabajo investigativo. Baptista, Fernández y Hernández (2014) plantean que la investigación cualitativa se: “(...) enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358). Esto quiere decir que la interpretación de los sucesos recae en la observación y objetividad que tenga el investigador al momento de estar presente en el lugar en que se suscitan los hechos.

Para la realización de la presente investigación, se tiene en cuenta la vinculación de los padres de los menores en este proyecto, con ello se pretende hacerlos parte directa en el proceso educativo de sus hijos, comprometiéndolos en cierta forma, para realizar un

trabajo mancomunado entre escuela y familia; para que las dos partes comprendan mucho mejor lo que sucede alrededor de los educandos, se tiene en cuenta la Observación directa como instrumento de investigación, la cual se implementará dentro y fuera de la Institución Educativa.

3.2. Tipo de investigación

Se considera necesario la implementación de un tipo de Investigación Descriptiva, lo cual permite conocer las características propias suscitadas en los estudiantes presentes en el estudio, como lo mencionan Baptista, Fernández y Hernández (2006): “busca especificar propiedades, características y rasgos importante de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo de población” (p. 103). Al respecto conviene decir que, de esta forma, se puede puntualizar cada rasgo o característica presente en el grupo que es centro de investigación, para lograr describir la naturaleza y los detalles de los sucesos que ocurren en dicho grupo en particular.

Bajo esta línea de argumentación, Cortez y Escudero (2018) mencionan lo que consideran es el significado de la investigación descriptiva:

La descripción de un hecho o situación concreta va más allá de un simple detalle de características, consiste en una planificación de actividades encaminadas a examinar las particularidades del problema, formular una hipótesis, seleccionar la técnica para la recolección de datos y las fuentes a consultar. (p. 22)

Es significativa la importancia que tiene la investigación descriptiva en el presente trabajo, por considerar que su implementación permite describir detalladamente a la población que estudian que es centro de la investigación. Procurando brindar la información necesaria para posteriormente responder interrogantes.

De acuerdo con el método inductivo, Baptista, Fernández y Hernández (2006) lo definen de la siguiente manera: “el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios” (p. 107). Es significativa la importancia que tiene este método, por considerarse que mediante su aplicación se obtienen las conclusiones generales a partir de premisas particulares, implementando para ello la observación de los hechos, los cuales se irán registrando debidamente, para luego hacer una clasificación y posterior contrastación de cada uno, llegando de esta forma a una conclusión.

En cuanto al diseño metodológico se utiliza para ello la investigación-acción; donde se ocupa el estudio de la problemática para la búsqueda de una solución, con esta se pretende atender y resolver problemas de carácter cotidiano e inmediato, y de esta manera velar por la búsqueda para la mejora de dichas situaciones suscitadas, por lo tanto, la investigación-acción permite determinar la condición en que se encuentra el proceso de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí, Valle del Cauca.

Por medio de la implementación de la investigación-acción, se participa activamente dentro del proceso investigativo llevado a cabo, con lo cual, aporta y nutre en la identificación de las posibles causas que ocasionan el problema en estudio, para posteriormente, tener mayor claridad con respecto al abordaje e implementación de las soluciones. Rodríguez, Gil y García, (1994), definen la investigación-acción de la siguiente manera:

Desde una perspectiva ontológica, se posciona en una perspectiva relativista, desde la que se considera que aprehendemos la realidad y nuestro conocimiento sobre la misma individual y colectivamente, y por tanto se requiere la participación plena para la creación de conocimientos

sociales y personales. Este conocimiento se construye a través de la reflexión sobre la acción de las personas y comunidades. (p. 56).

Es así como este tipo de investigación se considera como una forma de indagar de manera introspectiva de los participantes en medio de la cotidianidad en que se desarrollan los hechos; con lo cual se pretende racionalizar y comprender las prácticas sociales educativas presentes en este grupo en particular. Con respecto a lo anterior, Elliot (1990) menciona:

Es un instrumento privilegiado de desarrollo profesional de los docentes: al requerir el análisis conjunto de medios y fines en la práctica; al proponerse la transformación de la realidad mediante la comprensión previa y la participación de los agentes de diseño, desarrollo y evaluación de las estrategias de cambio. (p. 18)

Así pues, por medio de este diseño, se puede profundizar con respecto a la problemática central del presente trabajo; planteando una intervención llevada a cabo por parte de las investigadoras. De acuerdo con lo anterior, Elliott (1990) menciona: “El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a las definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener” (p. 5). Puede afirmarse (pensarse) que la implementación de este proceso permite al investigador conocer a fondo los problemas y sus causas, con lo cual se brinda la posibilidad de tener un mejor entendimiento de la necesidad de llevar a cabo este trabajo, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria, en la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí, Valle del Cauca.

3.3. Línea y grupo de investigación

Para la realización de la presente investigación, se pretende continuar con los lineamientos a nivel interdisciplinario establecidos por la Fundación Universitaria Los Libertadores en la línea llamada “Evaluación aprendizaje y docencia”, dentro del segmento “didáctica”, unida a la sub-línea de procesos de enseñanza y aprendizaje en la temática de didáctica. La razón por la cual se escoge esta línea es que obedece fundamentalmente a un proceso de investigar y enfatizar en asuntos que hacen referencia a las diferentes prácticas de enseñanza dentro y fuera del contexto educativo, con lo cual se busca favorecer los diferentes procesos pedagógicos.

Para Sarmiento (2007) la enseñanza es: “una actividad socio comunicativa y cognitiva que dinamiza los aprendizajes significativos en ambientes ricos y complejos (aula, aula virtual, aula global o fuera del aula), síncrona o asincrónamente” (p. 49). Dichos procesos de enseñanza en la actualidad, y siguiendo el método de enseñanza de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí, Valle del Cauca, se estima que debe ser realizada por un intercambio de conocimientos entre los profesores y estudiantes.

Es importante recalcar la importancia que conlleva estar al tanto de todo lo que sucede antes, durante y después de la investigación, con lo cual se quiere a significar que es necesario llevar a cabo un seguimiento de los procesos educativos en los estudiantes, para realizar posteriormente el debido acompañamiento en cada uno de ellos, de cara a la resolución de la situación suscitada en los mismos, que hace referencia directamente al reforzamiento de la comprensión lectora, para lo cual, se hace acude a la gamificación como herramienta que permita mejorar dicha problemática.

Por otra parte, se considera pertinente acudir a la pedagogía como articulador central y línea de investigación, por ser esta la disciplina base de las facultades de

educación. Por su parte, para Dewey (1967) la educación significa: “la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia y que aumenta la habilidad para dirigir el curso de la experiencia subsiguiente” (p. 117). Así pues, se estima que los conocimientos que se adquieren por medio de las vivencias de cada individuo aumentan sus posibilidades de desarrollar sus habilidades y competencias que le permitan estar preparados para afrontar los presentes y futuros acontecimientos.

De acuerdo con lo anterior, Dilthey (1949) dice: “la educación es una acción espontánea por medio de la cual se transmiten experiencias mediante el lenguaje articulado, para hacer frente a las contingencias que ofrece el medio” (p. 35). Dicho en otras palabras, la educación se considera una transmisión de saberes que puede realizarse de manera verbal, con lo cual se busca aumentar los conocimientos de las personas, y ofrecerles las herramientas necesarias para que éste pueda desenvolverse adecuadamente en medio del rol que desempeña dentro de la sociedad.

Es clara la situación actual que enfrenta el planeta entero con la aparición del Coronavirus; este nuevo panorama cambió de manera abrupta la forma en que se desarrollaba habitualmente la humanidad. Las actividades de vida diaria y básicas cotidianas tomaron un giro estrepitoso de 180^a grados, para el cual, nadie estaba preparado. Estos nuevos sucesos establecieron una nueva forma de realizar los roles en la sociedad, confinando para su realización a las personas en los hogares. Allí se encuentra padres e hijos, unos laborando, otros estudiando, cada uno de estos adecuando sus quehaceres en medio de aparatos tecnológicos conectados a una red de internet, con lo cual se evitó que siguiera detenida, tanto la economía como la educación, entre otros.

Revisando este nuevo acontecer, es claro que las tecnologías se ratifican como las mejores herramientas para conectar al mundo entero. En el caso de la educación permitieron continuar con el proceso educativo. Ahora bien, teniendo en cuenta los

beneficios que tienen las TIC, se considera que deben emplearse, no solamente para la continuidad del proceso escolar, sino también como ayudante en la resolución de ciertas situaciones que se venían presentando por décadas en los diferentes planteles educativos.

Con lo anterior se quiere mencionar los problemas que tienen algunos estudiantes en particular respecto a sus propias limitantes, o diversos factores que inciden directamente para irrumpir en la consecución y reforzamiento de conocimientos. La poca motivación y desidia hacia el estudio por parte del grupo de educandos de quinto grado de primaria de la Institución anteriormente mencionada llevaron a considerar que se debía cambiar la manera en que se orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera se fijan las miradas en los beneficios que ofrece la gamificación, en donde por medio de la implementación de esta se consigue educar por medio de juegos interactivos.

El grupo de investigación en que se enmarca el presente proyecto es, La Razón Pedagógica, ya que se busca diseñar una estrategia creativa que permita brindar una ayuda en el quehacer pedagógico docente, para que pueda llegar a ser implementado dentro del aula de clases con el grupo de estudiantes anteriormente mencionado. De esta manera, se pretende que la forma en que aprenden los educandos se lleve a cabo de acuerdo con sus necesidades particulares, comprendiendo sus dificultades con miras a diseñar la estrategia asertiva que permita conseguir resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4. Población

La población que hace parte del trabajo investigativo pertenece a la Institución Educativa José María Córdoba, ésta se encuentra ubicada en el corregimiento de Timba del municipio de Jamundí, Valle del Cauca. La misma es una Institución ubicada en el sector rural, de carácter oficial, regida por el calendario A; Tiene una población total de

650 estudiantes, repartidos en los diferentes niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y Media con una doble jornada escolar

La muestra de estudiantes que hacen parte del desarrollo de la presente investigación, son los correspondientes al grado quinto de primaria de la Institución Educativa antes indicada. Esta muestra la componen 25 niños, de los cuales 13 son niñas y 12 son niños, cuyas edades están entre los 10 y los 14 años; este grupo de estudiantes presentan inconvenientes en la comprensión de lectura y en sus hábitos para practicarlas.

Se toman a los estudiantes de este grado ya que al haber cursado todos los grados de la básica primaria se tiene ya unos presaberes y se han desarrollado competencias necesarias para la interpretación de un texto narrativo.

3.5. Fases de la investigación.

Por medio de la realización de las fases de la investigación se busca comprender mejor acerca de cada una de las etapas llevadas a cabo en la investigación presente, brindando a su vez claridad con la temática central del trabajo. “planificación de las actividades que deben llevarse a cabo para solucionar los problemas o contestar a las preguntas planteadas” (p. 71). En la siguiente figura se presentan las fases de la investigación y a continuación se explica cada una de ellas.

Figura 1.**Fases de la investigación**

Fuente: Elaboración propia

En las fases que componen la figura 1, se observa cada etapa que hace parte de las fases de la investigación; estas van unidas unas con otras, llevando un hilo conductor. Para comprender un poco mejor lo correspondiente con estas fases, se describe cada una de ellas de la siguiente manera:

3.6.1. Fase 1: Preparatoria

Dentro de esta fase inicial de la investigación, dado el enfoque cualitativo que se ha adoptado, se encuentran dos etapas que la componen: la reflexiva y el diseño. En la etapa reflexiva el punto de partida en la presente investigación nace de las propias investigadoras, en función de sus propias experticias. Para Rodríguez, Gil y García (1994): "Cuando un investigador se introduce en la investigación cualitativa lo hace en un mundo complejo lleno de tradiciones, caracterizadas por la diversidad y el conflicto. Estas tendencias socializan al investigador, orientando y guiando su trabajo" (p. 65). Esto deja claro la manera en que el investigador se adentra en la investigación, hasta el punto de

convertirse en un actor más de los sucesos, logrando así obtener la información necesaria que le dé un punto de vista y juicio objetivo para encontrar soluciones posteriores.

Lo que se pretendió realizar con la reflexión es depurar los intereses de la investigación, para lo cual se requirió la descripción de las razones o motivos que propiciaron para tenerlos en cuenta dentro de la justificación. Dentro de ese contexto se ubicaron las investigadoras, en medio de un proceso que demandó de un sentido ético, social y cultural por parte de éstas, tomando para su observación las situaciones de la vida diaria, las diferentes experiencias de las cuales ellas fueron testigos, la práctica educativa, diversos contrastes aportados por especialistas, los roles que desarrollan sus participantes, etc.

Lo anterior, se aplica dentro de un marco conceptual que se utiliza para dar explicación a las diversas situaciones que son objeto de estudio, seleccionar lo que se considera importante dentro de la investigación y al final lograr una comparación y contraste de los resultados. Para Huberman y Miles (1994), el marco conceptual significa: “una herramienta, gráfica o narrativa, que explica las principales cuestiones (factores, constructor o variables) que se van a estudiar y las posibles relaciones entre ellas” (p. 66). De acuerdo con lo anterior, el marco conceptual se consideró una herramienta que se aplicó en diversas categorías de trabajo para llevar a cabo la organización de las ideas principales.

Respecto a la etapa del diseño, se refiere expresamente a la forma en que se van a desenvolver las actividades y su planificación, la cual fue llevada a cabo en las fases posteriores. Es en esta etapa donde se realizó una reflexión teórica, igualmente se desarrolla la estructuración de la investigación, en compañía del diseño y elaboración de una serie de instrumentos que permitan la recolección de la información necesaria y pertinente para la correcta elaboración de la estrategia pedagógica, a fin de contar con la

mejor alternativa para ser elaborada dentro del estudio, que, para el presente caso, fue la gamificación en el reforzamiento de la comprensión lectora en los estudiantes que son centro de la investigación.

En esta etapa se debe partir desde una posición positivista, que permite estructurar la identificación de las diferentes estrategias, como son la estrategia de muestreo, la estrategia de análisis, entre otras, para la elección de las técnicas más apropiadas y el diseño y la construcción de los instrumentos de recolección de información idóneos. Ahora bien, desde una posición crítica y constructivista se pretendió descubrir lo que está aconteciendo realmente en el aula, para avanzar paulatinamente a lo largo de unas posiciones paradigmáticas plasmadas por los autores del marco conceptual.

De este modo, en esta etapa Preparatoria, se comienza por comprender los motivos que se tienen para implementar la presente investigación, los cuales son las dificultades para comprender las lecturas por parte de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba. Al respecto, es comprensible que eso suceda con este grupo en mención, ya que el contexto en que viven, en medio de precarias condiciones económicas, y el poco acompañamiento por parte de los padres, hace que en los estudiantes aparezca la desmotivación por mejorar con respecto a esa problemática.

Claramente, no basta con conocer las realidades que tienen los estudiantes con respecto al medio y situaciones en el seno de cada hogar; también se necesita identificar mediante el uso de las herramientas tecnológicas WEB 2.0, con la cual se puede conocer mejor la situación presente en los educandos de cara a la comprensión lectora. Para ello, se emplean unos cuestionarios en línea que los estudiantes deben desarrollar. Esto ofrece un panorama para comprender mejor la situación, y así, tratar de optimizar su desempeño, con mediación de la gamificación como estrategia pedagógica, cuya finalidad es conseguir

en los educandos la motivación necesaria para que ellos mejoren con respecto al proceso de comprensión lectora. (ver anexo 4)

3.6.2. Fase 2: Trabajo de campo

El campo es el contexto físico en dónde suceden las situaciones que se requieren investigar. Para llevar a cabo esta fase dentro de ese contexto, se requirió por parte de las investigadoras poner en práctica toda su paciencia, perspicacia, agudeza visual, meticulosidad y cuidado en cada detalle observado y escuchado para luego ser plasmado en las notas que escribieron. Por otra parte, el trabajo de campo exigió de las investigadoras saber adaptarse a los sucesos y espacios a los que éstas se enfrentaron.

Ahora bien, para el comienzo de este trabajo, las investigadoras debieron contar con un permiso para acceder a este contexto, para luego comenzar a consignar de manera escrita cada cosa observada; todo esto se hizo sin interferir en las dinámicas habituales de los individuos centros de la investigación, que en este caso son los estudiantes anteriormente mencionados, actuando con tal nivel de discreción, hasta llegar al punto de pasar desapercibidas en ciertos momentos. Así pues, se realiza por parte de las investigadoras un acercamiento informal, indirecto, el cual se conoce como “el vagabundeo”, lo que se traduce en merodear dando a entender que no prestaban mucha atención a lo que sucede. Con esto se quiso que los educandos actuaran de manera natural y real.

Después de ese acercamiento informal por parte de las investigadoras, se inició un acercamiento formal con lo cual se buscó generar esquemas sociales, temporales y espaciales de las diversas interacciones que se suscitaron dentro de la investigación.

Esta información fue consignada en notas de campo y transcripciones que se organizaron de acuerdo con los parámetros que exige una investigación, para luego ser almacenados de acuerdo con tres criterios para tener en cuenta, estos son: contar con

suficiente información, tener la adecuación de la información que se consideró pertinente y relevante para su desarrollo, y la triangulación de la información, con la cual se validaron los datos aportados por los diferentes agentes vinculados a la investigación, entre los que se cuentan a los participantes y al mismo investigador.

Esta etapa de Trabajo de Campo se desarrolló durante los meses de marzo y abril del año lectivo 2022, y para ella se implementaron como técnicas para la recolección de la información además de la prueba diagnóstica y las encuestas, la Observación Participante, con la cual se buscó estar en medio de los estudiantes del grado quinto de la Institución anteriormente mencionada, interactuando dentro del salón de clases. De esta manera, se pudo recabar la información, identificando las necesidades a tomar en cuenta al momento de crear la estrategia encaminada para mejorar el tema central de la investigación. Esta información se consignó en las fichas de observación participante, además de los demás instrumentos de recolección de la información. **(ver anexo 5)**

3.6.2. Fase 3: Analítica

Esta fase se inició tras abandonar el escenario de investigación. Los análisis de información comenzaron con el trabajo de campo. En tal sentido, durante esta etapa se lleva a cabo el proceso que implica una reducción de datos, una disposición y transformación de los datos y la obtención de resultados y verificación de las conclusiones. Rodríguez, Gil y García (1994):

En ocasiones, determinadas actividades pueden extenderse hasta constituir por sí mismas el proceso de análisis, por el contrario, pueden no ser tenidas en cuenta en el tratamiento de los datos, de acuerdo con los objetivos del trabajo, el enfoque de investigación, las características del investigador, etc. (pp. 75-76)

En función de lo antes expuesto, son las investigadoras quiénes determinan en esta fase, cual es la información que ellas consideran relevante para hacer un análisis respectivo, teniendo claro que con ello se puede construir, de acuerdo con la observación, una distinción clara de los hechos a relatar.

En esta etapa Analítica, las investigadoras se retiraron del salón de clases del grado quinto de la Institución Educativa José María Córdoba, con la información obtenida de la prueba diagnóstica, las encuestas y la observación participante consignada en las fichas de observación; de esta manera comenzó un análisis de los datos obtenidos tras lo observado en las actividades de lectura puestas en marcha dentro del salón de clases y las respuestas de los actores, para lograr los resultados correspondientes al desempeño estudiantil del grupo en mención, y el panorama general del contexto.

De acuerdo con lo anterior, después de analizar los datos, tener resultados y sacar conclusiones, se obtuvo la comprensión total de lo que sucedía con los estudiantes. Así pues, fue posible diseñar la estrategia pedagógica que utiliza la Gamificación como una técnica para mejorar la comprensión lectora de ese grupo de educandos que conlleva a una transformación real de sus actitudes, a través de una mejor disposición para el aprendizaje y por, sobre todo, un mayor entendimiento y comprensión con respecto a las lecturas realizadas. (ver anexos 6, 7 y 8)

3.6.4. Fase 4: Informativa

En esta fase considerada como el final de la investigación; las investigadoras se encargaron de hacer la presentación y difusión de los resultados obtenidos del trabajo realizado. Al momento de llegar a esta etapa final, se ha pasado por una serie de etapas predecesoras que permitieron comprender, entender, discernir, contemplar y hacer un juicio de valores con respecto a los eventos que se llevaron a cabo dentro de la Institución en mención, en donde al final, se realizó una socialización con los pares, familiares y

población en general, que quiso conocer más acerca de lo acontecido, los alcances obtenidos y eventuales beneficios que pueden alcanzar el grupo de estudiantes que son el centro de la investigación. En tal sentido, la intención fue que esta estrategia pueda llevarse a la práctica con los estudiantes participantes y que, además, este trabajo sea replicable en otros lugares, para que la estrategia pedagógica generada sea implementada, evaluada y aprovechada para la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes tanto dentro de la Institución Educativa antes indicada, como donde sea requerida.

Para presentar el informe final, el investigador puede apelar a dos maneras de hacerlo: la primera hace referencia a dar a entender al lector como si este estuviese resolviendo un rompecabezas con el investigador, armando pieza a pieza, involucrándolo directamente; el segundo, y el que fue empleado para este caso en concreto, es por medio de un resumen de los hallazgos encontrados, estos se presentan en resultados que fundamentan las conclusiones.

Es significativa la importancia que tiene realizar el paso a paso por las etapas que componen las fases de la investigación, ya que, llegando a esta etapa informativa, se pudo dar a conocer por medio de talleres educativos a docentes de la institución Educativa José María Córdoba del corregimiento de Timba, municipio de Jamundí-Valle del Cauca, y a los padres de familia de los estudiantes del grado quinto de primaria, los resultados y conclusiones obtenidas de la investigación que se llevó a cabo. Es decir, Acto seguido, se les participó la estrategia pedagógica diseñada a través de la gamificación, en dónde por medio de esta se enseñan las actividades lúdicas y educativas de las cuales se pueden obtener logros positivos con respecto a la comprensión lectora de los estudiantes.

La intención y el deseo particular es que esta investigación se utilice como fuente de consulta, que sirva para la resolución de problemáticas similares suscitadas dentro y

fuera de los planteles educativos, y, a su vez, se haga perenne en el tiempo. (ver anexos 9 y 10)

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.6.1. Técnicas de Recolección de Datos.

Como técnica de recolección de datos, se utilizó la prueba diagnóstica, la observación participante y las encuestas. Por medio de estas tres técnicas se pueden obtener de forma detallada e inmediata los sucesos que rodean el tema central de la investigación. De esta manera, se pudo conocer desde diversos actores, padres de familia y estudiantes, lo que sucedía dentro y fuera de los muros de la Institución Educativa. Es así como, se llegó a obtener un mejor abordaje de la situación presente en este grupo de educandos, para hacer una posterior intervención que permita mejorar estas actitudes de acuerdo con los datos arrojados, los cuales permitirán la implementación de la estrategia asertiva en los estudiantes.

3.6.2. Instrumentos de Recolección de Datos.

Entre los instrumentos utilizados, se inicia con el diagnóstico por medio de las herramientas tecnológicas WEB 2.0, con varias actividades, que permitieron conocer mejor la situación relativa al estado en que se encuentran los estudiantes respecto a la comprensión lectora.

Otros instrumentos empleados para la recolección de la información fueron: la ficha de observación participante, en la cual se consignó la información recabada por las investigadoras, y los cuestionarios de preguntas elaborados en la plataforma de Google Forms, dirigidas a padres de familia, docentes y estudiantes. Con este instrumento queda clara la posición que tienen los progenitores respecto a la situación educativa actual de sus hijos; también, brinda claridad con respecto al contexto en que los menores viven y la medida en que valoran el aprendizaje dentro del plantel educativo y el seno de su hogar;

asimismo, ofrece información sobre la perspectiva de los educadores frente a esta temática en particular.

3.7. Instrumentos de desarrollo

Los instrumentos que se llevaron fueron la prueba diagnóstica WEB 2.0, las encuestas respectivamente dirigidas a padres de familia, estudiantes y docentes y las fichas de observación participante. Estos tres tipos de instrumentos de recolección de información ofrecen a la investigación la información concerniente con respecto a los hechos que enmarcan la situación actual de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa José María Córdoba, en el corregimiento de Timba del municipio de Jamundí, Valle del Cauca. Con respecto a la prueba diagnóstica y a la encuesta, se acude a las TIC para llevarlas a cabo con los estudiantes, docentes y padres de familia respectivamente.

3.7.1. La prueba diagnóstica

Esta se lleva a cabo con los estudiantes, haciendo uso de las herramientas tecnológicas para conocer mejor, por medio de la WEB 2.0, la situación concerniente a la comprensión lectora de dicho grupo en cuestión. Se realizaron unos cuestionarios en línea que los estudiantes debieron desarrollar; esto dio un mejor panorama de diagnóstico con respecto a la situación mencionada con los educandos. (ver anexo 1)

3.7.2. La encuesta

La finalidad al realizar una encuesta es la de obtener, por medio de un cuestionario dirigido a un grupo en particular, una serie de respuestas que se logran después de desarrollar las preguntas allí planteadas. Para Baptista, Fernández y Hernández (2006) la encuesta: “describe como se contactó a los sujetos y se realizaron las entrevistas. En este rubro se incluyen los problemas enfrentados y la forma en la que se resolvieron” (p. 509).

Por lo anterior, se realizaron las encuestas con la ayuda de las TIC y por medio de una serie de preguntas elaboradas en Google Forms, se pudo abarcar mediante cuestionarios específicos a los menores que son centros de la investigación, a sus padres de familia, y a sus docentes, conociendo así las opiniones, el grado de compromiso y de vinculación con el proceso educativo de estos educandos. (ver anexos 2, 3 y 4)

3.7.3. Observación Participante

La observación participante es una técnica de recolección de información, la cual se lleva a cabo como un elemento esencial que permite elaborar una toma de decisiones con base en la información recabada, para hacer luego una intervención acorde a las necesidades presentes en el grupo de estudiantes a estudiar. Para Bogdan y Taylor (1986) la observación participante significa:

La expresión observación participante es empleada aquí para designar la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (p. 31).

Con el empleo de esta técnica, las investigadoras pudieron tener el acercamiento al entorno en que se desarrolla la investigación, ofreciendo una visión clara con respecto a las actividades que se llevaron a cabo dentro del aula de clases. (ver anexo 5)

3.8. Resultados y análisis

En este apartado se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos, seguido de su correspondiente análisis. Al respecto, al presentar los resultados obtenidos es necesario hacer hincapié en la honradez dentro de la investigación, la cual según Pardinas (1980) “es el respeto a lo observado y la decisión de no deformar jamás las observaciones en beneficio de nada ni nadie” (p. 15). Desde luego, como lo señalan Baptista, Fernández y Hernández (2010), la actividad

investigativa al igual que toda práctica profesional, se enfrenta permanentemente a desafíos y consideraciones de naturaleza ética, por lo tanto, la eticidad debe manifestarse tanto en el planteamiento de la investigación, como en el comportamiento del investigador.

En tal sentido, para poder entregar información suficiente, pertinente, válida y confiable, se procedió como lo recomiendan Baptista, Fernández y Hernández (2006) a agruparla, clasificarla y resumirla sistemática y metódicamente a fin de que coadyuve a poder cumplir con los objetivos planteados. Para empezar, se expondrán los hallazgos de cada uno de los instrumentos utilizados para la recolección de información durante el desarrollo del presente estudio, acompañados de las figuras gráficas que explicitan mejor los datos conseguidos.

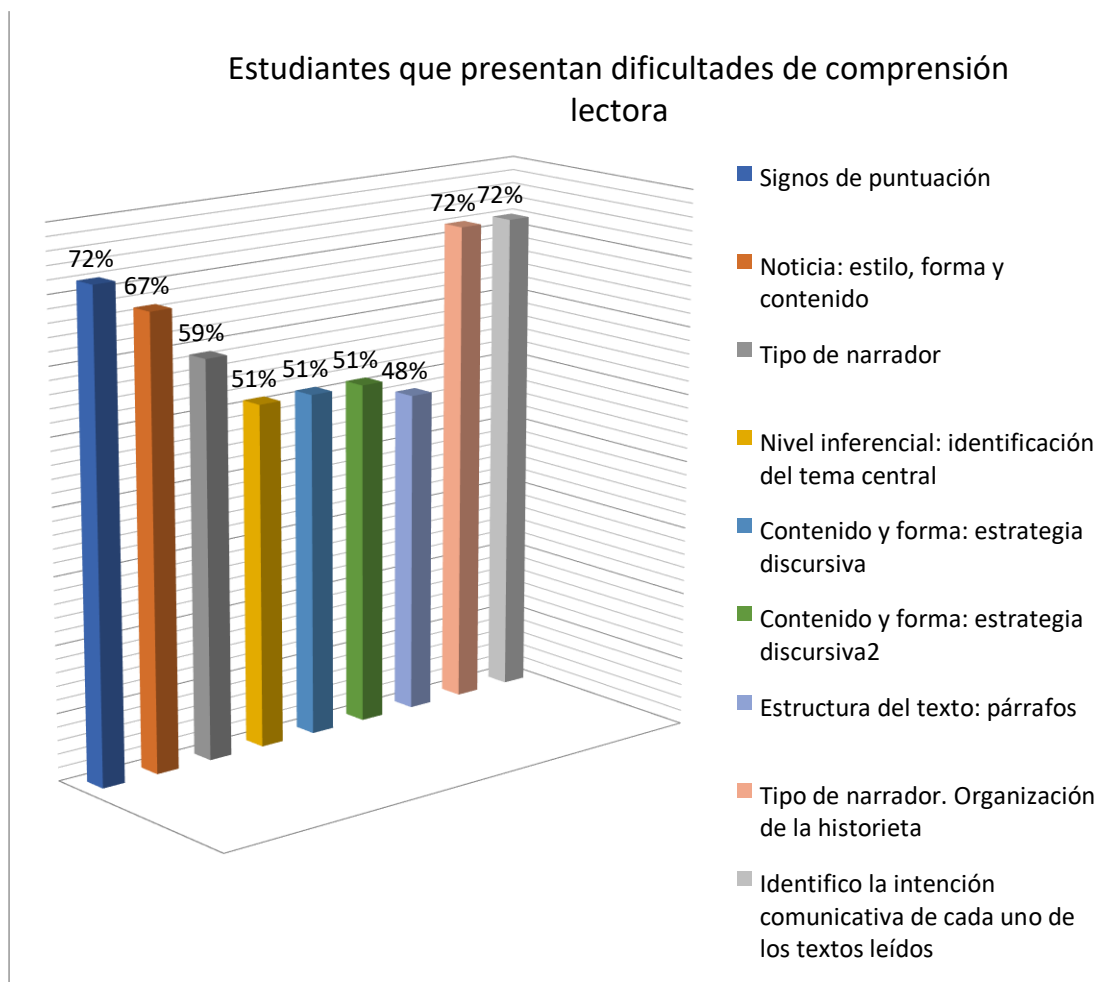
Asimismo, a los fines de realizar un análisis profundo de los hallazgos obtenidos, se relacionarán los datos recolectados con los objetivos específicos y el desarrollo de las dos primeras fases de la investigación. De forma puntual, este proceso es denominado como triangulación de la información, e incluye según Denzin (2007): “la aplicación y combinación de varias metodologías de la investigación en el estudio de un mismo fenómeno” (p. 297). Al respecto, se consideró necesario emplear la triangulación de datos para alcanzar un conocimiento objetivo, claro y concreto del tema central de este estudio.

3.8.1. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la prueba diagnóstica

El análisis de los resultados de la aplicación de la prueba diagnóstica revela las profundas falencias y severas dificultades que presentan los estudiantes participantes con relación a nueve (9) conocimientos fundamentales dentro del proceso comunicativo

integral, en donde al menos la mitad de estos niños no alcanzaron los estándares mínimos requeridos para el grado que cursan, como se puede apreciar en la figura 2.

Figura 2. Presentan dificultades de comprensión lectora



Fuente: Elaboración propia.

De forma concreta, los problemas más severos son los siguientes: el 72% de los estudiantes participantes presentan dificultades al utilizar estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para sus procesos de producción y comprensión textual, ya que no logran manejar bien los signos de puntuación.

Asimismo, al 72% de los estudiantes se les dificulta entender el lenguaje empleado en historietas y otros tipos de textos con imágenes fijas, por lo que no identifican correctamente el tipo de narrador, así como la organización de la historieta. De igual forma, al 72% de los niños que intervinieron les cuesta identificar la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.

Por otra parte, los resultados de la prueba diagnóstica arrojan que al 67% de los estudiantes intervinientes en la investigación se les dificulta identificar la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos, relativos a una noticia: su estilo, forma y contenido.

De igual forma, el análisis de los resultados obtenidos revela que al 59% de los educandos presentan problemas para reconocer en los textos literarios que leen, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes, y tipo de narrador. El 51% de los educandos presenta problemas para proponer hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como el título, tipo de texto, época de la producción, entre otros, que denotan el nivel inferencial, referente a la identificación del tema central; Igualmente, al 51% de los estudiantes se les dificulta identificar la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos, al comprender correctamente su contenido y forma, concerniente a la estrategia discursiva empleada.

Finalmente, la prueba diagnóstica indica que al 48% de los estudiantes que integran la muestra se les dificulta comprender los aspectos formales y conceptuales, y de manera muy especial, las características de las oraciones y formas de relación entre ellas, al interior de cada texto leído, ya que no comprenden la estructura del texto en párrafos.

En este sentido, los hallazgos resultan sumamente preocupantes, y ponen de manifiesto la necesidad de abocarse desde la labor docente para mejorar la

comprensión lectora de estos estudiantes, al igual que desde sus investigaciones lo hicieron Ducuara (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Arias, Obregón y Valencia (2020), y Gutiérrez y Rodríguez (2021). Al respecto, todo esfuerzo en esta materia vale la pena, ya que la importancia y trascendencia de esta ha sido expuesta de manera suficientemente amplia por autores reconocidos del área educativa tales como: Ducuara y Jurado de los Santos (2013), Bolaños, Chacón y Muñoz (2021), Calsamiglia y Tusón (1999), Zuleta (1982), Vygotsky (1973), y Freire (2004).

3.8.2. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la técnica de Observación participante

Respecto a los resultados correspondientes con la aplicación de la técnica de recolección de datos "Observación participante", se tiene que para el desarrollo de esta técnica se llevó a cabo el análisis documental de seis (06) fichas de observación participante realizadas en las aulas de clases de forma presencial en los meses de marzo y abril del año lectivo 2022, las cuales estuvieron orientadas directamente a recabar información correspondiente con la problemática abordada en la investigación: la comprensión lectora, mediante el registro de los problemas, dificultades y falencias presentadas con los aprendizajes de cada alumno. En este sentido, las observaciones y anotaciones de las profesoras exponen que a los estudiantes se les dificultan distintos aspectos de la comprensión lectora, que abarcan la utilización, entendimiento, identificación, reconocimiento y proposición relacionada con las lecturas que manejan y realizan.

Al respecto, las dificultades que se presentan con la comprensión lectora son situaciones que inciden negativamente en el nivel de rendimiento académico y la capacidad para aprender, por lo cual se hace necesaria la intervención del docente en la búsqueda de una solución oportuna para estas dificultades, dado que estos

problemas no desaparecerán solos, y por consiguiente, si no se corrigen, pueden llegar a sostenerse a lo largo de los procesos escolares, afectando el proceso de aprendizaje de las diversas asignaturas que cursan, e incluso perpetuarse por el resto de sus vidas.

La observación participante permitió recolectar los datos de manera directa y oportuna, como lo señala Díaz (2011):

La observación participante es cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir la información “desde adentro”. La observación participante es una de las técnicas privilegiadas por la investigación cualitativa. Es la observación del contexto desde la participación del propio investigador.

Este tipo de observación proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan. (p. 8)

Así pues, las investigadoras se incorporaron dentro del grupo de estudiantes para conocer a fondo todas las facetas de la problemática que fue estudiada, con la finalidad de conseguir la información privilegiada que nace desde el mismo objeto de investigación. Para ello, las fichas de observación constituyeron un instrumento adecuado para dejar registro pormenorizado de lo que se consideró como relevante e importante para el estudio.

En este orden de ideas, las investigadoras pudieron constatar la existencia de numerosas dificultades en la comprensión lectora que afectan a la amplia mayoría de los educandos, manifestadas de diversas formas.

Para comenzar, pudo evidenciarse que los estudiantes no utilizan estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información para sus procesos de comprensión textual, ya que no logran manejar correctamente los signos de puntuación cuando leen.

Esta dificultad lleva inevitablemente a que los niños no lean de manera correcta y, por ende, no puedan comprender apropiadamente el contenido de los textos.

De igual forma, se comprobó que la mayoría de los niños presentan diversos problemas para poder reconocer dentro de los textos literarios que manejan en clase, los elementos fundamentales de los mismos. Por consiguiente, luego de leer una historia, no identifican el tiempo en que esta transcurre, el espacio o el lugar de los acontecimientos, cuáles son las acciones que se desarrollan, cuáles son los personajes que intervienen, e incluso cual es el tipo de narrador que se presenta.

Además, la observación dio a conocer que los estudiantes tienen dificultades para poder comprender aspectos de naturaleza formal y conceptual, así como identificar correctamente las características de las oraciones y las formas de relación que existen entre ellas, dentro de cada texto que leen. En tal sentido, no son capaces de comprender aspectos tan básicos como la estructuración de los textos en párrafos.

Otra dificultad observada de manera persistente dentro del aula se manifiesta en la escasez de comprensión de términos, ya que los niños manejan un vocabulario muy limitado, lo cual conduce a la incapacidad para entender el lenguaje empleado en sus lecturas. Igualmente, les cuesta comprender la organización de las historietas y otros tipos de textos con imágenes fijas, llevando a que les resulte difícil seguir una estructura lineal en las historias, en las que tampoco identifican correctamente el tipo de narrador.

Por otra parte, las observaciones y anotaciones recogidas en las fichas de observación realizadas en el aula de clase revelan que buena parte de los estudiantes no logran identificar de forma correcta la intención comunicativa de cada uno de los textos que leen. Esto se comprende, ya que les cuesta bastante trabajo comprender correctamente el contenido y forma de los textos, lo cual lleva a que no logren

identificar la estrategia discursiva empleada. Por ejemplo, frente a una noticia, no reconocen su estilo, su forma ni su contenido.

Por último, al observar el trabajo de los estudiantes participantes relativo a la comprensión lectora, se aprecia una clara incapacidad para proponer hipótesis predictivas acerca de un texto literario. En tal sentido, su nivel inferencial es sumamente bajo, ya que no logran identificar el tema central de sus lecturas. Por lo tanto, no saben articular aspectos como el título, tipo de texto, época de la producción, junto a su imaginación, para sugerir alternativas lógicas para la consecución de las historias.

En suma, el análisis de la información recolectada indica que, aunque los estudiantes leen de forma fluida, no tienen la capacidad de comprensión. Esta dificultad lleva a que los niños tengan otros problemas tales como: un vocabulario muy pobre, falta de memoria, incapacidad para interpretar situaciones de forma correcta y para comprender las tareas asignadas en el aula de clase. Todas estas situaciones generan en los alumnos baja autoestima, que se manifiesta en una gran inseguridad al momento de leer o intervenir en clases, que deviene irremediablemente en dispersión, escasa participación y falta de interés para ejecutar las actividades escolares.

Así las cosas, las observaciones realizadas en clase por las investigadoras coinciden con los resultados de la prueba diagnóstica, ya que se pudieron apreciar en repetidas oportunidades las mismas falencias que se detectaron en aquella. Sin embargo, investigaciones análogas como las de: Betancur, Rico y Rivero (2018), Ducuara (2020), Arias, Obregón y Valencia (2020), y Gutiérrez y Rodríguez (2021), exponen ejemplos provechosos en los que se logró revertir este tipo de situaciones de manera exitosa. Para ello, conviene apoyarse además en los aportes más significativos de la materia, entre los cuales se pueden señalar: Vygotsky (1973), Bolaños, Chacón y

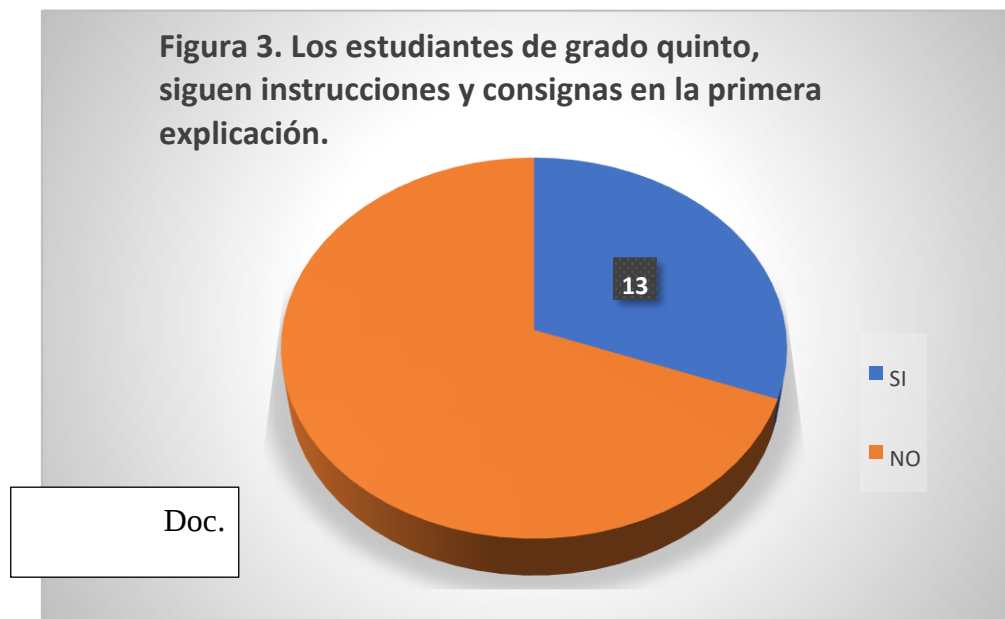
Muñoz (2021), Calsamiglia y Tusón (1999), Ducuara y Jurado de los Santos (2013), Freire (2004), y Zuleta (1982).

3.8.3. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a docentes

Respecto a la encuesta dirigida a los docentes, el análisis de los resultados expone las dificultades que presentan los estudiantes para seguir instrucciones y consignas desde la primera explicación. De allí que los profesores creen que la ausencia de comprensión lectora es la causa de los bajos resultados que obtienen los estudiantes en las pruebas externas. Por otra parte, según la mayoría de los docentes encuestados, el difícil entorno de los estudiantes también desmotiva la comprensión y hábito de la lectura incidiendo en el proyecto de vida de estos niños; sin embargo, también consideran que la innovación tiene el potencial de fortalecer el proceso académico de los educandos. No obstante, solo algo más de la mitad de los encuestados está dispuesto a innovar su práctica pedagógica, como se observa en las figuras 3 a la 7.

De manera concreta, el análisis de los resultados muestra claramente para la primera pregunta una de las principales motivaciones que despertó esta investigación ya que a los estudiantes se les dificulta en gran manera seguir instrucciones para ejecutar una actividad. Esto se nota más en las asignaturas fundamentales como son lengua castellana con cada uno de sus competencias y matemáticas en la resolución de problemas, operaciones matemáticas y en general cualquier orientación. Hallazgos que se deben interpretar a la luz de lo señalado por algunos estudios previos como los desarrollados por: Bolaños, Chacón y Muñoz (2021), Gutiérrez y Rodríguez (2021), Arias, Obregón y Valencia (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), y Ducuara (2020), quienes, ante circunstancias similares, lograron obtener resultados esperanzadores en esta materia. (Ver figura 3)

Figura 3. Los estudiantes de grado quinto siguen instrucciones y consignas en la primera explicación.



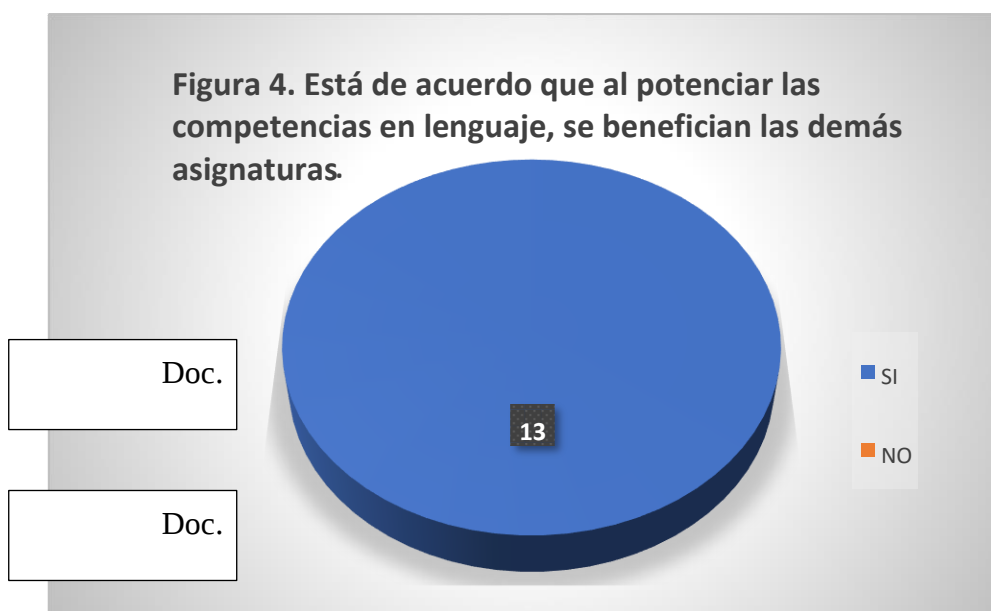
Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, Los resultados obtenidos en la segunda pregunta hablan por sí mismos, ya que todos los individuos necesitan conocer e interpretar su entorno, como medio cotidiano en el que se desempeñan día a día. Al respecto, leer permite a las personas una de las mejores maneras de comprender lo que les rodea, ya que es una función inherente en cada una de las actividades que se desarrollan en la vida; es posible decir que el lenguaje es la columna vertebral del diario vivir, y el no comprender adecuadamente lo que se lee causa frustración en quien lo padece, por cuanto afecta sus proyectos y sueños a corto, mediano y largo plazo. (Ver figura 4)

En tal sentido, la relevancia de esta materia ha sido demostrada por numerosos autores que evidencian la necesidad de trabajar de manera incansable para mejorar las competencias de los estudiantes y contribuir con su formación: Vygotsky (1973), Zuleta

(1982), Calsamiglia y Tusón (1999), Freire (2004), Ducuara y Jurado de los Santos (2013). Pero cabe resaltar que como entes investigadores de este proyecto en ocasiones estas actividades se quedan solo en el papel, porque se encuentran algunas docentes que se disgustan por la realización de prácticas innovadoras y propositivas en esta materia. (Ver figura 4)

Figura 4. Está de acuerdo que, al potenciar las competencias en lenguaje, se benefician las demás asignaturas.



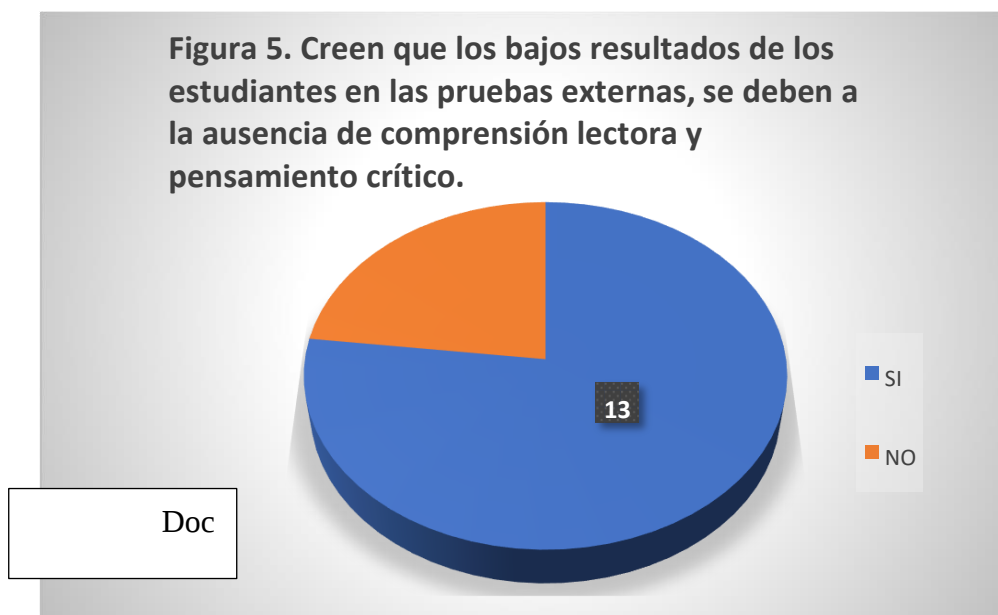
Fuente: Elaboración propia.

En el caso de la tercera pregunta, el análisis de los resultados manifiesta básicamente, que si los niños no son capaces de comprender lo que leen, difícilmente podrán responder adecuadamente a pruebas diseñadas para otro tipo de población; Con lo anterior no se dice que los estudiantes que integraron la muestra no posean las mismas capacidades que los niños y niñas de estratos socio-económicos superiores,

pero sí que están en desventaja frente al uso e información que se encuentra en las nuevas tecnologías, además de las pruebas pilotos que se aplican en estos colegios como preparación a las mismas.

En este punto, vale la pena señalar que diversos investigadores han reconocido el impacto negativo que conlleva la falta de comprensión lectora de los estudiantes, entre los cuales se encuentran: Bolaños, Chacón y Muñoz (2021), Gutiérrez y Rodríguez (2021), Arias, Obregón y Valencia (2020), Ducuara (2020), y Betancur, Rico y Rivero (2018), datos que solo confirman lo que desde la doctrina educativa se ha dicho en el último medio siglo por: Vygotsky (1973), Calsamiglia y Tusón (1999), Zuleta (1982), Ducuara y Jurado de los Santos (2013), y Freire (2004). (Ver figura 5)

Figura 5. Creen que los bajos resultados de los estudiantes en las pruebas externas se deben a la ausencia de comprensión lectora y pensamiento crítico.



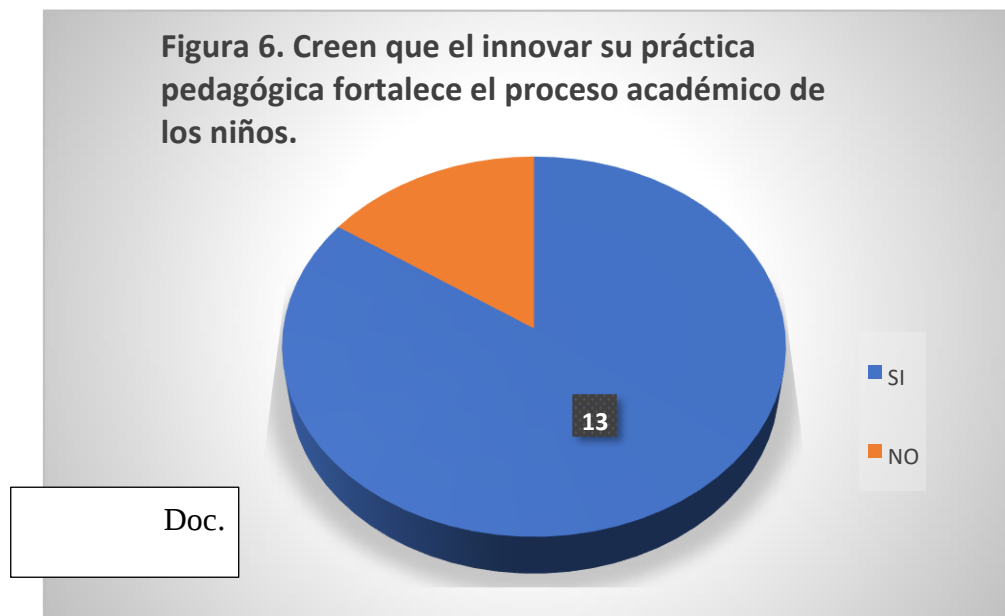
Fuente: Elaboración propia.

Continuando con el presente análisis, se tiene que los resultados obtenidos para la cuarta pregunta demuestran que los docentes deben ir a la vanguardia del tiempo. Hoy se sabe con certeza que nada es estático, por lo tanto, en las escuelas los docentes están llamados a diseñar estrategias que permitan captar la atención de los estudiantes con el fin de despertar en ellos habilidades para comunicar lo que están haciendo, lo que están viendo, lo que están escuchando o lo que están sintiendo.

Cabe resaltar que los espacios educativos son entornos propicios para desarrollar las habilidades blandas, las cuales se han debilitado en este tiempo de pandemia, por los largos periodos de confinamiento y distanciamiento social, ya que las personas tuvieron que encerrarse en sus hogares, manteniéndose alejados de los diferentes grupos a los cuales pertenecían, y que de cierta manera, compensaban la gran ausencia de los miembros de la familia en los niños que participaron en la investigación, al proporcionarles las competencias emocionales que se deben aprender en casa, pero que ellos allí no consiguen.

Resultados que hay que interpretar a la luz de los hallazgos obtenidos por otros investigadores tales como: Jiménez (2019), Macías (2017), Ducuara (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Crespo (2018), Colima, Moya y Soto (2018), Cuadros y López (2020), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Obregón y Valencia (2020), y Molina y Palacios (2018), en articulación con lo propuesto por autores del área educativa entre los cuales se pueden mencionar a: Benavides y Tovar (2017), Kempa y Martín-Díaz (1991), Hierro y Marín (2013), Díaz (1998). (Ver figura 6)

Figura 6. Creen que el innovar su práctica pedagógica fortalece el proceso académico de los niños.



Fuente: Elaboración propia.

Por último, el análisis de los resultados obtenidos deja ver que la diferencia entre un grupo y otro es realmente pequeña, lo cual demuestra en este caso que sí hay docentes dispuestos a innovar, pero aún existe cierto temor a involucrar el uso de las nuevas tecnologías como estrategias educativas para favorecer los procesos de enseñanza - aprendizaje, bien sea por miedo a descomponer los dispositivos que no se saben manejar del todo, o el no querer equivocarse frente a los estudiantes cuando no se logra la función que se cree estar haciendo.

Además de lo ya mencionado, tampoco se logra percibir una verdadera motivación o deseos de aprender por parte de los docentes, porque se encuentran cómodos en medio de sus rutinas laborales, además, el territorio en donde se desarrolla el presente proyecto no cuenta con una antena o aparatos tecnológicos

adecuados en todos los salones como: televisores, grabadoras o video vean para el uso cotidiano de las clases, dificultando la implementación de las tecnologías regularmente.

En tal sentido, conviene valorar las experiencias positivas alcanzadas por estudios previos, así como tener presente la importancia de la innovación dentro de la práctica pedagógica, para lo cual se estima oportuno contemplar lo expresado por diversos autores: Ducuara (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Kempa y Martín-Díaz (1991), Hierro y Marín (2013), Díaz (1998), Cuadros y López (2020), Obregón y Valencia (2020), Jiménez (2019), Molina y Palacios (2018), Colima, Moya y Soto (2018), Crespo (2018), Benavides y Tovar (2017), y Macías (2017). (Ver figura 7)

Figura 7. Están dispuestos a innovar su práctica pedagógica.



Fuente: Elaboración propia.

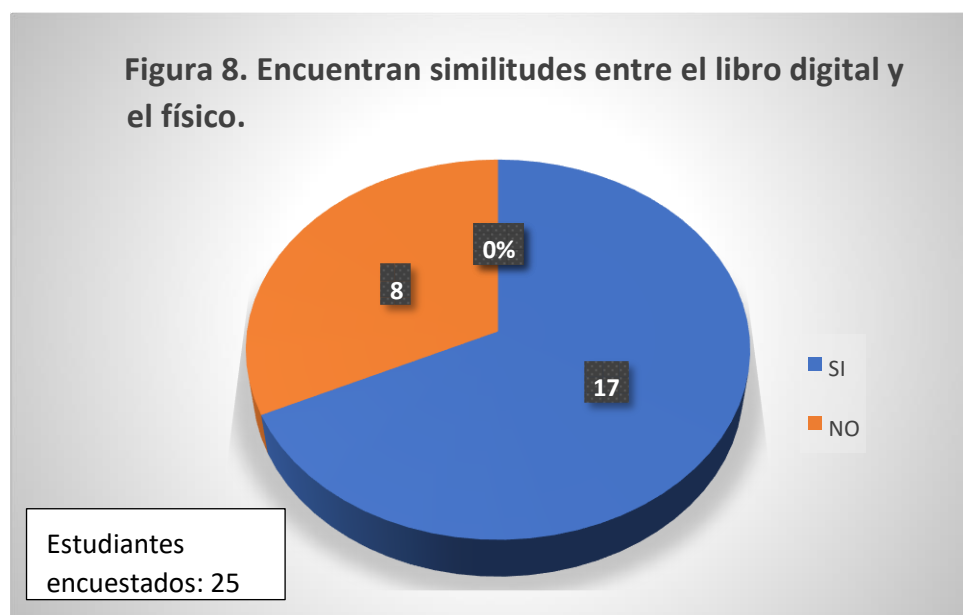
3.8.4. Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a estudiantes

Por su parte, los resultados obtenidos a través de la encuesta dirigida a los estudiantes, pone de manifiesto que en su totalidad consideran importante que los docentes innoven en sus clases, utilizando herramientas tecnológicas. Igualmente, a la mayoría de los educandos les gustaría que se implementaran juegos tecnológicos en las clases para mejorar sus habilidades de comprensión lectora, por ejemplo, ampliando su vocabulario. Resultados que hay que valorar, ya que para la mayoría de ellos existen similitudes entre los libros digitales y los físicos. Sin embargo, ha de destacarse que solo un pequeño número de niños conversan con los miembros de sus familias sobre sus historias favoritas y realizan un análisis de ellas, como se puede ver en las figuras 8 a la 13, siendo necesario conocer el nivel de compromiso de los padres de familia respecto a esta temática en particular.

Para comenzar, el análisis de los resultados deja ver que para los estudiantes hay muchas similitudes entre el libro digital y el físico. Ellos manifiestan que el contenido es el mismo, puede ser a través de palabras o imágenes, y opinan que la tecnología es muy buena, porque existen diferentes páginas que permiten crear el contenido que se desea para desarrollar una temática. Es posible notar que se despierta una mayor motivación en la asistencia a la sala de sistema ya que la docente descarga actividades lúdico-prácticas que pueden ser resueltas en tiempo real.

Asimismo, debe señalarse que estos resultados deben ser analizados en articulación con lo expuesto previamente por otros investigadores, así como por expertos del área educativa con experiencia en este punto en particular, entre los cuales se pueden nombrar a: Colima, Moya y Soto (2018), Ducuara (2020), Obregón y Valencia (2020), y Bolaños, Chacón y Muñoz (2021). (Ver figura 8)

Figura 8. Encuentran similitudes entre el libro digital y el físico.

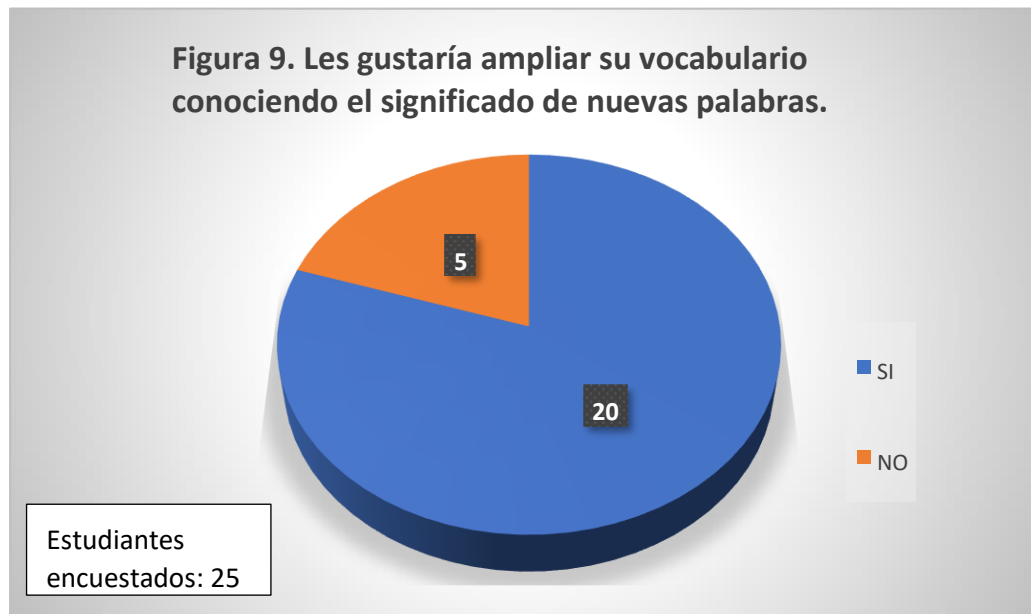


Fuente: Elaboración propia.

Continuando con el análisis de los resultados obtenidos, se tiene que la segunda pregunta pone de manifiesto que los estudiantes que participaron en la investigación sienten deseos y curiosidad por continuar aprendiendo cada día más. Por eso son conscientes de poseer un vocabulario limitado y quieren ampliarlo, a fin de poder comprender con exactitud el significado y contenido de los textos que manejan en clases.

En tal sentido, conviene tener en cuenta lo indicado por autores como: Betancur, Rico y Rivero (2018), Ormrod (2015), Tulving, (1972), y Ausubel (1976), que con respecto a este punto en concreto entregan valiosos aportes para la materia. (Ver figura 9)

Figura 9. Les gustaría ampliar su vocabulario conociendo el significado de nuevas palabras.



Fuente: Elaboración propia.

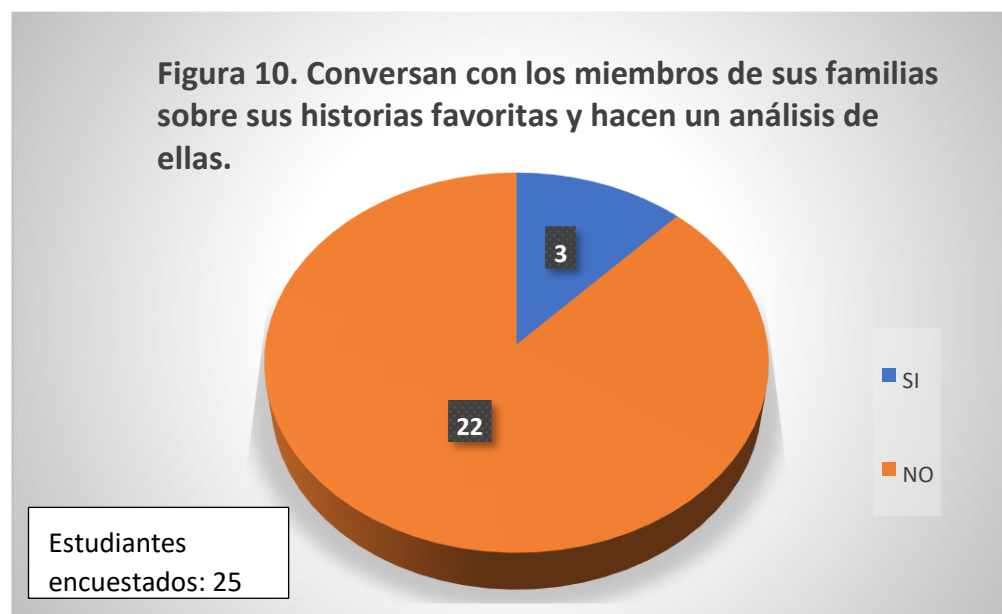
Ahora bien, los resultados obtenidos en la tercera pregunta deben ser analizados dentro del peculiar contexto de los niños que componen la muestra, ya que muchos de estos estudiantes viven en hogares disfuncionales, con las abuelas, tíos y hasta en muchos casos son dejados con madrinas y demás conocidos, porque sus padres se encuentran lejos del casco rural donde está ubicado la institución educativa.

Es por ello, por lo que con este tipo de investigaciones se aspira a que estos educandos desarrollen potencial y adquieran un auténtico compromiso con su futuro educativo, ya que lo que se busca con cada clase es justamente fortalecer el ser integral que llega a las aulas.

Al respecto, resultados como estos, obligan a reflexionar sobre el papel protagónico de las familias, no solo en el fomento y gusto por la literatura, sino por el

desarrollo integral del niño, ya que está demostrada la importancia de acompañar a los pequeños, como lo han señalado repetidamente: Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Molina y Palacios (2018), Calsamiglia y Tusón (1999), y Bettelheim y Zelan (1983). (Ver figura 10)

Figura 10. Conversan con los miembros de sus familias sobre sus historias favoritas y hacen un análisis de ellas.



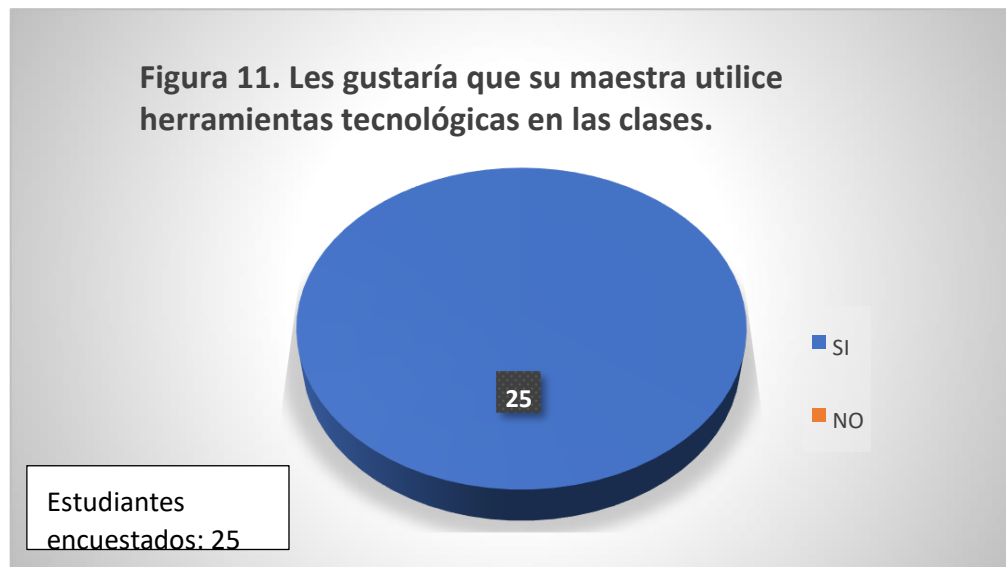
Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, al analizar los resultados obtenidos en la cuarta pregunta, resulta gratificante como autoras de esta propuesta encontrar estas respuestas, porque dejan ver que los niños desean una innovación, que pase por el cambio de clases magistrales aburridas con tableros llenos, que causan un gran malestar en los educandos con tan solo verlos, lo cual con lleva a una predisposición negativa de los

estudiantes por aprender. Por tanto, no ha de olvidarse que es por ellos, por su bienestar y formación, la razón por la que se prepara cada clase, actividad y discurso.

En este orden de ideas, para lograr una perspectiva integral del objeto de estudio y aprovechar los resultados obtenidos, es preciso tener en cuenta lo expuesto previamente por autores e investigadores que con enfoques diversos que enfatizan en los aspectos tecnológicos y motivacionales, realizan aportes sumamente valiosos, como son: Molina y Palacios (2018), Betancur, Rico y Rivero (2018), Cuadros y López (2020), Csíkszentmihályi (1990), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Hierro y Marín (2013), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Colima, Moya y Soto (2018), Obregón y Valencia (2020), Ducuara (2020), y Bolaños, Chacón y Muñoz (2021). (Ver figura 11)

Figura 11. Les gustaría que su maestra utilice herramientas tecnológicas en las clases.



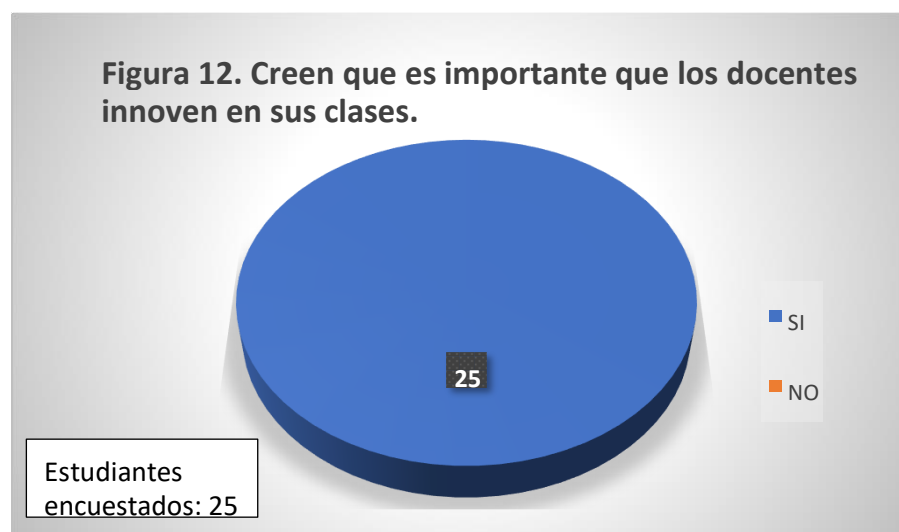
Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los resultados obtenidos para la quinta pregunta de este instrumento confirma lo que se ha dicho en las anteriores páginas. Sin embargo,

cuando se habla de innovar, no solo se hace referencia a las nuevas tecnologías, sino al uso del juego como herramienta lúdica que promueve las competencias blandas de trabajar en equipo, de ser empático y solidario con el otro. Cuando se juega se desarrolla el compañerismo, que se manifiesta en la colaboración y cooperación, desde ayudar al que se cae, hasta saber compartir las herramientas. Al respecto, vale la pena señalar que dentro de las aulas no se debe olvidar el fomento por el respeto propio, y desde luego, también una conciencia clara del deber de respetar al otro.

Al respecto, es posible encontrar un conjunto de ejemplos exitosos, en donde la innovación ha traído numerosos beneficios para la formación integral de los estudiantes, recogidos en diversos trabajos de investigación, y en textos educativos que sustentan y validan el ánimo de cambio dentro de las aulas, entre los que se encuentran: Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Cuadros y López (2020), Obregón y Valencia (2020), Jiménez (2019), Molina y Palacios (2018), Colima, Moya y Soto (2018), Crespo (2018), Benavides y Tovar (2017), y Macías (2017). (Ver figura 12)

Figura 12. Creen que es importante que los docentes innoven en sus clases.

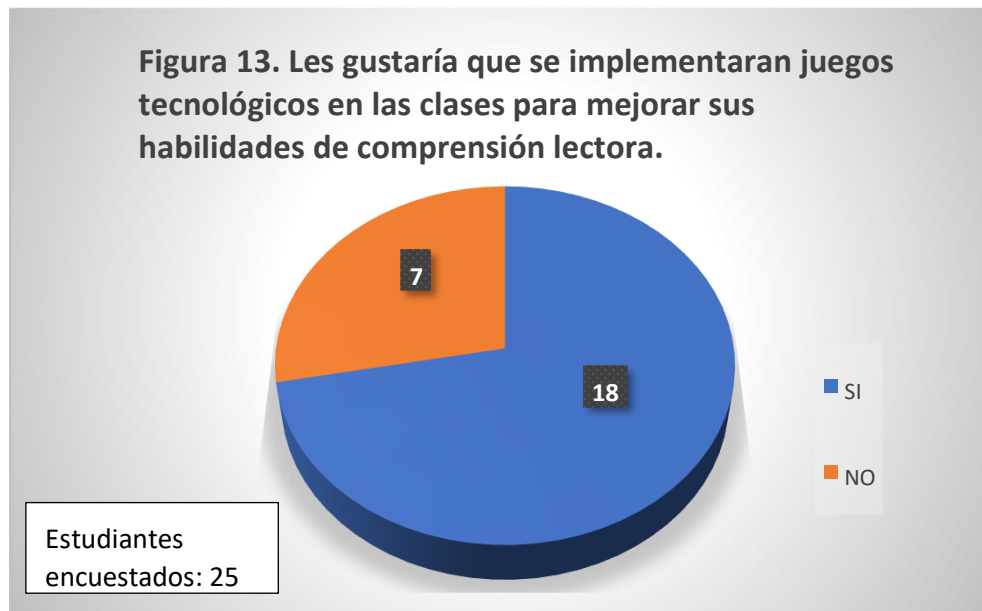


Fuente: Elaboración propia.

Para terminar con el análisis de este instrumento, los resultados obtenidos en la sexta y última pregunta indican que a la mayoría de los estudiantes les agradaría explorar nuevas formas de aprendizaje en las que se incluya a la gamificación junto a la tecnología. Igualmente, esta gráfica evidencia que se va por buen camino, porque el reconocer lo que puede estar haciendo falta, posibilita evaluar y medir los recursos disponibles frente a los planes de mejora que se deben instaurar inmediatamente, para empezar a diseñar estrategias que permitan la consecución de metas y progresos significativos a corto plazo.

En este sentido, la demanda de los estudiantes encuentra eco y excelentes modelos exitosos en diversas investigaciones análogas previas, así como sustento teórico en los postulados de numerosos estudiosos del área educativa. Así las cosas, vale la pena interpretar estos resultados a la luz de lo expuesto por: Jiménez (2019), Macías (2017), Crespo (2018), Colima, Moya y Soto (2018), Ducuara (2020), Cuadros y López (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Obregón y Valencia (2020), Zichermann y Cunningham (2011), Deterding (2011), Hierro y Marín (2013), Contreras (2016), Bolaños, Chacón y Muñoz (2021), Ducuara y Jurado de los Santos (2013), Calsamiglia y Tusón (1999), Zuleta (1982), Vygotsky (1973), Freire (2004), Molina y Palacios (2018), y Csíkszentmihályi (1990). (Ver figura 13)

Figura 13. Les gustaría que se implementaran juegos tecnológicos en las clases para mejorar sus habilidades de comprensión lectora.



Fuente: Elaboración propia.

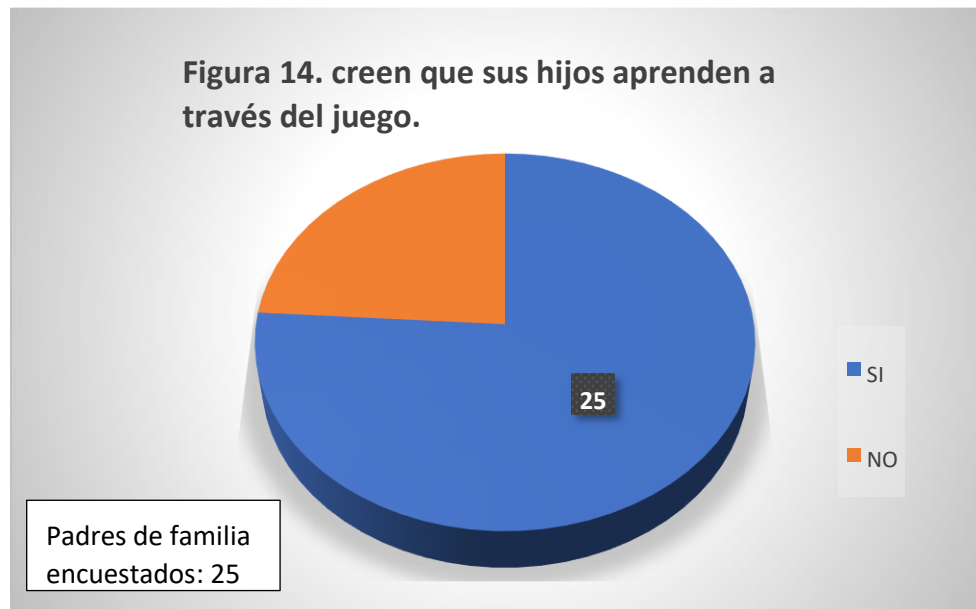
3.8.5 Resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a padres de familia

Finalmente, el análisis de la encuesta dirigida a los padres de familia revela que solo un pequeño número lee en casa junto a sus hijos, como una estrategia para ayudarles a mejorar su comprensión lectora. Asimismo, la totalidad de los representantes creen que la presencialidad aporta más al proceso de aprendizaje de sus hijos. Igualmente, una amplia mayoría de los encuestados considera que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) pueden ayudar en el proceso educativo de sus pequeños, generando una mayor motivación en ellos hacia la clase de lenguaje, en la que se implementen para su desarrollo actividades de gamificación, ya que consideran que los niños aprenden a través del juego, como se aprecia en las figuras 14 a la 18.

Comenzando con el análisis de este instrumento, las respuestas suministradas por los padres de familia permiten ver que los encuestados apoyan las prácticas docentes cuando se decide cambiar el entorno de clase tradicional, por actividades lúdicas. En tal sentido, ha de destacarse que, jugando, proponiendo, e interactuando con el otro, no solo se adquieren conocimientos, sino que se consolidan saberes y afianzan valores, porque ese otro con el que se relaciona de manera directa cada individuo al jugar, tal vez tiene las mismas dificultades, problemas y defectos, pero al observarlas en él, es posible comprenderlas mucho mejor.

En este mismo sentido, los resultados obtenidos se deben interpretar a la luz de lo señalado por diferentes autores e investigadores de la materia que han reconocido en la gamificación, un recurso valiosísimo para fomentar la educación, y una herramienta poderosa y comprobadamente eficaz para mejorar las competencias de los alumnos, entre los que se encuentran: Contreras (2016), Crespo (2018), Deterding (2011), Jiménez (2019), Hierro y Marín (2013), Macías (2017), Colima, Moya y Soto (2018), Zichermann y Cunningham (2011), Ducuara (2020), Cuadros y López (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Obregón y Valencia (2020). (Ver figura 14)

Figura 14. Creen que sus hijos aprenden a través del juego.

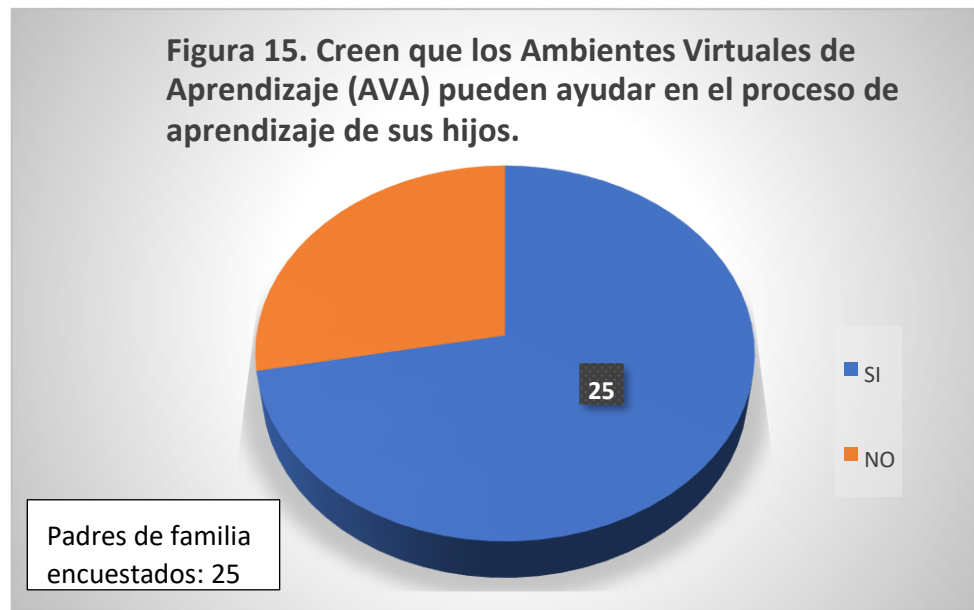


Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, los resultados de la segunda pregunta permiten ver que los padres de familia reconocen dentro de la tecnología una herramienta potencialmente útil para generar mejorías en el proceso educativo y académico de sus hijos. En tal sentido, el panorama es favorable, porque permite identificar una motivación y receptividad necesaria para desarrollar nuevas estrategias pedagógicas.

De igual manera, para poder realizar un análisis integral de los resultados obtenidos, resultó oportuno considerar los aportes que desde la educación se han desarrollado, haciendo énfasis en el aspecto tecnológico y motivacional, como los que ofrecen: Colima, Moya y Soto (2018), Ducuara (2020), Obregón y Valencia (2020), Bolaños, Chacón y Muñoz (2021), Betancur, Rico y Rivero (2018) Cuadros y López (2020), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021) Molina y Palacios (2018), Hierro y Marín (2013), y Csíkszentmihályi (1990). (Ver figura 15)

Figura 15. Creen que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) pueden ayudar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.



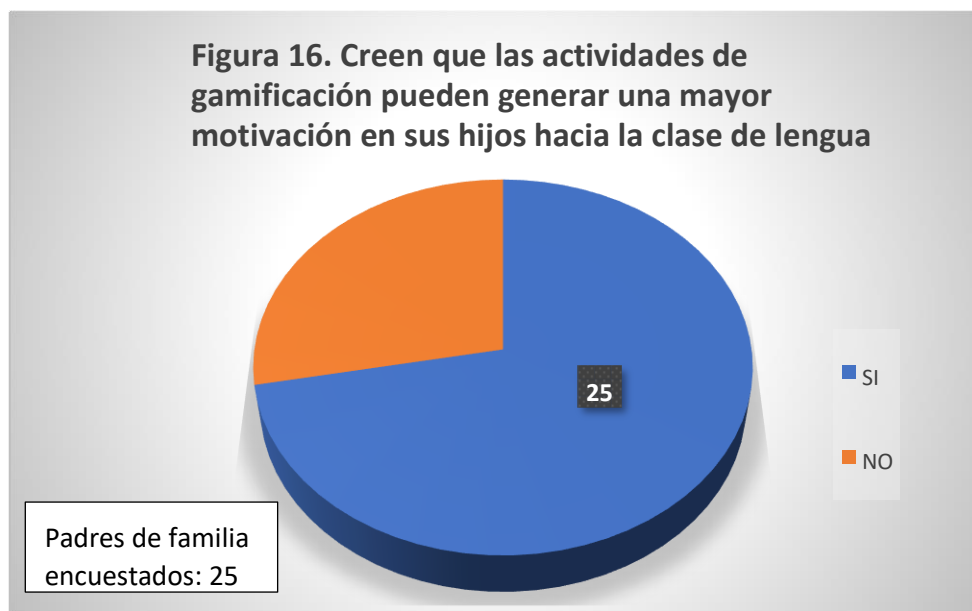
Fuente: Elaboración propia.

Continuando con el análisis, los resultados obtenidos para la tercera pregunta demuestran que los padres de familia consideran que una nueva estrategia basada en la gamificación puede incrementar la motivación de sus hijos para aprender más y mejor. Por consiguiente, los docentes deben empezar a implementar en sus planeaciones y en sus prácticas, la creatividad y el juego, por ejemplo, usando videos que garanticen la permanencia en la institución.

Al respecto, conviene tener en cuenta los hallazgos de investigaciones análogas como las desarrolladas por Jiménez (2019), Macías (2017), Crespo (2018), Colima, Moya y Soto (2018), Ducuara (2020), Cuadros y López (2020), Betancur, Rico y Rivero (2018), Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021), Obregón y Valencia (2020), y Molina y

Palacios (2018). De igual manera, ha de valorarse en su justa medida los aportes que en esta materia realizan diversos autores: Zichermann y Cunningham (2011), Deterding (2011), Hierro y Marín (2013), Contreras (2016), y Csíkszentmihályi (1990), los cuales pueden contribuir con una perspectiva holística del tema de estudio, a fin de poder proponer alternativas viables e interesantes. (Ver figura 16)

Figura 16. Creen que las actividades de gamificación pueden generar una mayor motivación en sus hijos hacia la clase de lengua



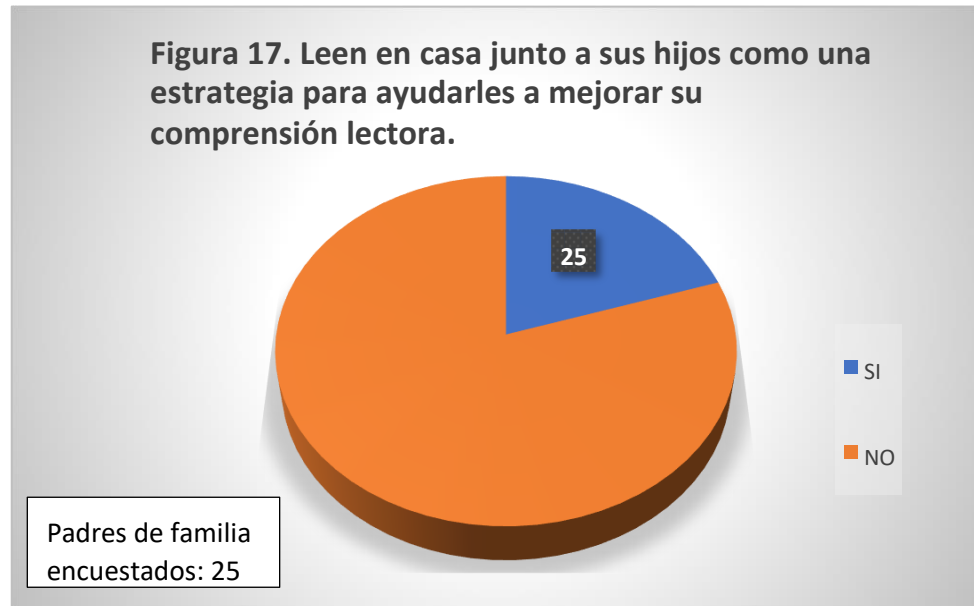
Fuente: Elaboración propia.

Ahora bien, al analizar los resultados, se encuentra una total relación entre la pregunta realizada a los estudiantes sobre el acompañamiento con que cuentan en casa en su proceso lector, con los obtenidos con esta pregunta en particular. Al respecto, es posible plantear arbitrariamente varias conclusiones hipotéticas. Una de ellas es el desconocimiento de los padres sobre cómo acompañar el proceso

educativo de sus hijos; otra, es la falta de preparación y educación de los padres de familia; y la última es sencillamente, el no hallarle importancia al proceso educativo ya que para ellos son tantas las necesidades que tienen que afrontar cotidianamente, que consideran mejor trabajar que ir a la institución, siendo así que algunos lo ven como una pérdida de tiempo. Lamentablemente, tal situación deja inconclusos en sus hijos los proyectos de vida, sueños y metas por cumplir, cayendo en el mismo círculo vicioso de dicha población; embarazos a temprana edad, cultivos ilícitos, deserción escolar. Empero, las dificultades constituyen un desafío para las docentes, siendo visionarias de lo que puede ser un futuro mejor, al menos para quienes hicieron parte de este proceso y para quienes vendrán después, ya que la idea es contar con las estrategias para compartir y transversalizarlas para mejorar un poco las cosas.

En tal sentido, es necesario hacer énfasis en la necesidad de reflexionar acerca del rol estratégico que juegan las familias, tanto en el fomento y gusto por la literatura, como en el cuidado permanente por el progreso y desarrollo integral de los niños, por cuanto es bien sabida la importancia de la lectura en el apoyo de la formación de los menores, como lo han expresado en múltiples oportunidades: Bettelheim y Zelan (1983), Calsamiglia y Tusón (1999), Molina y Palacios (2018), y Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021). (Ver figura 17)

Figura 17. Leen en casa junto a sus hijos como una estrategia para ayudarles a mejorar su comprensión lectora.



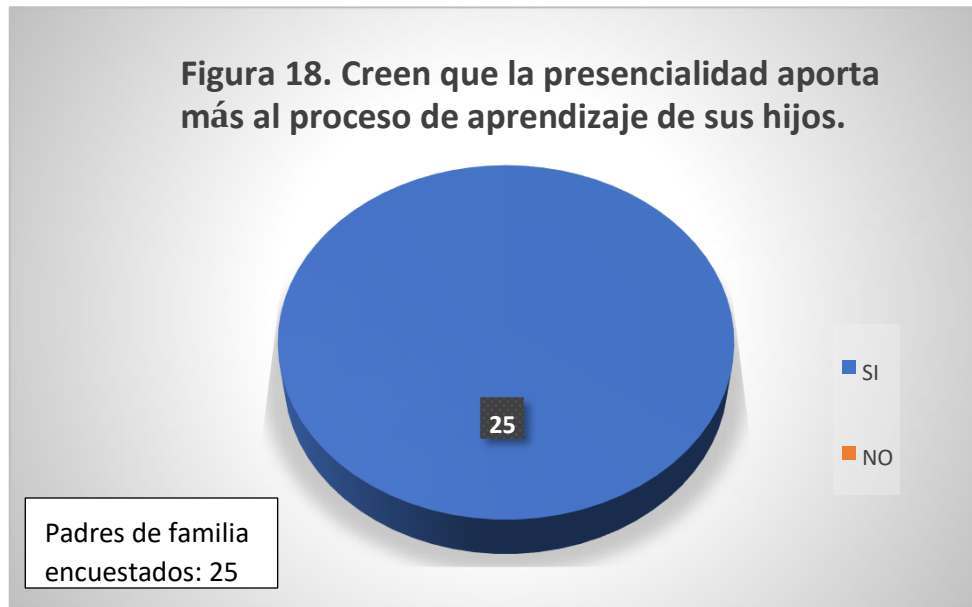
Fuente: Elaboración propia.

Para finalizar, el análisis de la última pregunta dirigida a los padres de familia presenta una síntesis de lo que representa la escuela en la vida educativa de los niños que participaron en la investigación. Al respecto, se logra concluir que la escuela antes que ser un espacio de enseñanza- aprendizaje es un encuentro de vivencias, oportunidades para crear, soñar, generar experiencias y empatizar. Así las cosas, esto recuerda la importancia de saber colocarse en la situación del otro, ya que cuando se logra entender que todas las acciones docentes deben estar movidas por el amor, las instituciones vuelven hacer un lugar de paz, confianza y participación voluntaria.

Asimismo, conviene recordar que estos resultados deben articularse con lo expuesto por diversos autores de la talla de: Piaget (1991), Romero y Hernández (2011),

y Freire (2004), quienes con sus aportes en la materia proporcionan una perspectiva holística de este punto en particular. (Ver figura 18)

Figura 18. Creen que la presencialidad aporta más al proceso de aprendizaje de sus hijos.



Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 4. Propuesta Pedagógica

La presente propuesta de investigación se ha diseñado, realizando una planeación de actividades que involucran la gamificación, las cuales puedan ser valoradas por parte de los profesores, a fin de obtener la respectiva retroalimentación de las competencias desempeñadas, en la búsqueda de la mejora de la comprensión lectora.

Teniendo en cuenta que la comprensión lectora supone un requisito fundamental para la consecución de una educación verdadera y de calidad, que propenda al desarrollo global en los estudiantes, y con la firme intención de ofrecer un material que permita obtener como resultados experiencias positivas de formación y aprendizaje; por consiguiente, se hace necesario la creación de estrategias pedagógicas, que cumplan el objetivo expresado en la propuesta.

Por otra parte, se considera fundamental la participación de los padres de familia, para que se integren junto con los docentes en el proceso que permita la superación de las dificultades y falencias que presentan los educandos. De allí que resulte necesario recalcar la importancia que representa vincular a todos los adultos, para que sirvan como garantes en este proceso de búsqueda de una educación de calidad, y con la firme esperanza de conseguir despertar el gusto y amor por la literatura, con cada lectura que estos niños logren comprender. Así pues, vale la pena animar constantemente a la realización de actividades lúdicas, ya que los niños logran aprender y desarrollar todo su potencial mediante el juego y la participación.

Por todo lo anterior, los estudiantes podrán sentirse motivados y dispuestos a sumergirse cada día más en el mundo de las letras y lo que este les aporta para sus proyectos de vida; pero no como lectores repetidores que memorizan sin comprender

nada de lo que leen, sino como intérpretes del saber, constructores del conocimiento, protagonistas del hecho educativo, y arquitectos de un futuro brillante.

Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora

A partir de la figura siguiente, se desarrolla la estrategia planteada como tema central del proyecto.

Figura 19. Imagen portada de la propuesta pedagógica



Fuente: Elaboración propia.

Introducción

Esta propuesta está dirigida a los docentes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca, respondiendo a la problemática identificada en el proyecto de investigación desarrollado sobre la comprensión lectora, ya que se evidenció mediante la observación experta de las investigadoras y los resultados de los instrumentos aplicados, una serie de dificultades y falencias generalizadas que afectan seriamente tanto el rendimiento escolar, como el aprendizaje de los estudiantes.

Para ello, se decidió utilizar los recursos tecnológicos para diseñar e implementar esta estrategia pedagógica, la cual considera a la gamificación como herramienta para desarrollar la propuesta, ya que esta hace parte de la lúdica a través de la cual se obtienen excelentes resultados formativos, teniendo en cuenta que los niños son por naturaleza muy receptivos, creativos, curiosos, y cuando se sienten motivados, aprenden con facilidad.

Así las cosas, dada la enorme relevancia del tema, el cual para Díez y Clemente (2017), es insoslayable, ya que se está frente al “hecho de que la lectura integra aspectos cognitivos complejos como son la comprensión y reflexión a partir de textos escritos (no sólo descodificación del código escrito)” (p. 2), conviene abocarse a trabajar con alegría y vocación para contribuir sensiblemente con la capacitación y formación integral de los niños colombianos, pues esos son sus derechos.

En tal sentido, se produjeron una serie de actividades lúdicas, interactivas, divertidas y estimulantes para que los estudiantes desarrollen a través de la utilización de recursos tecnológicos a su disposición (celular, tablets o computador) y bajo la supervisión de los docentes, a fin de que puedan ir mejorando paulatinamente sus capacidades de comprensión lectora. Empero, es preciso destacar que, aunque las actividades están

pensadas para llevarse a cabo en entornos de aprendizaje remoto o virtual, las mismas podrían desarrollarse de manera presencial, de allí su adaptabilidad a las necesidades y posibilidades logísticas de los educandos.

A tales fines, se articularon diferentes contenidos pedagógicos y actividades lúdicas, en donde a través de juegos que tuvieron como base las lecturas dirigidas, se buscó la generación de interés y una mayor comprensión; igualmente, mediante juegos de agilidad mental, se propende a la diversificación del vocabulario de los estudiantes; asimismo, por medio de tareas lúdicas, se logra la creación de textos escritos para el fomento de las habilidades comunicativas de los educandos.

En este mismo orden de ideas ha de destacarse que para desarrollar la estrategia, se tuvieron en cuenta, por una parte, aquellos aspectos básicos que se encuentran dentro de los cuentos tradicionales, caracterizados por una estructura sencilla, dentro de un relato breve, y con una intencionalidad didáctica que se recopila al final de la narración con una moraleja o enseñanza. Por otra parte, se valoraron elementos de la cultura popular contemporánea presentes en los medios de comunicación al momento de diseñar estéticamente cada juego, a fin de hacerlos más atractivos y familiares para los estudiantes.

En suma, con esta estrategia se generó un producto sincrético que reúne lo mejor de dos mundos, conjugando la tradición y la modernidad, e incorporando como ingredientes fundamentales a la creatividad e imaginación de los niños. Al respecto, se espera poner a disposición de la comunidad educativa de la Institución Educativa José María Córdoba, y de todo aquel que lo necesite, esta estrategia pedagógica, publicándola de manera gratuita y libre en internet, para que pueda ser aprovechada por quien así lo requiera, y así llegar a favorecer al mayor número de estudiantes posible.

Objetivos

- ✚ Proporcionar a los docentes de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca herramientas transversales por medio de la gamificación que les permitan mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes.
- ✚ Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución antes identificada a través de la gamificación, disminuyendo así las dificultades y falencias en su formación.

Metodología

Se plantearán temas con sus respectivas actividades que permitan a los docentes interactuar con los estudiantes, motivándolos, generando cambios positivos en sus actitudes frente al aprendizaje y en sus competencias lectoras, viéndose reflejado en una mejor comprensión de los textos que manejan. Asimismo, se incluye una serie de actividades para que los estudiantes, mediante juegos que sean de su agrado, encuentren motivación y deseos de participar y que, a su vez, puedan aprender con mayor facilidad las diferentes temáticas correspondientes al programa del curso.

Figura 20. Motivación y gusto por la lectura



En tal sentido, Como estrategia pedagógica, esta propuesta aspira generar en los educandos expectativas, motivación, interés por el aprendizaje y crear en ellos deseos y pasión por aprender.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 21. Ubicación de la estrategia pedagógica dentro de la investigación



Fuente: Elaboración propia.

En esta propuesta se hará uso de diversos recursos y técnicas como cuentos, dibujos, dioramas, lectura en voz alta, juegos de agilidad mental, ejercicios de creación de textos escritos, reflexión, análisis y mucha diversión, todo ello con la finalidad de disminuir las dificultades y falencias que presentan los estudiantes con respecto a la comprensión lectora, y de esta manera mejorar sus procesos de aprendizaje.

Además, como incentivo para cada estudiante que responda correctamente será merecedor de un punto positivo en nota final del periodo en la asignatura de lenguaje.

Al iniciar en la institución, en el trabajo con los niños, estos continuamente cuestionaban lo que debían hacer aún después de dar la directriz, presentando dificultades con la identificación de fragmentos de una historia escuchada y preguntas relacionadas a ello. Por esto, se realizó un estudio oral; una charla con demás maestros, donde se concluyó que los estudiantes presentaban el mismo patrón de conducta, por lo que nace nuestra pregunta problema: ¿Cómo mejorar la comprensión lectora, a través de la gamificación como estrategia pedagógica? Identificando el objeto investigativo y observando el contexto, era necesario la idealización de una propuesta de innovación, de ahí, en concordancia con la plenitud de la era tecnológica, se logra posicionar la clase como objeto de atención y motivación para ellos, desde el uso electrónico.

Con los planteamientos surgen nuevos objetivos y cuestionamientos, como: ¿Por qué es importante enseñar a pensar? La importancia de instruir a los estudiantes en la lectura e interpretación de su entorno es fundamental, pues son habilidades adquiridas con la comprensión, desempeño valorado en la aplicación de una prueba externa (evaluar para avanzar) siendo un recurso valioso, funciona como diagnóstico, permitiendo el avance de las clases sustentadas en la gamificación, despertando en su cerebro una estimulación tecnológica que genera un aprendizaje propio significativo.

La propuesta fue aplicada en un 30% con la apreciación de avances significativos entre los distintos actores del entorno educativo, los logros obtenidos; una mayor asistencia escolar durante el tiempo de aplicación de la prueba con los instrumentos utilizados, la motivación necesaria para el proceso de enseñanza-

aprendizaje, una gran apertura en la aplicación metodológica de los docentes participantes y una nueva flexibilidad en la dinamización de clases tradicionales a clases innovadoras, con un aprovechamiento del deleite de las TIC (tablets, celular o computador) en ellos.

Tema 1.

Generación de interés y comprensión en las lecturas dirigidas

Objetivo

- ✚ Desarrollar estrategias lúdicas y creativas que motiven, estimulen, inviten, e incentiven la lectura comprensiva en la virtualidad y posteriormente en el aula de clase.

Análisis de la Propuesta: La propuesta del ebook de lectura dirigida se construye bajo la necesidad que se percibe en la I. E José María Córdoba en el grado quinto donde los estudiantes manifiestan apatía frente al proceso lector, debido a las circunstancias del modelo, las dificultades de su entorno, el analfabetismo de padres o cuidadores y estrategias pedagógicas de corte tradicional y poco atractivas que se emplean, dentro de un modelo poco activo y tradicional que convierte al estudiante en un sujeto pasivo y solo receptor de conocimientos. En tal sentido, haciendo uso de la tecnología, las autoras del proyecto han diseñado este libro en la plataforma llamada *Storybird*, el cual puede ser descargado para proyectar el día de la clase, con miras a permitir a los estudiantes y docentes realizar trabajos con objetivos claros y precisos generando ambientes propicios para que la enseñanza del proceso lector sea agradable, efectiva y productiva en la institución.

Actividad 1: Ebook “Erase una vez, la historia de Lucia”, Juego para socializar la actividad ¿Quién quiere ser millonario?

Descripción: La actividad consiste en realizar una lectura dirigida de una historia y cuyo nombre es “Erase una vez, la historia de Lucia”.

Inicio: Esta historia se debe presentar a niños y niñas mientras se está en la clase. Para ello, se les debe pedir colaboración a estudiantes voluntarios, para que participen para leer en voz alta, para que los niños la escuchen y sigan la lectura.

Desarrollo: Una vez concluida la lectura, se expondrán las preguntas de tipo literal, inferencial y crítico argumentativo, para posteriormente ir dirigiendo la resolución de las preguntas orientadoras como:

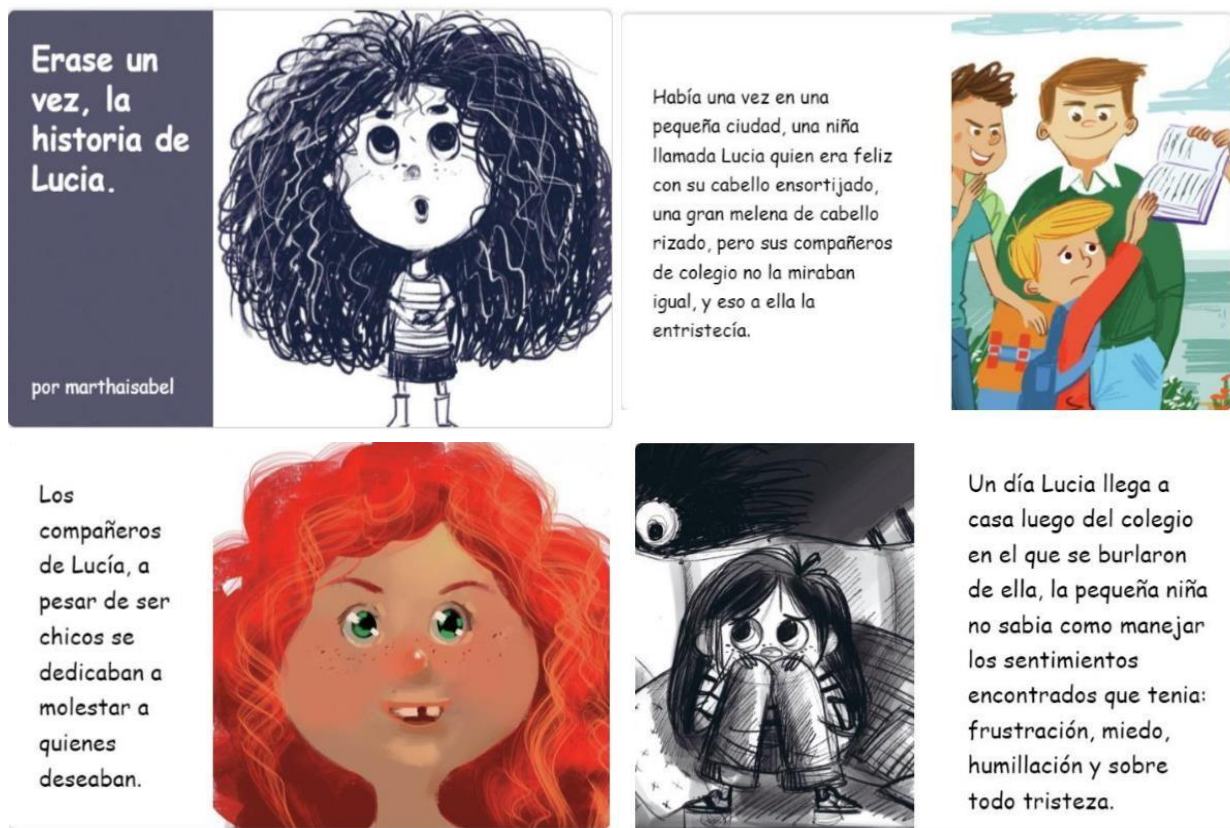
- Explicame con mayor detalle ...
- Me puedes repetir más despacio el ejemplo...
- Dime si estoy en lo correcto. Tu idea trataba sobre ...
- ¿Qué hiciste para encontrar la solución? ¿Cómo lo lograste?
- ¿Qué dificultad tuviste?
- ¿Cómo fue este proceso para ti?
- Explicame ¿qué aprendiste al hacer la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

Cierre: para finalizar, se felicitará a los estudiantes por haber dado respuestas coherentes y acertadas, y se les indicará que a través de una práctica literaria constante y un enfoque crítico y analítico de lo que se lee, es como se puede construir conocimientos.

A continuación, en la figura 22 se presentan las imágenes que se encuentran dentro del libro, a fin de que se pueda evidenciar con toda claridad no solo el esmero que se ha dedicado en el cuidado del atractivo estético de la propuesta, sino, además,

la enorme facilidad de que disponen los docentes y sus estudiantes para poder interactuar con los recursos desarrollados dentro de la estrategia pedagógica.

Figura 22. Libro en Línea:



Fuente: De autoría propia.



Lucía no sabía 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.

Fuente: De autoría propia.

Figura 23. 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 con el 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, texto guía, cuaderno, lápiz, etc.

Tema 2.**Diversificación del vocabulario mediante en juegos de agilidad mental Objetivo:**

✚ Fomentar dentro de un clima de juego y sana competitividad, la diversificación del vocabulario que manejan los estudiantes, mediante dinámicas de asociación lingüística.

Actividad 2:

Título: “Pasando, pasando voy completando”

Descripción: Previamente la docente acomodara el equipo que utilizaran para el desarrollo de la clase en la semana dos de la propuesta, posteriormente la docente

explica el juego, que consiste en que la docente lanza una palabra, para que con las dos (02) últimas letras de la última sílaba de esta, sea el inicio de la próxima palabra.

Figura 24. Ejemplo de pasa palabras



Fuente: De autoría propia.

Para determinar los ganadores, se siguen los siguientes parámetros: Pierden los estudiantes que en un minuto no encuentren palabra para continuar con el juego; por otra parte, 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 incrementar el vocabulario de los estudiantes de grado quinto de la I. E. José María Córdoba del corregimiento de Timba -Valle ya que se notó que el contar con un vocabulario extremadamente reducido es una de las principales causantes para que los niños no lograsen comprender lo que leen. Por lo tanto, se estima que la mejor manera de hacerlo es a través de actividades lúdicas que propicien el aprendizaje, mediado por el juego.

Estrategias

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

Evaluación: Los estudiantes estarán emocionados frente al juego propuesto, y aunque todos quieran participar, para darle mayor orden, se les asigna un número, y con este sistema de turnos, se hace fluida y dinámica la actividad.

Recursos: Humano

Docentes encargas: Viviana Hurtado Rivera, Martha Isabel Lozano Benítez

Digitales: Computador, celulares, Tablets.

Figura 25. Juego “Pasando, pasando voy completando”



Fuente: De autoría propia.

Tema 3.**Creación de textos escritos para el fomento de las habilidades comunicativas****Objetivo:**

✚ **Fortalecer** las habilidades comunicativas como son la coherencia y la cohesión, a partir de la creación de textos escritos en articulación con imágenes gráficas

Actividad 3.

Título: Creando y compartiendo voy comprendiendo.

Descripción: Para desarrollar esta actividad las docentes preparan con anterioridad el material para esta tercera intervención, se ha dejado la lista de los materiales a utilizar, con el fin de entre los que se encuentran: tijeras, pegante, hoja de block.

Inicio: Para comenzar, las docentes explican el paso a paso del doblado que se debe hacer a la hoja, quedando con tres espacios como si fuera un triángulo. Posteriormente, se les dan a los estudiantes tres palabras claves para que los niños desarrollen un cuento, por ejemplo: *Familia, mascota y parque*.

La finalidad es que los estudiantes dibujen en cada espacio, la representación de las palabras dadas y en una hoja aparte, escribir la historia que conjuga estos tres conceptos.

Figura 26. Creando y compartiendo voy comprendiendo



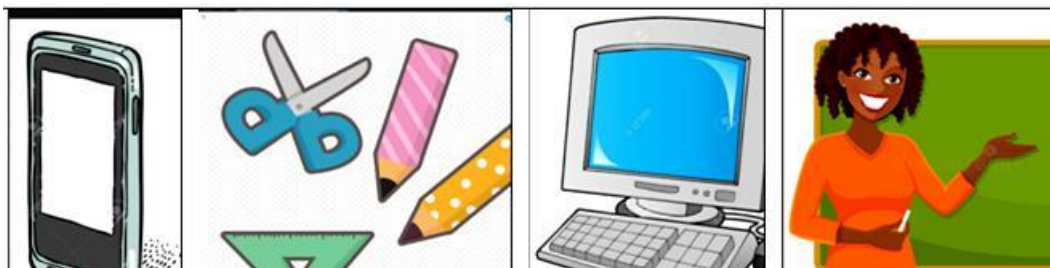
Desarrollo: Los estudiantes realizan sus dibujos y crean de manera individual historias originales en las que deben estar presentes los elementos que han dibujado previamente. Como ejemplo, se les muestra a los niños las historietas mudas para que ellos tengan una idea de que deben hacer en el Diorama.

Fuente: De autoría propia.

Cierre: los estudiantes deben participar en la narración de su cuento y la exposición del trabajo manual. Para dejar constancia del trabajo realizado se toman fotos como evidencia de la creación de cada niño, para llevar a cabo la socialización del cuento con los padres de familia o acudientes.

Justificación: Este tipo de actividades es importante realizarlas para dar solución a la problemática encontrada respecto a la comprensión de textos escritos. Por lo que se desea generar actividades de producción de textos literarios y el desarrollo de las habilidades comunicativas como son la coherencia y la cohesión en los educandos, utilizando como técnica el dibujo.

Figura 26. Recursos y materiales



Fuente: De autoría propia.

Recursos: Humano

Docentes encargas: Viviana Hurtado Rivera, Martha Isabel Lozano Benítez

Digitales: Computador, celulares, Tablets.

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

Capítulo 5. Conclusiones

Vistos, analizados y contrastados los distintos estudios y teorías desarrolladas, expuestas por los especialistas de la materia y los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos en la presente investigación, se pudo desarrollar una estrategia pedagógica a partir de esas preliminares pruebas piloto donde la gamificación fue la técnica de mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5º de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba en el Municipio de Jamundí-valle del Cauca, llegándose a las siguientes conclusiones:

- Se logró exponer, mediante el análisis realizado a la doctrina calificada en materia educativa, junto a las investigaciones científicas desarrolladas en este tema, la enorme importancia que reviste la comprensión lectora dentro de la formación integral de los educandos, incidiendo tanto en su rendimiento académico y la adquisición de nuevos conocimientos a corto y mediano plazo, como en la capacitación para desarrollar actividades cotidianas, laborales y profesionales durante el resto de sus vidas.
- Se lograron identificar mediante la aplicación de una prueba diagnóstica, las severas falencias y profundas dificultades que presentan los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, con relación al proceso de comprensión lectora. En tal sentido, se pudo evidenciar problemas en nueve (09) conocimientos fundamentales dentro del proceso comunicativo integral, en donde al menos la mitad de estos niños no alcanzaron los estándares mínimos requeridos para el grado que cursan.
- Se socializaron entre la comunidad educativa (coordinador, jefe de área y docentes de lenguaje) los resultados obtenidos con la aplicación de la prueba diagnóstica, las actividades diseñadas en la propuesta, previamente revisados y

analizados, logrando concientizar sobre la necesidad de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

- Con base en los resultados de las encuestas dirigidas a docentes, estudiantes y padres de familia, en articulación con los aportes de la doctrina especializada, se logró diseñar por medio de la gamificación, una estrategia pedagógica que motivo a los estudiantes durante el tiempo de la aplicación a un mayor asistencia, además de la flexibilidad para la dinamización de la práctica docente de lo tradicional a lo innovador, punto que fue tocado durante la encuesta y ellos como directos involucrados del mismo sugirieron un mayor dinamismo en el ejercicio docente este a su vez es punto clave para el fortalecimiento de la comprensión lectora.
- Se plantearon una serie de actividades lúdicas apoyadas en la tecnología, contenidas en la propuesta pedagógica: “Gamificación para la comprensión”, ya que género en los estudiantes el fortalecimiento de la comprensión lectora, ya que hubo una mejoría en los resultados de las pruebas escritas aplicadas en las diferentes asignaturas aumentando la motivación necesaria para conseguir una empatía por las letras que conduzca a resultados positivos en términos de una mayor participación, afianzamiento de conocimientos y aprendizajes.
- Finalmente, se demostró que es necesario y urgente que todos los responsables del entorno educativo alineen esfuerzos para conseguir que la comprensión lectora de estos educandos mejore, requiriéndose para conseguir avances sensibles, articular la actualización y dinamización de las prácticas docentes, con una mayor participación activa de los padres de familia. Después de todo, “educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos” (Alarcón & Guzmán, 2016, pág. 37).

Prospectiva

Una vez concluido el presente proceso de investigación, se alberga humilde anhelo de que el producto final, constituya para la comunidad educativa del municipio de Jamundí, Departamento de Valle del Cauca, y para la academia en general un sólido punto de partida para poder emprender nuevas investigaciones. En este sentido, la relevancia que ostenta el objeto de estudio aquí abordado es susceptible de ser planteada en futuras posibilidades de investigación, tanto de manera autónoma, así como a raíz de los hallazgos y aportes del presente trabajo.

Así las cosas, se estima oportuno señalar la necesidad existente de seguir profundizando en la investigación científica dirigida hacia las 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.

De igual manera, se recomienda que los estudios que se realicen en este campo se planifiquen y desarrollen de tal forma que, al realizar cualquier tipo de intervenciones en procura de la mejora de la comprensión lectora, estas empiecen desde el inicio del año lectivo, con el fin de que los trabajos desarrollados tengan suficiente relevancia y constancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Otro aspecto de este tema sobre el cual es posible dirigir la acción investigativa, es aquel en el que se enfatice en la necesidad de apropiarse de las herramientas TIC en las comunidades más alejadas, ya que algunos corregimientos como el de Timba, en donde se encuentra ubicada la Institución Educativa José María Córdoba en el Municipio de Jamundí del Departamento de valle del Cauca, presenta numerosos problemas de conectividad, que con prevención y alternativas se pueden mejorar.

Reflexión personal

Cierto que hui de los fastos y los oropeles, y que jamás puse en venta ninguna quimera, siempre evité ser un súbdito de los laureles, porque vivir era un vértigo y no una carrera (Aute, 1998).

Una vez finalizada esta investigación, se espera haber entregado un pequeño pero significativo aporte en la construcción del camino que conduce a una enseñanza de mayor calidad, en relación con la necesidad que existe en mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, como piedra angular de los procesos escolares, y su reconocimiento como parte esencial de la formación integral de todos los individuos.

A su vez, el desarrollo de este trabajo permitió vislumbrar, que, si desde la labor docente se mejoran las prácticas diarias dentro de la Institución Educativa y se involucran a la lúdica como excusa pedagógica en el contexto educativo, es posible lograr que los estudiantes demuestren más interés y participen en ellas. Así mismo, se logró evidenciar la importancia de involucrar la familia en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de lograr grandes progresos.

Esta experiencia deja el inicio de lo que puede ser el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa ya identificada, con miras a utilizar la gamificación como herramienta que favorece la motivación y el mejoramiento del proceso lector, ya que al realizar los juegos, se espera generar disfrute y satisfacción que conduzca a un cambio en los estudiantes en cuanto al nivel de comprensión lectora, el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas, y de los procesos cognitivos.

A nivel personal, la motivación de las investigadoras por la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes utilizando la gamificación, fue viéndose incrementada exponencialmente conforme avanzaba el presente estudio. Al respecto, hoy más que nunca es posible afirmar categóricamente, que todo esfuerzo, dedicación y esmero por procurar a los alumnos una educación de calidad, así como una experiencia de aprendizaje sana, positiva, amena y divertida que inculque en los niños el amor por la lectura valen la pena, por cuanto de los estudiantes de hoy, surgirán los líderes del mañana.

Referencias

- Alarcón, C., Álvarez, T., & Espitia, J. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede pincipal de la Institución Educativa Marceliano Polo*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/759/EspitiaMedinaJuliaEdith.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de Castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Amós, J. (1991). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Areiza, R., & Henao, L. (2000). Memoria a largo plazo y comprensión lectora. *Revista de Ciencias Humanas*, 18. Obtenido de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev18/areiza.htm>
- Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <file:///D:/Desktop/MAESTRIA%20VIVIANA%20HURTADO,%20MARTHA%20ISABEL%20LOZANO/ante%20nal%20buenoooooooo.pdf>
- Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Bogotá:

- Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Aute, L. E. (Intérprete). (1998). Me va la vida en ello.
- Aute, L. E. (Compositor). (1998). Me va la vida en ello. [L. E. Aute, & L. E. Aute, Intérpretes] Virgin Records.
- Ballesteros, S., & Manso, A. (2003). El papel de la agenda visuoespacial en la adquisición del vocabulario ortográfico. *Psicothema*, 15(13), 388-394. Obtenido de <http://www.psicothema.es/pdf/1077.pdf>
- Baptista, M. d., Fernnández, C., & Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: McGrawHill.
- Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación* (Cuarta ed.). México: Mc Graw Hill. Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Baptista, P., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill Education.
- Benavides, C., & Tovar, N. (2017). *Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la escuela Normal Superior de Pasto*. San Juan de Pasto: Universidad Santo Tomás.
- Betancur, M., Rico, L., & Rivero, F. (2018). *La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Bettelheim, B., & Zelan, K. (1983). *Aprender a leer*. Barcelona: Grijalbo.
- Bodgan, R., & Taylor, S. (1986). *Introducción a los metodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós. Obtenido de

<https://pics.unison.mx/maestria/wpcontent/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

Bolaños, A., Chacón, M., & Muñoz, Y. (2021). El desarrollo de las competencias lectoras en el ámbito virtual. 8(1).

doi:<https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.8.1.2021.28-37>

Calsamiglia, H., & Tusón, A. (1999). *Las cosas del decir, Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.

Camilloni, A. (2007). *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós.

Camilloni, A. (2017). *¿Por qué y para qué la didáctica?*

Cardozo, A., & Yustres, Y. (2017). *Estrategias didácticas para fortalecer la lectura y escritura a través de los géneros literarios en las escuelas multigrados de la institución educativa El Cisne del municipio de Santa María-Huila*. Neiva: Universidad Santo Tomas de Aquino.

Clemente, V., & Mediavilla, A. (2017). La competencia lectora. Una aproximación teórica y práctica para su evaluación en el aula. *Investigaciones sobre lecturas*, 7, 22-35.

Colima, L., Moya, O., & Soto, F. (2018). *Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educacion Superior*. Chile: Universidad Mayor.

Contreras, R. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27-33.
doi:<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Cortez, L., & Escudero, C. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Machalaa-Ecuador: Editorial UTMACH. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y->

MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf

- Crespo, F. (2018). *Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato*. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Crowder, R., & Morton, J. (1969). Almacenamiento acústico precategórico. *Percepción y psicofísica*, 5, 367-373. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03210660>
- Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience (Flujo: La psicología de la experiencia óptima)*. New York: Harper & Row.
- Cuadros, L., & López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79.
- Denzin, N. K. (2007). Triangulation. En G. (. Ritzer, *The Blackwell encyclopedia of sociology (Vol. 1479)*. New York: Blackwell Publishing.
- Deterding, S. (2011). *Gamificaciòn: hacia una definición*. Vancouver: Begole.
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada.
- Díaz, F. (1998). Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. *Perfiles Educativos*, 1-31. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/132/13208204.pdf>
- Dilthey, W. (1949). *Fundamentos de un sistema de pedagogía*. Buenos Aires: Losada. Obtenido de file:///C:/Users/Cesar%20Clavijo/Downloads/Dialnet-Pedagogia-4039990.pdf
- Ducua, L. (2020). *Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo*

de la educación en Colombia. Duitama: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Ducuara, Y., & Jurado de los Santos, P. (2013). Competencias lectoras: Estudio de caso de un instituto, bajo la metodología de investigación descriptiva. *Revista de investigaciones*, 9, 49-67. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/n9/n9a05.pdf>

Durán, J., De Naissir, E., & Garrido, L. (2007). *Desarrollo de competencias lectoras a partir de un programa de acompañamiento en estudiantes de educación básica del municipio de Galapa-Atlántico*. Barranquilla: Fundación Universidad del Norte. Obtenido de <http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/695/9143154.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

E, A. L. (Compositor). (1998). Me va la vida en ello. [L. Aute, Intérprete]

Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Ediciones Morata.

Esmeral, M., & Herazo, E. (2018). *Efecto de estrategias pedagógicas mediadas por los códigos QR para el fortalecimiento de la atención sostenida*. Universidad de La Costa. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2950/1002023274%20-%201140859275.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fe y Alegría. (2004). *El aprendizaje de la lecto-escritura*. Perú: Calaméo.

Forms, M., & Triado, C. (1989). *La evaluación del lenguaje. Una aproximación evolutiva*. Barceloma: Anthropolos.

Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. Sao Paulo: Paz e Terra S.A.

- Gallego, F., Largo, F., Molina, R., Satorre, R., & Villagr , C. (2016). Gamificaci n del Proceso de Aprendizaje: Lecciones aprendidas. *Vaep-Rita*, 4(1). Obtenido de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Garc a, J., & M endez, J. (2013). *El cerebro y las TIC*. Espa a: Universidad de Salamanca.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias m ltiples. La teor a en la pr ctica*. Barcelona: Paid s.
- Hierro, E., & Mar n, I. (2013). *El poder del juego en la gesti n empresarial y la conexi n con los clientes*. Barcelona, Espa a: Empresa Activa.
- Houssaye, J. (1993). *El tri ngulo pedag gico. Por que es importante el tri ngulo educativo*. Par s: ESF Editores.
- Huberman, M., & Miles, M. (1994). *An lisis cualitativo de datos: un libro de consulta ampliado* (Segunda ed.). Boston: Newbury Park, Sage.
- Jim nez, D. (2019). *La Gamificaci n en la ense anza de Espa ol como Lengua Extranjera. An lisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas*. Sevilla, Espa a: Universidad de Sevilla. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/86206/Tesis%20Diego%20Jim%c3%a9n%20Palmero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game and Strategies for Training and Education (La gamificaci n del aprendizaje y la instrucci n: juego y estrategias para la formaci n y la educaci n)*. Estados Unidos: John Wiley & Sons. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game+and+Strategies+for+Training+and+Education.+John+Wiley+%26+Sons&ots=JyKf52cD8M&sig=LfqoZHnYPdp2K6bPqzAZgtMUA#v=onepage&q=The%26+Sons>

- Kempa, R., & Martín-Díaz, M. (1991). Los alumnos prefieren diferentes estrategias didácticas de la enseñanza de las ciencias en función de sus características motivacionales. 59-68. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/51356/93105>
- Klein, S. (1994). *Aprendizaje: Principios y Aplicaciones*. Madrid: McGraw-Hill.
- Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Marina, J., & Pellicer, C. (2015). *La inteligencia que aprende*. España: Santillana.
- Márquez, A. (2016). *Orientación educativa para el manejo de conductas agresivas en estudiantes de educación primaria*. Venezuela: Universidad de Carabobo.
- Miranda, N., & Rodríguez, I. (2017). *Implementar estrategias pedagógicas en los estudiantes de la Institución Educativa Madre Laura del grado transición para incentivarlos a leer y escribir*. Universidad de Cartagena. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6648/PROYECTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Molina, A., & Palacios, A. (2018). *Secuencia didáctica en la implementación de la lectura en voz alta en el aula como un recurso para movilizar la literatura a los estudiantes del grado 11-2 de la Institución Educativa La Buitrera, Sede José María García de Toledo De Cali*. Santiago de Cali: Universidad Icesi. Obtenido de https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/84000/1/T01525.pdf
- Obregón, R., & Valencia, A. (2020). *Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. Buenaventura: Universidad de La Costa. Obtenido de

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7418/Estrategias%20did%C3%A1cticas%20l%C3%ADcas%20mediada%20por%20la%20WEB%202.0%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Ormrod, J. (2015). *Aprendizaje humano* (4 ed.). España: Pearson Educación, S.A.

Pardinas, F. (1980). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales. Introducción elemental*. Bogotá: temis.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. España: Labor, S.A.

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1994). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Ediciones Aljibe. Obtenido de http://www.catedranaranja.com.ar/taller5/notas_T5/metodologia_investig_cap.3.pdf

Romero, E., & Hernández, N. (2011). El papel de la memoria en el proceso lector. *Umbral científico*(19), 24-31. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/304/30428111003.pdf>

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Bogotá: Panapo.

Sánchez, M. (2020). *La Motivación en el Aprendizaje del Inglés a través del Trabajo por Proyectos de los Estudiantes del Grado Séptimo de una Institución Educativa Oficial de Cali*. Cali: Universidad Icesi Cali.

Sarmiento, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente*. México: UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI.

Savater, F. (1997). *El valor de educar* (Segunda ed.). España: Ariel, S.A.

Solé, I. (1998). *Orientación educativa e intervención psicopedagógica*. España: Graó.

Solé, I. (2011). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 59, 43-61.

Torres, A. (1997). *Enfoques cualitativos y participativos en investigación social*. Bogotá:

Arfin.

Tulving, E. (1972). Episodica y memoria semántica. *Diario de Psicología experimental*, 381-403. Obtenido de <https://alicekim.ca/12.EpSem72.pdf>

UNESCO. (2000). *Informe sobre la educación en el mundo*. Madrid: Santillana.

Vygotsky, L. (1973). *Pnesamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. Canada: O`Reilly Media.

Obtenido de

https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Gamification+by+Design:+Implementing+Game+Mechanics+in+Web+and+Mobile+Apps.&ots=UvN87_teai&sig=w8jod8bJz1grtxVwkj8RNEPMWUI#v=onepage&q=Gamification%20by%20Design%3A%20Implementin

Zuleta, E. (1982). *Sobre la lectura*. Medellín: Mimeografiado.

Zuleta, E. (1982). *Sobre la lectura*.

ANEXOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA

ANEXO 1. ENCUESTA PADRES DE FAMILIA.

1. ¿Cree que su hijo aprende a través del juego?
Si – No
2. ¿Cree que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) han ayudado en el proceso académico de su hijo?
Si – No
3. ¿Nota motivación en su hijo o hija hacia la clase de lenguaje después de haber implementado actividades de gamificación?
Si – No
4. ¿Lee en casa con su hijo o hija y cree que esta es una estrategia le ayuda para mejorar la comprensión lectora?
Si – No
5. ¿Cree que la presencialidad aporta más al proceso de aprendizaje de su hijo?
Si – No

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA**ANEXO 2. ENCUESTA DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA.**

1. ¿Los estudiantes de grado quinto, siguen instrucciones y consignas en la primera explicación?
Si – No
2. ¿Está de acuerdo que, al potenciar las competencias en lenguaje, se están beneficiando las demás asignaturas?
Si – No
3. ¿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
4. ¿Cree que los resultados de esta propuesta le aportan a su práctica docente?
Si – No
5. ¿Cree que el innovar fortalece el proceso académico de los niños?
Si – No
6. ¿Crees que es importante cambiar nuestras practicas pedagógicas como docentes?
Si – No
7. ¿Está dispuesto a innovar su práctica pedagógica?
Si – No

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓDOBA**ANEXO 3. ENCUESTA ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA.**

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

Si – No

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

Si – No

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

Si – No

4. ¿Te gusta que tu maestra utilice herramientas tecnológicas en las clases?

Si – No

5. ¿Crees que es importante que los docentes innovemos en nuestras clases?

Si – No

6. ¿Crees que has mejorado tus habilidades de comprensión lectora con estas alternativas tecnológicas?

Si – No

ANEXO 4. FASE PREPARATORIA

PRESENTACIÓN DE PROPUESTA DISEÑADA POR DOCENTES INVESTIGADORES



Descripción: Reunión de docentes para fase de preparación, socialización de la propuesta pedagógica.

ANEXO 5. FASE TRABAJO DE CAMPO

EJERCICIO DE LECTURA



ANEXO 6. FASE TRABAJO DE CAMPO

APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



ANEXO 7. FASE ANALITICA

RESULTADOS DE PRUEBA DIAGNÓSTICA (EVALUAR PARA AVANZAR)

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.
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 8. FASE ANALÍTICA**EBOOK “ÉRASE UNA VEZ, LA HISTORIA DE LUCIA”**

Descripción: La actividad consiste en realizar una lectura dirigida de una historia y cuyo nombre es “Érase una vez, la historia de Lucia”.

ANEXO 9. FASE INFORMATIVA

Descripción: Socialización de los resultados encontrados en las encuestas aplicadas a estudiantes, docentes y padres de familia.

