

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA
FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE
SEGUNDO GRADO**

**ALARCÓN ALARCÓN NANCY JOHANA
BELTRÁN GARZÓN FRANCY LORENA**



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER -UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL -CVUDES
BOGOTÁ-UBATÉ
21 DE ENERO 2021**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA
FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE
SEGUNDO GRADO**

**ALARCÓN ALARCÓN NANCY JOHANA
BELTRÁN GARZÓN FRANCY LORENA**

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

Director

MANUEL ANTIO BARRIOS CABALLERO

**Licenciado en ciencias naturales. Magister en Tecnologías Educativas y
Medios Innovadores para la educación de la universidad Autónoma de
Bucaramanga. Doctor en ciencias de la educación Universidad Rafael
Bellosos Chasin.**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER -UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL -CVUDES
BOGOTÁ-UBATÉ
21 DE ENERO 2021**

	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO	
---	--	---

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0430-ASF1	
FECHA	1-Marzo-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Alarcon Alarcon Nancy Johana
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Barrios Caballero Manuel Antonio
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Bonilla Jaimés Olga

TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO
--

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	
CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	El análisis es claro y muestra a través de conclusiones, los logros obtenidos durante la intervención pedagógica.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Si bien la técnica de gamificación aplicada no posee todos los elementos propios de esta estrategia, las autoras confirman que la novedad de la implementación y consecución de los logros obedece a la lúdica trabajada en su desarrollo.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	La presentación se desarrolla de manera adecuada siguiendo las indicaciones entregadas por la Universidad. Se mantiene la secuencia lógica pedida para este tipo de intervenciones. Las diapositivas presentadas dieron soporte a la presentación. Se hacen algunas observaciones de forma y ortografía con el fin de optimizar su contenido.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Las ideas expuestas fueron explicadas de forma clara. Las preguntas realizadas fueron respondidas de manera acertada y respetuosa.

Calificación Director : 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
Calificación Evaluador: 4.2 (Número) CUATRO PUNTO DOS (Letra)
Calificación Definitiva: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
OBSERVACIONES GENERALES

La defenesa de la tesis estuvo acorde con los parámetros puestos para su presentación. Se invita a las nuevas magister a continuar apoyando este tipo de procesos de formación al igual que fortaleciendo las líneas de investigación UDES.

ESTUDIANTE:

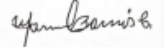
(Autor de Trabajo de Grado):


(Firma)

NANCY JOHANA ALARCÓN ALARCÓN

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO	
---	---	---

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0430-ASF2
--

FECHA	1-Marzo-2021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Beltran Garzon Francy Lorena
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Barrios Caballero Manuel Antonio
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Bonilla Jaimes Olga

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO
--

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	El análisis es claro y muestra a través de conclusiones apropiadas los logros obtenidos durante la intervención pedagógica.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Si bien la técnica de gamificación aplicada no posee todos los elementos propios de esta estrategia, las autoras confirman que la novedad de la implementación y consecución de los logros obedece a la lúdica trabajada en su desarrollo
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	La presentación se desarrolla de manera adecuada siguiendo las indicaciones entregadas por la Universidad. Se mantiene la secuencia lógica pedida para este tipo de intervenciones. Las diapositivas presentadas dieron soporte a la presentación. Se hacen algunas observaciones de forma y ortografía con el fin de optimizar su contenido.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Las ideas expuestas fueron explicadas de forma clara. Las preguntas realizadas fueron respondidas de manera acertada y respetuosa.

Calificación Director : 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)

Calificación Evaluador: 4.2 (Número) CUATRO PUNTO DOS (Letra)
--

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

OBSERVACIONES GENERALES

La defensa de la tesis estuvo acorde con los parámetros puestos para su presentación. Se invita a las nuevas magister a continuar apoyando este tipo de procesos de formación al igual que fortaleciendo las líneas de investigación UDES.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Francy Beltrán

(Firma)

Francy Lorena Beltrán Garzón

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

Edmundo

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

Olga Bouilla T.

(Firma)

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis más grandes anhelos a nivel profesional.

A mis hijas Sophia y Zoé, por ser el pilar más importante, su afecto y su cariño son los detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo y de mis ganas de buscar lo mejor para ustedes, son mi motivación más grande.

A mi amado esposo Jaime, por su amor, trabajo, apoyo incondicional y sacrificio, quien me ha acompañado en el recorrido laborioso de este trabajo siendo un soporte muy fuerte en momentos de angustia y desesperación.

A mis hermosos padres, por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional a pesar de nuestra distancia física, siento que están conmigo siempre, sé que este momento es tan especial para ellos como para mí.

A mis adorados hermanos, por todos aquellos momentos bonitos y difíciles que hemos pasado a lo largo de mi vida, con mucho amor y cariño les dedico todo mi esfuerzo y trabajo puesto en la realización de esta tesis.

A Clara Pedroza, a quien quiero como a una madre, por ese primer granito de mostaza al inicio de mi carrera universitaria, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesta a amarme, escucharme y ayudarme.

A mi gran compañera Johana, porque sin el equipo que formamos, no hubiéramos logrado esta meta, fue un placer trabajar contigo.

A todos mis profes no solo de la Maestría si no a los de toda mi vida, especialmente a Manuel Barrios, quien compartió sus conocimientos y guio esta tesis.

Francy Lorena Beltrán Garzón

Este trabajo lo dedico principalmente a Dios por darme salud y la oportunidad de iniciar y terminar este logro académico en mi vida profesional.

A mis padres Eliecer y Florinda, a mis hermanos Libardo, Jorge Y Fernando por su apoyo, confianza palabras de aliento y entusiastas durante este proceso.

A mis hermosas hijas Laura Mariana y Anamaría por ser mi fortaleza, mi inspiración y mis ganas de luchar por salir adelante y prepararme profesionalmente.

A mi esposo Cesar Andrés González por su amor, acompañamiento constante, por su confianza, y continuo apoyo en todo momento y estar ahí incondicionalmente animarme a salir adelante.

A mi compañera Lorena Beltrán que fue muy gratificante trabajar este proyecto juntas que entrelazamos conocimientos y vivencias conformando un excelente equipo de trabajo.

A mis maestros por su acompañamiento, entrega, y constancia durante este proceso en especial al maestro Manuel Antonio Barrios por guiar, acompañar y orientar este proyecto para lograrlo culminar con éxito.

Nancy Johana Alarcón Alarcón

Agradecimientos

Queremos agradecer principalmente a Dios por permitirnos culminar este proceso con éxito, llenas de bendiciones, de triunfos, alegrías, por darnos fortaleza, paciencia, discernimiento para poder sacar a feliz término este proyecto.

A nuestros familiares que con su apoyo, dedicación, ánimo y consejos confiaron en nosotras durante este proceso que inicio como un sueño y hoy es una realidad.

A cada uno de los compañeros que juntos cursamos esta maestría, con el anhelo de culminar este gran propósito que nos hemos puesto en nuestras vidas, por sus retroalimentaciones, el compartir de manera asincrónica fortaleciendo nuestro proceso mediante el dialogo de saberes.

A nuestro asesor Manuel Antonio Barrios por su compromiso, acompañamiento, profesionalismo, dedicación y apoyo durante todo el proceso de este proyecto, mil gracias por su responsabilidad, constancia, dedicación y orientación en este transcurso de tiempo.

A la universidad por darnos la oportunidad de hacer parte de la familia UDES, por confiar en nosotras, por abrir sus puertas para formarnos integralmente y poder contribuir en nuestro proceso académico en aras de formarnos profesionalmente y obtener logros significativos que mancan nuestras vidas.

CONTENIDO

Pág

INTRODUCCIÓN.....	15
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1.1 Descripción de la situación problema	17
1.1.2 Identificación del problema.....	23
1.1.3 Pregunta problema.....	27
1.2 ALCANCE.....	27
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	27
1.4 OBJETIVOS.....	30
1.4.1 Objetivo general	30
1.4.2 Objetivos específicos	30
2 BASES TEÓRICAS	31
2.1 ESTADO DEL ARTE.....	31
Antecedentes legales.	37
2.2 MARCO REFERENCIAL.....	42
2.2.1 Marco Teórico	42
2.2.2 Marco Conceptual	62
3 DISEÑO METODOLÓGICO	66
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.2 HIPÓTESIS.....	67
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS.....	67
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS.....	68
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	70
3.6 PROCEDIMIENTO.....	71
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	73
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	74
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	76
5 DIAGNÓSTICO INICIAL	77
6 estructura de la propuesta de intervención	91
6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA	91
6.1.1 Aplicación de la estrategia de gamificación	96
6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO	100
6.3 IMPLEMENTACIÓN.....	104
7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	118

8	CONCLUSIONES.....	123
9	LIMITACIONES	124
10	IMPACTO / recomendaciones / TRABAJOS FUTUROS	125
	BIBLIOGRAFÍA.....	127
	ANEXOS	135

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Numero global de niños y adolescentes que no alcanzaron NMCs en lectura por grupos de edad, region ODS sexo.....	16
Figura 2. Arbol de problemas.....	23
Figura 3.Resultados comprensión lectora por niveles	75
Figura 4. Resultados de pregunta 1 prueba diagnóstica a estudiantes.....	76
Figura 5. Resultados de pregunta 2 prueba diagnóstica a estudiantes	76
Figura 6.Resultados de pregunta 3 prueba diagnóstica a estudiantes	77
Figura 7.Resultados de pregunta 5 prueba diagnóstica a estudiantes	78
Figura 8. Resultados de pregunta 6 prueba diagnóstica a estudiantes.....	79
Figura 9. Resultados de pregunta 1 encuesta de padres.....	79
Figura 10. Estándares Nacionales de habilidad lectora.....	80
Figura 11. Resultados de pregunta 2 encuesta de padres.....	80
Figura 12. Resultados de pregunta 5 encuesta de padres.....	83
Figura 13. Resultados de pregunta 6 encuesta de padres.....	83
figura 14. Interpretación de datos pre-test pos-test.....	117

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Numero de niños y adolescentes que no alcanzan MNCs en lectura por region ODS	17
Tabla 2. Operacionalizacion de la variable gamificacion.....	65
Tabla 3. Operacionalizacion de la variable comprension lectora	66
Tabla 4. Resultados comprension lectora por niveles.....	74
Tabla 5. propuesta de intervencion	88
Tabla 6. Aplicación de la estrategia de gamificacion.....	92
Tabla 7. interpretacion de datos pre-test y post-test.....	114

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. Ficha del estudiante.....	131
Anexo B. Características del grupo.....	132
Anexo C. formato de consentimiento informado.....	134
Anexo D. Instrumento para prueba diagnóstica	135
Anexo E. Encuesta aplicada a padres de familia.....	136
Anexo F. Carta aval del rector.....	138
Anexo G. consentimiento informado diligenciado.....	139
Anexo H. Ejercicios de lectura palabras por minuto.....	140
Anexo I. Cronograma.....	142
Anexo J. Presupuesto.....	144

Resumen

TÍTULO: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO.

Autores: Nancy Johana Alarcón Alarcón & Francy Lorena Beltrán Garzón

Palabras claves: Comprensión lectora, gamificación, tecnologías de la información y la comunicación.

Esta propuesta de investigación consistió en implementar la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Sede Viento libre del Municipio de Ubaté Cundinamarca. Se partió del diagnóstico inicial para medir niveles de comprensión lectora en la que se encontraban los estudiantes a nivel literal, inferencial y crítico, partiendo de esto se crearon diversos juegos educativos los cuales favorecieron satisfactoriamente en el logro del objetivo planteado.

Las actividades fueron aplicadas de manera individual y en metodología virtual, cabe resaltar que se impactó de manera positiva generando motivación, interés y atención mediante diferentes estrategias mediadas por TIC, las cuales fueron creadas en las herramientas Kahoot, Genelly y puzzel.org, también se utilizaron aplicaciones como Inshot y Viva Video, al introducir los principios de la gamificación se apuntó a dar respuesta a si ¿Puede la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior?

Los presupuestos teóricos que sustentaron y se refieren en el trabajo fueron el resultado de una búsqueda meticulosa que permitió comprender por un lado, el extenso corpus textual que sobre la materia se había escrito, y por otro lado comprender a partir de los resultados hallados los derroteros que conllevaron a promover el desarrollo de la comprensión lectora; durante el proceso de implementación los estudiantes desarrollaron secuencias de actividades interactivas, se hizo uso continuo de WhatsApp donde se comentaron los avances en el desarrollo de las mismas, cabe resaltar que con la aplicación de la propuesta se logró comprobar que las actividades desarrolladas fortalecieron la comprensión lectora en los niños y niñas que fueron objeto de este estudio.

Abstract

TITLE: GAMIFICATION AS A PLAYGROUND PEDAGOGICAL STRATEGY TO STRENGTHEN READING COMPREHENSION IN SECOND GRADE STUDENTS.

Authors: Nancy Johana Alarcón Alarcón and Francy Lorena Beltrán Garzón

Keywords: Reading comprehension, gamification, information and communication technologies.

This research proposal consists of implementing gamification as a playful-pedagogical strategy to strengthen reading comprehension in second-grade students of the Escuela Normal Superior Sede Viento libre of the Municipality of Ubaté Cundinamarca. Part of the initial diagnosis to measure levels of reading comprehension in which the students are found at a literal, inferential and critical level, with this, various educational games are created which successfully favored the achievement of the objective set out here.

The activities are applied individually and in virtual methodology, it should be noted that it has a positive impact generating motivation, interest and attention through different strategies mediated by TIC, which were created in the Kahoot, Genelly and puzzel.org; by introducing the principles of gamification, the aim is to answer whether Can gamification as a playful-pedagogical strategy strengthen reading comprehension in second grade students of the Higher Normal School?

The theoretical assumptions that support and are in the work are the result of a meticulous search that allows to understand, on the one hand, the extensive textual corpus that has been written on the subject, and on the other hand, to understand from the results found the paths that lead to promote the development of reading comprehension, during the implementation process, the students developed sequences of activities, continuous use was made of WhatsApp where the progress in their development was commented, it should be noted that with the application of the proposal it is possible to verify that the activities developed strengthened reading comprehension in the boys and girls who were the object of this study

.INTRODUCCIÓN

La propuesta de investigación surgió mediante la realización diagnóstica de los estudiantes del grado segundo en el año 2020 donde se evidenció que 10 de los 23 estudiantes presentaron dificultad en los procesos de lectura, es así que se hizo indispensable implementar una estrategia lúdico pedagógica apoyada en la gamificación con el fin de superar estas dificultades, atendiendo las siguientes fases: análisis, diseño, desarrollo e implementación, por último, la evaluación de la estrategia.

Es de evidenciar que todos los estudiantes poseen diferentes habilidades los cuales aprenden de diversas maneras, teniendo en cuenta que algunos son kinésicos, visuales, auditivos y de esta manera se logró tener un ambiente motivado y creativo en el aula, donde el educando aprende mediante la manipulación de diferentes medios, estos aportan en la formación de la autonomía y el uso responsable de las tecnologías. Ahora las tecnologías de la información y comunicación algunas veces son manipuladas para ejercer aprendizajes que transforman a la sociedad siempre y cuando cada individuo conozca la razón fundamental del uso adecuado, responsable, apuntando al desarrollo de habilidades, fortaleciendo la sana convivencia, brindando aprendizaje que apoye la transformación de seres autónomos, críticos, reflexivos en aras de transformar la educación en una didáctica del saber hacer y ser en la formación de competencias.

La comprensión lectora es un eje transversal para todas las asignaturas, es así que debe tocar los diferentes saberes en las áreas que a diario intervienen con el estudiante por eso es importante que tengamos en cuenta las competencias comunicativas.

Es así que el estudiante debe construir y comprender textos a partir de su estructura normativa partiendo de sus saberes, vivencias del contexto e interactuando con medios tecnológicos. Debe crear conciencia de la lectura como medio para la comunicación, la recreación y la ética como fuentes de información y conocimiento que orienten el desarrollo social y emocional del estudiante comprendiendo diversos tipos de textos, mediante algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Descripción de la situación problema

En lo que se refiere al proceso de comprensión lectora este ha sido entendido de diversas formas, existen un buen número de métodos para enseñar a leer cada uno con sus propios principios y enfoques.

La escuela actual ha diseñado unos complejos sistemas de enseñanza y aprendizaje de la lengua materna que potencian las habilidades comunicativas por caminos distintos. Habitualmente, se escucha en los distintos foros sobre los métodos de comprensión lectora, se nota como unos resaltan las bondades o los fallos de otro. La materia se ha hecho tan extensa que a veces es difícil realizar una valoración taxonómica de los mismos.

Solo por nombrar algunos se puede encontrar:

Método Silábico

Hace referencia donde el niño aprenderá inicialmente el abecedario, las vocales, posteriormente a combinar sílabas, a identificar el sonido, usualmente se usan libros de silabarios o ejercicios de sílabas, letras, vocales, las cuales pueden ser para colorear, leer y para reconocer sonidos.

Método global

Abarca más que un proceso memorístico del abecedario, sílabas y letras, además de sonidos en general, es el proceso en que el niño mira las palabras constantemente y les da un significado en la vida real, es común ver en los jardines

de infancia y lugares destinados a niños que todo tiene un nombre, por ejemplo: si hay un pizarrón en el área debajo dirá pizarrón o pizarra, si hay una papelera, la misma dirá: papelera, todos los objetos tendrán un significado para el niño, ese significado lo relacionará con una palabra que es correctamente el nombre común de ese objeto. El niño puede hacer ejercicios inversos objeto-palabra.

Método Mixto

En realidad, es una representación de los dos métodos de lectura combinados, el global y el silábico, algunos maestros piensan que ambos métodos son efectivos y entonces combinan ambos para lograr que el pequeño aprenda a leer y comience a escribir sus primeras palabras simples. A nivel mundial es el método más efectivo usado por miles de maestros, adultos y tutores para alcanzar el objetivo de la enseñanza y el aprendizaje del niño.

Método de Escritura

La técnica de escritura básica conocida como el reconocimiento de los objetos que tienen un significado en el medio ambiente es el más usado por maestros y adultos en la escritura, esta técnica de escritura no caligráfica (proceso que se logrará después) consiste en que el niño, observa gráficamente o de la vida real un objeto, lo reconozca y esté en capacidad de escribir el nombre que le corresponde.

Para el logro de una escritura más avanzada o caligráfica más allá de una sola palabra a frases se necesitará madurar las etapas previas de lectura y escritura. No obstante, el niño comenzará a hacer ambas tareas a leer y a escribir alrededor de los 6 años de edad que será cuando comience una etapa cognitiva y madurativa superior: la etapa operacional, tiempo en que el niño afianzará habilidades motoras finas para hacer una escritura más clara y más caligráfica.

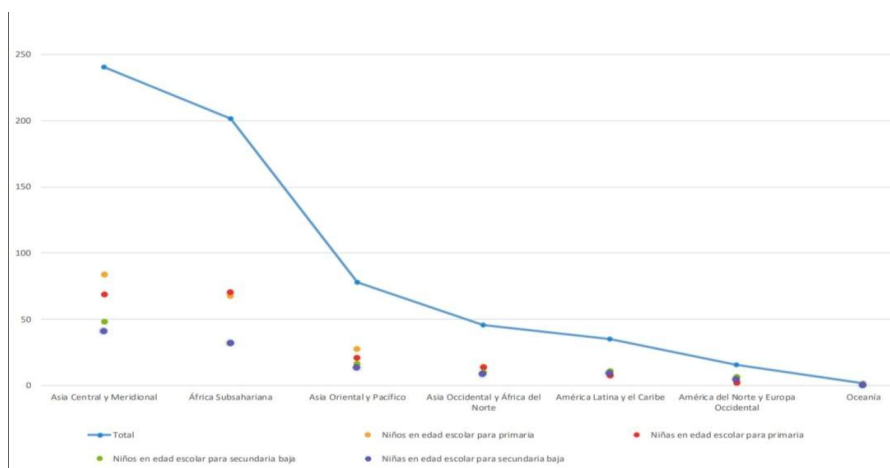
Ahora bien, para la elaboración y diseño de la estrategia que permitió mejorar los procesos de comprensión lectora en la Escuela Normal Superior sede Viento Libre del municipio de Ubaté Cundinamarca se tomó como eje auspiciante los lineamientos establecidos por el Ministerio de educación nacional: estándares para el área de lengua castellana, los derechos básicos de aprendizaje establecidos para la misma y los preceptos de la gamificación.

La enseñanza y el aprendizaje de lectura y la escritura en edades tempranas han sido entendidos y llevados a la práctica de diferentes maneras. Las investigaciones que se han realizado sobre dicho proceso permiten pensar en la existencia variable, no solo de enfoques, métodos y didácticas de diferente índole, sino también, en una constante histórica de las maneras cómo se ha pensado el deber ser el enseñar a comprender un texto en la educación primaria.

Esta investigación se fundamentó en la necesidad de pensar y llevar a la práctica una estrategia metodológica que contribuyó en el mejoramiento del déficit de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de grado segundo de la Escuela Normal Superior Ubaté Sede Viento Libre, ubicada en el departamento de Cundinamarca, se efectuó una búsqueda de aquellas aportaciones teóricas y prácticas que posibilitaron entender y plantear alternativas para el fortalecimiento de comprensión lectora.

Para mirar la educación desde la perspectiva mundial se tomó El Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) debido a que esta es la fuente oficial de los datos internacionalmente comparables en educación y alfabetismo, en este caso se usó como referente la ficha informativa número 46 de la organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura UNESCO, la cual aporta datos importantes para sustentar que más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no están aprendiendo, informa que más de 617 millones no alcanzan los niveles mínimos de competencia (NMCs) en lectura y matemáticas esto quiere decir de manera globalizada que seis de cada diez niños no logran hacerlo, para este caso se toma la gráfica y cuadro referente a lectura.

Figura 1. Número global de niños y adolescentes que no alcanzan NMCs en lectura por grupos de edad, región ODS y sexo.



Fuente: Instituto de Estadística de la UNESCO.

Tabla 1. Número de niños y adolescentes que no alcanzan NMCs en lectura por Región ODS.

Región	Proporción de la población en edad escolar que no alcanza niveles mínimos de competencia				Lectura			Proporción niños/adolescentes en edad escolar en la población global	Participación regional de la proporción global de niños/adolescentes que no aprende
					Número de niños/adolescentes en edad escolar que no alcanzan niveles mínimos de competencia (en millones)				
	Total	Hombres	Mujeres	GPIA	Total	Hombres	Mujeres		
Total (niños y adolescentes en edad de cursar la enseñanza primaria y la secundaria baja)									
África Subsahariana	88	86	90	1.04	202	100	102	21	33
Asia Occ. y África del Norte	57	58	56	0.96	46	24	22	7	7
Asia Central y Meridional	81	84	77	0.91	241	132	109	28	39
Asia Oriental y Pacífico	31	32	28	0.88	78	43	34	24	13
América Latina y el Caribe	36	38	34	0.88	35	19	16	9	6
América del Norte y Europa Occ.	14	17	12	0.71	15	9	6	10	3
Oceanía	22	24	19	0.76	1.2	0.6	0.6	1	0
Mundo	58	59	56	0.95	617	328	290	100	100
Niños en edad de cursar la enseñanza primaria									
África Subsahariana	87	85	90	1.06	138	68	70	23	36
Asia Occ. y África del Norte	54	54	53	1.00	28	14	14	7	7
Asia Central y Meridional	81	85	77	0.90	152	83	69	27	39
Asia Oriental y Pacífico	29	31	26	0.85	48	27	21	24	12
América Latina y el Caribe	26	27	25	0.94	16	8	7	9	4
América del Norte y Europa Occ.	7	8	6	0.70	5	3	2	9	1
Oceanía	21	22	19	0.86	0.8	0.4	0.4	1	0
Mundo	56	57	55	0.96	387	204	183	100	100
Adolescentes en edad de cursar la enseñanza secundaria baja									
África Subsahariana	89	89	89	1.01	63	32	31	19	28
Asia Occ. y África del Norte	64	67	61	0.91	18	10	8	7	8
Asia Central y Meridional	80	83	76	0.92	89	48	40	29	39
Asia Oriental y Pacífico	34	36	33	0.92	30	16	14	23	13
América Latina y el Caribe	53	58	48	0.84	19	11	9	10	8
América del Norte y Europa Occ.	25	29	21	0.72	11	6	4	11	5
Oceanía	24	29	18	0.61	0.4	0.2	0.2	0	0
Mundo	61	63	59	0.92	230	124	107	100	100

Notas: GPIA = Índice ajustado de paridad de género (tasa de niños, mujeres/hombres, que no están aprendiendo, ver **Recuadro 1**).

Fuente: Instituto de Estadística de la UNESCO.

De acuerdo a la información suministrada se dedujo que más de la mitad de los niños no poseen la capacidad de leer al finalizar la básica primaria, algo que llama la atención es que en la secundaria la cifra se vuelve mayor con los estudiantes que no cumplen con los niveles mínimos de la competencia, esto puede deberse a falta de interés o apatía a la lectura por parte de ellos, quienes debido a una educación tradicional y básica impartida por parte de algunos maestros que no lograron despertar ese gusto por la lectura.

Estos datos muestran una clara crisis del aprendizaje que amenaza el avance, no solo hacia el objetivo global de educación y directamente al objetivo desarrollo sostenible sino hacia muchos otros, ya que es vital contar con poblaciones alfabetizadas.

Aunque los estudios muestran cifras alarmantes muchos de estos niños están desescolarizados lo cual es un alivio por así decirlo ya depende del gobierno brindar herramientas y garantías para este tipo de población. Sin embargo la situación preocupa a las autoridades de la investigación debido a que estas dificultades en lectura trae inconvenientes para seguir avanzando en el camino educativo, es importante superar dichas dificultades a tiempo de lo contrario se estaría condenando a un fracaso en los grados siguientes.

Tal como lo indicó la revista semana (2017): La mayoría de los latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien, el estudio brinda los siguientes datos para estudiantes con problemas de comprensión lector

- 14%: Norteamérica y Europa
- 31%: Este y sudeste asiático
- 36%: América Latina y el Caribe
- 57%: Asia occidental y norte de África
- 88%: África subsahariana

Basándose en el estudio realizado por la UNESCO se afirma que los niños y adolescentes de América latina carecen de competencias básicas de comprensión

lectora, el estudio da a conocer que 36% de estos de no cuentan con procesos de lectura pertenecientes, tomando en cuenta los niños en edad de educación primaria el 26% no alcanza las competencias básicas.

Ahora se citará el documento extraído de la base de normativas y políticas del sistema de información de tendencias educativas en América latina SITEAL, este documento brinda la estructura del sistema educativo nacional en la educación formal, se encuentra la educación escolar básica la cual es obligatoria y gratuita en las instituciones públicas del estado, cuenta con nueve grados y maneja edades aproximadas de 6 a 14 años, se divide en tres ciclos en este caso se tomó el primer ciclo que incluye el grado segundo de primaria en el cual se encontraba nuestra población de estudio, se pretende brindar a los estudiantes aprendizajes básico pero significativos en lectura, escritura y aritmética, relacionado con todas las asignaturas del plan de estudios.

La educación en Colombia ha pasado por grandes cambios partiendo como problemática inicial la falta de inversión en infraestructura, la capacitación, desmejorando la calidad educativa; sumado a esto se encuentran altos índices de pobreza, poca eficacia en la educación a poblaciones vulnerables con bajos recursos, indígenas, negritudes, falta mayor inversión a la educación campesina; los gobiernos invierten más dinero en guerras que en educación, esto se hace evidente y referenciado por algunas revistas educativas y medios de comunicación.

Se está conviviendo en una sociedad de consumismo perdiendo la esencia de la familia y los valores, se encuentra más niños en casa solos, abandonados en la formación de hábitos, valores, dejando la educación y formación de los menores a cargo de terceras personas, ya que los padres se dedican a trabajar para poder suplir a sus hijos con necesidades económicas, materialistas, olvidado así el verdadero sentido del compartir, la falta de afecto y diálogo asertivo.

Los padres han dejado la escuela sola con sus hijos no se tiene apoyo ni acompañamiento de núcleos familiares en la formación académica, de convivencia, y formación humana, es así que los estudiantes presentan vacíos académicos, falta de valores, el valor del respeto por sí mismo y por el otro llegando a convertirse en seres agresivos; la desintegración familiar afecta emocionalmente a los estudiantes,

se evidencia en el bajo rendimiento académico, la carencia de valores, hábitos de casa, los estudiantes presentan mala alimentación y desnutrición por falta del consumo de loncheras saludables, al hablar de educación inclusiva se observa que las instituciones muestran comprometido con este tema social, pero se desconoce el acompañamiento efectivo por parte de entidades del gobierno ya que han dejado a las instituciones sin apoyo profesional en el campo clínico, los maestros atienden necesidades desde la parte pedagógica pero falta apoyo de profesionales de la salud con el desarrollo de estrategias que logren superar dificultades y mantengan una enseñanza efectiva y de calidad para las poblaciones más vulnerables.

Por otro lado los estudiantes se han convertido en seres abiertos a la tecnología pero al no tener un control adecuado se presenta desinformación y el uso irresponsable, ya que la sociedad que está inmersa en ellos los lleva a un consumismo desarticulado, a la ruptura de la esencia de la formación pedagógica integral que se convierte en eje transversal con las diferentes áreas del saber, por lo cual el estudiante demuestra en pruebas del estado bajo nivel en sus habilidades comunicativas, matemáticas y cognitivas ya que para ellos es más sencillo el uso de las tecnologías, cabe resaltar que las tecnologías juegan un papel importante en la educación, pero ésta debe ser controlada, usándola con fines pedagógicos, creando estrategias novedosas que aportan a la formación de los estudiantes en sus procesos académicos y comportamentales logrando mejorar los problemas educativos que encontramos en nuestro país.

En la Escuela Normal Superior, Sede Viento Libre del municipio de Ubaté a través de una observación directa se evidenció que los estudiantes del grado segundo presentaron dificultades en los niveles de comprensión lectora, ya que al realizar lecturas de diferentes textos que se formulan de acuerdo a la temática, no están extrayendo los datos esenciales ni comprende lo leído, no dan respuestas bien elaboradas, no argumentan, se limitan a dar respuestas sencillas poco elaboradas y cerradas.

1.1.2 Identificación del problema

Una escuela innovadora interesada por contribuir en la implementación de una nación basada en los principios de la democracia, se interroga constantemente

sobre su currículo, los principios que la direccionan, los cuales deberán aprender los estudiantes en cada uno de los grados.

El estudiante debe construir y comprender textos a partir de su estructura normativa partiendo de saberes, vivencias del contexto e interactuando con medios tecnológicos, debe crear conciencia de la lectura como medio para la comunicación, la recreación, la ética como fuentes de información, conocimiento que orienten el desarrollo social y emocional del estudiante.

Se ha observa en las aulas el poco acercamiento que tienen los niños a la lectura, a las TIC; carecen visitar una biblioteca, la mayor parte de la población está formada por padres que trabajan tiempos completos, madres solteras, dichos padres de familia no cuentan con los recursos ni el tiempo para acompañar a sus hijos en procesos de comprensión lectora, visitar las bibliotecas o comprar un libro de literatura infantil, aunque en la actualidad las TIC están presentes en el diario vivir son realmente inexistentes en procesos de lectura.

Es evidente que los estudiantes no se toman el tiempo necesario para leer y analizar los textos, es así que realizan procedimientos que no corresponden, de igual forma no comprenden lo leído y presentan bastante dificultad en plantear y resolver problemas, esto lo demuestran en los bajos resultados de las pruebas estandarizadas Supérate, Saber y Aprender programadas por el estado para medir las competencias y habilidades comunicativas que plantea el Ministerio de Educación.

La mayor dificultad de los estudiantes es la apatía por la lectura ya que les resulta cansona, extensa, poco interactiva, por lo cual no extraen datos importantes de textos, no se convierten en aprendizaje significativo para cada uno de ellos si no por el contrario en un trabajo tedioso y sin gusto. Muestran una marcada dificultad a la hora de comunicar sus ideas; evidencian problemas de omisión y contaminación de palabras sin reconocen algunas grafías y sus sonidos. A la hora de hablar no son claros en la exposición de sus inquietudes, no respetan los turnos de conversación y no escuchan.

Los bajos resultados en las pruebas estandarizadas, pruebas Supérate, Saber y Aprender son el reflejo de un proceso de enseñanza-aprendizaje que presenta múltiples fisuras relacionadas no solo con el escaso acompañamiento que las familias, cuidadores o acudientes que tienen con los estudiantes, sino además la necesidad de propiciar un escenario en el que la escuela se convierta en espacio capaz de potenciar los aprendizajes, hacerlos significativos y oportunos, de acuerdo con Ausubel(1963) los aprendizajes se vuelven significativos para los estudiantes cuando estos reciben los contenidos brindados por los docentes y realiza una recepción, siendo capaces de asimilarlos y relacionarlos con conocimientos previos organizando las ideas y logrando así descubrir nuevos conocimientos los cuales serán útiles para toda la vida.

Valero & Fernández (2000) dice que:

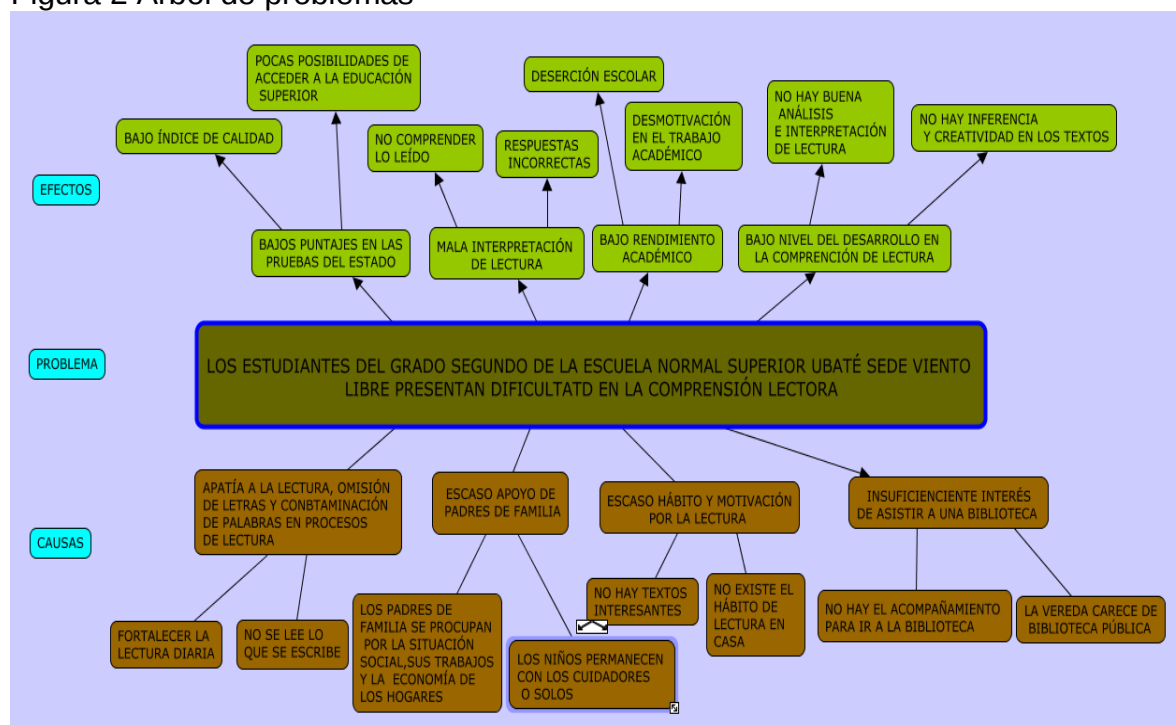
El éxito o fracaso escolar está basado en una serie de condicionantes entre los cuales se incluye la correcta adquisición de la competencia comunicativa y dentro de la misma la lingüística. Para alcanzar dicha cualidad, es preciso, entre otras cuestiones, que el alumnado tenga un correcto acceso a la lecto-escritura y pueda desarrollarla de acuerdo con su ritmo de aprendizaje y sus posibilidades. Entre las múltiples actividades de relación que se desempeñan en la vida, la lectura es sin duda una de las más importantes porque a través de ella se tiene acceso a muchos conocimientos, informaciones y valoraciones. (p.54).

Teniendo en cuenta lo anterior cobra valor esta investigación pues se pretendió mejorar los procesos de comprensión lectora enmarcadas a optimizar calidad de la educación.

Existe un inusitado desinterés de los estudiantes hacia los procesos académicos, sobre todo a los que tienen que ver con la lectura, por esto fue necesario establecer un plan de trabajo que soporto tanto al desarrollo de habilidades académicas y convivenciales como la re-significación de prácticas en la escuela que íntegro y dio cuenta a los requerimientos de una época mediada por las tecnologías de la información y la comunicación. Los estudiantes del grado segundo presentaron dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora. Es así como sus procesos

de comprensión textual no correspondían con los lineamientos y estándares curriculares establecidos para su edad. Carecían de realizar un proceso de comprensión de lectura que les permitía dar cuenta de lo que dicen los textos, menos aún eran capaces de objetar una lectura inferencial y predictiva que los llevara a comparar, contextualizar o clasificar lo leído.

Figura 2 Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia

1.1.3 Pregunta problema

¿Puede la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior?

1.2 ALCANCE

1. Lograr que los niños y niñas de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior Sede Viento libre de Ubaté mejoren los procesos de comprensión lectora, implementando gamificación como estrategia lúdico-pedagógica y a su vez explorar el impacto de esta.

2. La investigación abarca únicamente a un grupo de estudiantes que presenta dificultad en los procesos de comprensión lectora de grado segundo y se enfocará en el área comunicativa, tomando como herramienta principal la gamificación para el fortalecimiento de estos.

3. Motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza por medio de gamificación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Se tomó la Escuela Normal Superior de Ubaté Sede Viento Libre específicamente el grado segundo de primaria para aplicación de esta investigación enfocada en gamificación en este caso estricto del contexto educativo se trató de un proceso que potenciara varios aspectos como son: Activar la motivación por el aprendizaje, permitir la retroalimentación constante, facilitar un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, otorgar compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, permitir resultados más medibles como son niveles, puntos y medallas, generar competencias adecuadas, formar aprendices

autónomos, desarrollar competitividad a la vez que colaboración, otorgar capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio en línea.

Se incluyeron los lineamientos curriculares establecidos por la institución para el grado segundo con el fin de desarrollar aquellos relacionados con comprensión lectora a través del juego, esta idea no ha sido nueva, sin embargo, los avances en materia de las tecnologías de la información y la comunicación ha propiciado nuevos saberes ante una necesidad inaplazable de incluir estos lenguajes o formas de interactuar en los currículos de esta escuela. Es así, como la gamificación se convirtió en una estrategia que estableció un diálogo entre los saberes tradicionales de la Escuela Normal Superior de Ubaté, el entorno digital y el ciber-conocimiento.

Escalante, D. & Caldera, R. (2008) apelan en sus estudios la importancia de la literatura infantil teniendo como fin atraer los niños hacia la lectura y generar gusto por esta. Tomando en cuenta lo manifestado por estas autoras se resaltarán dos frases:

- "El primer contacto con libros para niños se puede presentar desde antes de nacer o desde la cuna, cuando se coloca en las manos del niño su primer libro o cuando escucha las rimas y nanas que por generaciones cantaron madres y abuelas" (pag 670).

- "Los niños aprenden a partir del lenguaje que escuchan; de ahí que, cuanto más rico sea el entorno lingüístico, más rico será el desarrollo del lenguaje. El proceso de apropiación del lenguaje continúa a lo largo de los años escolares, así que esos años deben estar llenos de las imágenes y el vocabulario excitante que ofrece la literatura para niños. (pág 671).

Asumiendo que la escuela es un escenario eminentemente vital en la promoción del saber, con el pasar de los años ha adquirido diferentes matices y múltiples concepciones que la han erguido, como una de las instituciones más importantes, en la construcción y divulgación del conocimiento, aunque en una época era considerada privilegio de algunos, los requerimientos y vicisitudes de cada época, la han ido transformando notoriamente.

Los índices de analfabetismo en Colombia han bajado sustancialmente, el avance de las civilizaciones de occidente ha hecho de la escuela un escenario propio para que los procesos de construcción y transmisión cultural se den ampliamente, sin embargo, vemos que, así como la escuela acomoda su andamiaje para asumir las disposiciones de cada momento, también muestra una serie de fisuras y de preocupaciones que llevan a pensar en la necesidad de estar re significando constantemente.

Sin embargo basándose en el documento “El analfabetismo en Colombia, un análisis territorial desde la efectividad de las políticas públicas, periodo 2002-2018” el cual muestra que los índices de analfabetismo en Colombia han bajado sustancialmente de 27,1 % en 1964 a 5,24 % en 2017, lo cual ostenta que cada vez se hace necesaria la escuela, el adquirir aprendizaje y por ende los procesos comprensión lectora, ahora más para el desenvolvimiento en el entorno social debido a esta época envuelta en tecnológicas de la información y la comunicación, se hace necesaria la educación a adultos analfabetas, es así como son cada vez más los colegios que brindan atención en validación en la educación primaria y bachillerato para adultos, donde pueden adquirir diversos conocimientos, muchos de estos adultos nunca aprendieron a leer y escribir, precisamente como el avance de las civilizaciones ha hecho de la escuela un escenario propio para que los procesos de construcción y transmisión cultural se den ampliamente, sin embargo, vemos que así como la escuela acomoda su andamiaje para asumir las disposiciones de cada momento, también muestra una serie de fisuras y de preocupaciones que llevan a pensar en la necesidad de estar re significando constantemente los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo de investigación siembro sus raíces sobre esas preocupaciones, estableciendo y diseñando estrategias, de manera lúdica y didáctica permitiendo involucrar a los estudiantes de grado segundo de la Escuela Normal Superior Ubaté con diferentes actividades interactivas, se logró con esto contribuir a la disminución de la tasa de analfabetismo y permitió acercar la vida de la escuela a la vida de los estudiantes, de tal manera que mediante una re significación de relaciones con él saber se logró fortalecer la comprensión lectora de estos, apelando a la gamificación y el que es el avance más impactante del siglo XXI, las tecnologías de la información y la comunicación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Implementar la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica que fortalezca la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Sede Rural Viento Libre Ubaté.

1.4.2 Objetivos específicos

- Mediante observación directa y aplicación de prueba diagnosticar las habilidades de comprensión lectora que tienen los estudiantes del grado segundo.
- Diseñar una propuesta pedagógica innovadora en el aula por medio de la gamificación como herramienta lúdica.
- Implementar la gamificación como estrategia lúdica pedagógica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado segundo.
- Aplicar la prueba pos test evaluando el impacto que genera el uso de la estrategia basado en gamificación de aprendizajes en los estudiantes.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

Se refirieron como antecedentes históricos en la parte investigativa la revisión de diversas tesis desarrolladas anteriormente por autores dedicados en el tema abordado en la investigación, de esta manera se relacionaron en temáticas semejantes ya que estos aportaron a sustentar este proyecto dando bases de apoyo que permitieron orientar el trabajo de esta investigación, dentro de los hallazgos históricos que se relacionan con el objeto de estudio que direcciona esta tesis se resaltan los siguientes:

La gamificación es una herramienta fundamental en este trabajo ya que desarrolla creatividad, interés, gusto por el trabajo, en relación con esta primera variable se consultan los siguientes trabajos.

Ramírez (2019) titulado **La aplicación de la gamificación para la mejora de la competencia lingüística en la enseñanza de ELE en Atal**; con el propósito de mostrar una propuesta del uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje para mejorar la competencia lingüística del alumnado. El segundo corresponde a Rodríguez, González & Cristina (2018) titulado **La gamificación aplicada al aprendizaje de la lengua española: Escape room en el aula de la ULPGC**. El objetivo se centró en investigar el popular juego *Escape room* así como sus posibilidades y aplicaciones didácticas en el marco de la enseñanza superior con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y favorecer la asimilación de procesos lingüísticos. En un tercer trabajo de investigación se refiere a Purizaca (2017) tesis titulada **Factores que limitan la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Capitán de Navío Juan Noel Lastra Paita**; la anterior investigación fue realizada con el propósito de determinar cuáles son los factores que limitan la participación de los niños en los procesos de enseñanza aprendizaje.

El cuarto trabajo es de Hernández (2017) titulado **implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio fray José María Arévalo del municipio**

de la playa de Belén; se logró demostrar que la metodología de la gamificación es indispensable para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el estudiante interactúa con la tecnología aplicando herramientas educativas, haciendo que su desempeño educativo sea de mejor agrado y logrando mayor motivación al estudiar. Otra investigación importante allegada para dar fuerza al trabajo es la Maldonado (2019). **La Plataforma KAHOOT y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho**. El objetivo de esta fue determinar la relación que hay entre la plataforma virtual kahoot y la comprensión lectora de los alumnos. El trabajo de investigación: **Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva, del colegio Villamar, sede A**, en él se quiere no solo identificar aquellos aspectos que influyen en los bajos resultados en las pruebas estandarizadas (PISA, SABER) que miden los procesos de la enseñanza y el aprendizaje sino que además permite establecer cuáles son aquellos elementos sobre los que hacen énfasis para mejorar los procesos de comprensión y producción textual,

El trabajo realizado por Guevara, Naranjo y Patiño (2017) titulado: **"Didáctica para la comprensión lectora"** permitió rescatar la que se considera es la premisa más acertada en lo que respecta a un concepto sobre la lectura y es que esta puede realizarse de varias formas y con diferentes propósitos, para que la lectura sea un proceso que demuestra cierta rigurosidad se requiere despertar el gusto, el placer, el interés por la misma. El trabajo desarrollado en la Maestría en Educación de la Universidad de la Salle titulado: **"Secuencia didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4°, 5° y 6° de la Institución Educativa Antonio Nariño Nunchí"** aportó de manera tangencial en lo que se pretendió fuera una búsqueda rigurosa que permitiera describir y analizar las transformaciones en comprensión lectora que se dieron mediante la aplicación de una secuencia didáctica. En la Universidad Pedagógica Nacional se desarrolló la propuesta: **Didáctica para el mejoramiento de procesos de oralidad, lectura y escritura de aceleración del colegio El Tesoro de la Cumbre de la localidad de ciudad bolívar** En la que se pudo resaltar cómo en el ejercicio de investigación se logró reconocer la importancia de incluir los intereses y motivaciones de los estudiantes a la hora de aprender algo.

En la universidad Central de Ecuador Paspuezan (2015) realizó el trabajo: **Análisis comparativo de los métodos global y silábico para el desarrollo de la lecto-escritura a niños de los terceros años de Educación Básica de la Escuela "Ernesto Noboa y Caamaño"** se puede destacar como resultado la importancia de

contar en las aulas con profesionales especializados en el tratamiento e intervención de las dificultades de aprendizaje relacionadas con la población con discapacidad y con el desarrollo de los procesos socio cognitivos de los estudiantes.

Partiendo de las diferentes tesis consultadas se pudo afirmar que la gamificación es una estrategia, lúdica, creativa, atractiva para la mayoría de estudiantes, adicionalmente mediante ésta se pudo incorporar en las diferentes áreas, logrando resignificar y reorientar prácticas pedagógicas, de esta manera cambiar la educación monótona por un aprendizaje significativo mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje, incentivando, motivando, trabajando de manera lúdica e interactiva; despertando curiosidad, intereses, gustos de los niños y niñas con el fin de mejorar la comprensión lectora; donde a su vez se evidencie el trabajo colaborativo e individual de los educandos, rompiendo barreras que limitan al aprendizaje y de esta manera creando espacios interactivos que fortalecen las habilidades de los estudiantes, realizando estímulos, reconocimientos que conlleven a mejorar los procesos de lecto escritura y formar seres autónomos, responsables y críticos para lograr el aporte y transformación de la sociedad.

La investigación realizada en el 2015 en la universidad de la Sabana Benavides, Corredor, Silva y Ramos titulada: **El cuento infantil una estrategia pedagógica desde la literatura para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura**, Esta investigación fue la idea de utilizar la literatura y más concretamente, la lectura de cuentos infantiles como herramienta para fortalecer los procesos de lectura y escritura convencional. Seguidamente se tuvo en cuenta la investigación que fue realizada por Díaz y Price (2012), titulada **¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial? De la Pontificia Universidad Católica de Chile**. En la que las investigadoras analizaron las creencias y motivaciones de 36 niños de kínder y primer año de enseñanza básica, en lo que tiene que ver con la idea de escritura y con algunos de sus elementos: la función e importancia que le asignan al lenguaje escrito, el gusto y experiencias en torno a la escritura, como también el reconocimiento de contextos letrados. Otro texto que contribuye en la construcción del andamiaje conceptual de esta investigación es el de las autoras Flórez y Gómez (2013). Titulado: **Leer y escribir en los primeros grados: retos y desafíos**. El cual conlleva a pensar en cómo los procesos de la lectura y la escritura son estamentos que con el pasar de la experiencia se van haciendo más complejos.

Consecutivamente se revisó el texto: **Leer para comprender, escribir para transformar**, publicado por el Ministerio de Educación Nacional en 2013. Básicamente en esta primera publicación de la serie Río de Letras del Plan Nacional de Lectura, se rescataron los trabajos desarrollados por algunos maestros, maestras que pensaron, reflexionaron nueva experiencia didáctica pedagógica sobre la importancia de acercar a los niños y jóvenes a la lecto escritura desde diferentes ámbitos. Morón (2014) publicó el artículo: **¿Otra piedra en el camino de la educación literaria?** que permite pensar en los tipos de textos que se ofertan en las escuelas y que son el bastón sobre el que se sostienen los caminos por los que transitan los aspirantes a nuevos lectores y escritores. Otra tesis revisada fue la de Casas (2013). **Animación de la lectura como estrategia para desarrollar la escritura con intención comunicativa en estudiantes de transición del Colegio Secretariado Social de Soacha**. Se resaltó de este documento la idea de que no es solo mediante la literatura infantil como se puede generar un acercamiento ameno a los procesos de la lectura y la escritura sino que hay una tipología textual diversa que permite desarrollar dichos procesos.

Se destacó la investigación realizada por Sánchez, Moyano y Borzone, (2011). Titulado: **Demandas cognitivas de la escritura: comparación de dos situaciones de producción**. Esencialmente se reflexionó sobre las producciones escritas de un grupo de niñas de segundo que asistieron a una escuela privada de clase media de Córdoba, Argentina. El trabajo mostro inmerso a las niñas en algunas situaciones que les exige diferentes procesos cognitivos, inferencia predicción, síntesis, etc. En la I.E.N. Dante Alighieri, sede Antonio Nariño de San Vicente del Caguán, la docente Derly Jhoana Vera (2011) diseñó una **Propuesta Metodológica para mejorar la Comprensión de lectura en el Grado Tercero mediante el uso del texto narrativo, más concretamente la fábula**. La investigación tienen que ver con las categorías desarrolladas por la pedagogía conceptual en la que el desarrollo de la competencia lectora tiene varios niveles: el literal, la paráfrasis, el inferencial y el crítico- intertextual. En la tesis: **Propuesta didáctica para fortalecer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa en el Politécnico Juan Bolaños**, permitió ver de otra forma las problemáticas de las instituciones educativas.

Otra investigación fue: **La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria**, sus autores Betancur, Rico Castro, y Giraldo (2018). Este estudio realizado en Colombia

Municipio de Sabaneta, en Medellín, en la Universidad de Antioquia, buscaba investigar de qué manera pueden las prácticas de enseñanza mediadas por la gamificación fortalecer la formación literaria de los estudiantes, diseñar prácticas que motiven a los estudiantes y que permitan mejorar los procesos educativos que fortalezcan sus saberes para la obtención de mejores resultados en las pruebas estandarizadas.

En la investigación: **Intervención en los procesos de escritura para alumnos de 2º ciclo de primaria**, realizado por Rey (2010) en España, para la Universidad de Coruña, pretendía comprobar la eficacia de un programa de instrucción en estrategias cognitivas para las estructuras textuales, descriptiva y narrativa, y su influencia en los procesos de escritura donde se evidencio mejora de otras variables relacionadas con la lectura, como la conciencia fonológica. El siguiente es: **Enseñar a leer y escribir para aprender en la Educación Primaria: diseño y evaluación de un programa de intervención de escritura de síntesis a partir de varios textos**, trabajo realizado por Isabel Martínez Álvarez (2012), en Madrid aplicado en el instituto IDEA, este pretendía diseñar y evaluar la eficacia de un programa de intervención, estaba dirigido a mejorar el uso de la lectura y la escritura como herramientas de aprendizaje por la realización de síntesis escritas a partir de la lectura de fuentes que hacen los alumnos de 6º de Educación primaria. En la investigación: **El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación**. trabajado por García Felipe (2017) en España, en colegio público bilingüe ubicado en la comunidad de Madrid, con el objetivo de favorecer desde edades tempranas el aprendizaje de lenguas extranjeras y el campo de la Educación Primaria, se ofrece como un terreno perfecto en el que emplear nuevas fórmulas educativas al servicio de este propósito, la investigación se ha integrado el uso de las TIC, la gamificación y la enseñanza de segundas lenguas con el objetivo de enriquecer su aprendizaje, incrementando paralelamente la motivación de los estudiantes hacia su estudio.

Se encontró también: **Factores que inciden en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura** de Ramayón y Vignole (2018), en Montevideo, esta pretendía conocer qué factores toma en cuenta el docente para la enseñanza de la lectura y la escritura donde la formación y la actualización de docentes requieren de tiempos y es importante ya que el cambio de actividades no determine al cambio de didáctica. Se encuentro también: **Gamificación de las aulas mediante las TIC un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional**, realizada por César Morillas (2016) en España, dentro de los diferentes contextos y espacios pedagógicos fue importante involucrar herramientas y

estrategias lúdico-pedagógicas que motivaron al estudiante y hagan interesante el mero hecho de aprender y tener gusto por los diferentes aprendizajes involucrando las áreas del saber con el objetivo de superar barreras y paradigmas de apatía y falta de interés por los saberes que circulan en la escuela. Otra tesis revisada fue: **Desarrollo de materiales de aprendizaje multimedia para fortalecer la lecto-escritura en la educación infantil**, sus autores García, Pacanchique Bolaños, y Balderas (2016) aplicada en México y Colombia, su objetivo fue crear una estrategia tecnológica que fortaleciera procesos de lecto escritura con la ayuda de un material multimedia con la herramienta tecnológica Jclic, se construyó una didáctica para fortalecer procesos de lecto escritura.

La siguiente fue la: **Evaluación dinámica del procesamiento fonológico en el inicio lector**, su autor Fuentes (2013), aplicada en España, los estudiantes presentaron dificultad en los procesos de comprensión de lectura y se realizó un seguimiento a los educandos aplicando algunas pruebas donde se analizaron y se evaluaron los bajos rendimientos en las habilidades de lectura y escritura. Se encontró también: **Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria**, trabajada por Rodolfo Ballestas Camacho (2015) en Cúcuta Colombia, aplicada en la escuela Pedro Fortoul del norte de Santander, pretendía comprender la relación que hay entre las TIC y la adquisición de las habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria, mediante el diseño y aplicación de la tecnología, software, medios y recursos tecnológicos se logró integralidad de áreas, se fortalecieron los procesos de lectoescritura de manera transversal.

Los procesos de lectura a través de los años se van tornando más sencillos, formando nuevos lectores, generando gusto y placer, el uso de interacción con cuentos infantiles fortalece la lectura ya que se involucran aventuras fantásticas, nuevas estrategias atraen al estudiante formando hábitos de lectura es así que estas investigaciones aportaron al proyecto sustentos donde se evidencio los procesos de lectura mediados por gamificación ya que es un reto mediante juegos, nuevas fórmulas educativas las cuales enriquecen el aprendizaje, incrementando paralelamente la motivación y el compromiso significativo de los estudiantes hacia su estudio formándose en su entorno competitivo donde el juego en la clase incrementa la motivación de los estudiantes, da sentido e involucrar a la familia, se comprende la relación que hay entre las TIC y la adquisición de la habilidades de lectoescritura en alumnos aplicando la tecnología, software, medios y recursos tecnológicos logrando la integralidad de áreas, fortaleciendo los procesos de lectura de manera integral en el trabajo cooperativo, la interdisciplinariedad, la articulación

curricular y transversalización de áreas fortalecen los procesos comunicativos de los niños.

Antecedentes legales.

Constitución política de Colombia 1991.

Artículo 27: El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

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

Artículo 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres.

Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

En cuanto a los artículos que han sido seleccionados de la Constitución política de Colombia los cuales se consideraron útiles para sustentar la importancia de la educación se pretende mostrar las leyes que la rigen y las garantías que el estado debe brindar para impartir.

Ley 115 de febrero 8 de 1994: ley general de educación

Artículo 1- Objeto de la ley: La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes.

Esta Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de la persona, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Artículo 9- El derecho a la educación:

El desarrollo del derecho a la educación se regirá por la ley especial de carácter estatutario.

Pará este trabajo se tomó la sección tres que corresponde a la educación básica.

Artículo 20-objetivos generales de la educación básica

Este artículo maneja siete objetivos se tomaron algunos de estos:

-Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de tal manera que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

-Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, Escuchar, hablar y expresarse correctamente.

Artículo 21- Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria.

Para los cinco primeros grados escolares hay diversos objetivos específicos de estos se tomaron:

-El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales.

Dentro de las áreas obligatorias y fundamentales se encuentra el área de humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.

De la ley 115 se tomaron los artículos citados debido a que se consideraron vitales en la investigación, ya que se está presenta diferentes actores como el educando, el educador, la familia que participan en la educación y la enseñanza en este caso para el grado segundo en cuanto a habilidades comunicativas, también se evidenciaron los objetivos para dicha enseñanza.

Ley N° 1978 del 25 de julio de 2019

Por la cual se moderniza el sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones- TIC, se distribuyen competencia, se crea un regulador único y se dictan otras disposiciones.

Artículo 3°. Modificación de los numerales 1, 5 y 7 y agregarse los numerales 9 y 1. Artículo 2 de la ley 1341 de 2009.

1. Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El estado y en general todos los agentes del sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones deberán colaborar, dentro del

marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en conectividad, la educación, los contenidos y la competitividad en él.

7. El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC. En desarrollo de los artículos 16, 20 Y 67 de la Constitución Política el Estado propiciará a todo Colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, el libre desarrollo de la personalidad, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente, el Estado establecerá programas para que la población pobre y vulnerable incluyendo a la población de 45 años en adelante, que no tengan ingresos fijos, así como la población rural, tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet, así como la promoción de servicios TIC comunitarios, que permitan la contribución desde la ciudadanía y las comunidades al cierre de la brecha digital, la remoción de barreras a los usos innovadores y la promoción de contenidos de interés público y de educación integral. La promoción del acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas se hará con pleno respeto del libre desarrollo de las comunidades indígenas, afrocolombianas, palenqueras, raizales y Rrom.

Promoción de los contenidos multiplataforma de interés público. El Estado garantizará la promoción de los contenidos multiplataforma de interés público, a nivel nacional y regional, para contribuir a la participación ciudadana y, en especial, en la promoción de valores cívicos, el reconocimiento de las diversas identidades étnicas, culturales y religiosas, la equidad de género, la inclusión política y social, la integración nacional, el fortalecimiento de la democracia y el acceso al conocimiento, en especial a través de la radiodifusión sonora pública y la televisión pública, así como el uso de nuevos medios públicos mediante mecanismos multiplataforma.

Artículo 4°. Modifíquese los numerales 1, 7 Y 13 del artículo 4° de la Ley 1341, de 2009, que quedarán así:

1. Proteger los derechos de los usuarios, incluyendo a los niños, niñas y adolescentes, y a la familia velando por la calidad, eficiencia y adecuada provisión de los servicios, y la promoción de la digitalización de los trámites asociados a esta provisión.

Artículo 5°. Modifíquese el artículo 6° de la Ley 1341 de 2009, el cual quedará así:

Artículo 6°. Definición de TIC. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC) son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el apoyo técnico de la CRC, deberá expedir el glosario de definiciones acordes con los postulados de la UIT y otros organismos internacionales con los cuales sea Colombia firmante de protocolos referidos a estas materias.

Artículo 13. Modifíquese los numerales 1 y 4 Y agréguese el numeral 5 del artículo 17 de la Ley 1341 de 2009, los cuales quedarán así:

1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la Ley, con el fin de promover la inversión y el cierre de la brecha digital, contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación, y elevar el bienestar de los colombianos.

Artículo 25. Modifíquese el numeral 5 y adiciónese el numeral 6 al artículo 39 de la Ley 1341 de 2009, de la siguiente manera:

5. Desarrollar e implementar la política pública para la prevención y la protección de niñas, niños y adolescentes, atendiendo las necesidades de cada tipo de población, frente a los • delitos realizados a través de medios digitales, informáticos y electrónicos.

6. Contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, mediante la financiación de proyectos que promuevan el acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, por parte de estudiantes y docentes en sedes educativas de carácter oficial, así como la gestión adecuada de los residuos tecnológicos generados por equipos obsoletos. El Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, podrá transferir a la Asociación Computadores para Educar los recursos que se destinen anualmente para tal fin.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

A continuación se postularon bases teóricas que apoyaron y sustentaron el proyecto de investigación propuesto y titulado la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado.

Esto conlleva a incentivar a los estudiantes aunque la gamificación tiene sus raíces en el campo empresarial es fundamental involucrarla en la comunidad escolar ya que el juego está presente en todo momento para los niños desarrollando aprendizaje didáctico despertando interés y motivaciones en ellos.

Del juego en el aula a la gamificación es hacer mención del juego dentro del ámbito educativo no es una postura que resulte novedosa, sin embargo, este juego ha tenido una transformación en la manera como es concebido en la educación y como progresivamente ha pasado de ser un mecanismo accesorio de los procesos formativos para ser en la actualidad validado como una herramienta metodológica

de gran relevancia. Huizinga (1938), estableció el valor del juego como elemento cultural más allá de una función biológica (Huizinga, 1938), postura que desde las miradas de innovación en la educación ha sido de referencia buscando que la experiencia de aprendizaje sea a la vez una situación gratificante para los estudiantes.

La necesidad de romper con esquemas basados en el dogmatismo, la memorización y la pasividad, llevó a Froebel (1840) a proponer el juego dentro de las acciones educativas, situación que para la época constituyó todo un acto revolucionario pero que significó uno de los pilares para orientar la educación hacia el reconocimiento de las diferencias individuales y a integrar elementos que aportaran al desarrollo físico, intelectual y moral (Santos-Mendoza & Torres, 1989).

La identificación de cada una de las etapas evolutivas, sus rasgos característicos, expectativas en cuanto a sus procesos mentales, afectivos y físicos, es una variable altamente significativa y que conlleva pensar en el tipo de acciones que deben fortalecerse en cada estadio y que respondan a las demandas de desarrollo integral de los estudiantes. El juego aparece de manera espontánea en las relaciones del niño con su entorno, a través de la etapa simbólica, a través del uso de elementos diseñados para el juego como tal, o a través de la creación de contextos en los cuales la imaginación, los roles y la interacción con sus pares se hacen evidentes. En este sentido el docente requiere estudiar la manera como la práctica pedagógica acompaña y fortalece este tipo de procesos evolutivos y se genera una relación recíproca de enriquecimiento. Marín-Santiago (2018), explora la manera como se interpreta la posición del niño frente al juego:

Nos están pidiendo *jugar* sin restricciones, ni obligaciones, como ellos y ellas quieran, donde quieran, con quien quieran y no con quien les toque. Quieren jugar de manera libre y miran *el patio* como el oasis de *su* juego. Jugar no significa sólo manejar juguetes. Es en ese escenario de libertad y recreación en donde surge verdaderamente el juego (Marín-Santiago, 2018).

A través del juego son varios los componentes cognitivos, afectivos y sociales que se fortalecen, desde el seguimiento de instrucciones, la adopción de reglas, la

interacción con el otro y con el medio, aspectos fundamentales durante la infancia, pero que no deberían limitarse de manera exclusiva a esta etapa de la vida, ya que dentro o fuera del contexto escolar, las posibilidades para la práctica del juego va disminuyendo a medida que la persona crece y esta dimensión parece quedarse limitada para el disfrute durante los primeros años de vida.

En la práctica educativa, el juego ha sido implementado como un mecanismo activador, una propuesta motivacional o un elemento recreativo, sin embargo, sus fines formativos en ocasiones han sido cuestionados. Se hace necesario discriminar el juego como parte del escenario recreativo y social del estudiante, del juego con intencionalidades formativas para validar y procurar su uso en la escuela. Como respuesta a esta percepción del juego en el aula, aparece la gamificación, que sin desligarse mucho en la semántica concreta respecto al juego, plantea una forma de llevarlo a un nivel superior, en el cual la finalidad es formativa y el juego es el medio por el cual se adquieren no solo vínculos motivacionales, sino contacto directo con las enseñanzas. De esta forma el juego pasa de ser un anexo, para convertirse en un elemento protagónico en la visión actual de los procesos educativos dado su impacto en las estructuras cognitivas, afectivas y actitudinales que ejerce entre los estudiantes y frente a la disposición para aprender.

En la gamificación, acepción y elementos si se piensa el juego desde su vinculación con los procesos cognitivos, es posible identificar aspectos como la planificación, la anticipación y generación de estrategias, el seguimiento de reglas e instrucciones y la obtención de puntuaciones con base en logros; es por esto que la aplicación de elementos de juego es cada vez más usada dentro de las prácticas pedagógicas, no obstante uno de los principales valores atribuidos a esta herramienta pedagógica, tiene que ver con la motivación y la generación de una mayor disposición de los estudiantes frente a los aprendizajes. Si bien, el juego y las herramientas lúdicas han estado vinculadas a los procesos escolares desde hace bastante tiempo, la gamificación involucra de manera detallada elementos que incentivan la participación y la orientación al logro a través de retos, competencias o similares.

Estos elementos consolidan la apreciación respecto a la puesta en juego de diversos procesos cognitivos de varios niveles dentro de los cuales es posible mencionar las habilidades perceptuales, procesos atencionales, funciones

ejecutivas, tareas procedimentales, etc., por tanto la gamificación no se entiende de manera exclusiva como medio para la generación de aprendizajes concretos, sino que de manera simultánea estaría potenciando habilidades de pensamiento teniendo así un valor agregado desde una mirada formativa pensando en el desarrollo de competencias.

En la misma línea de la descripción de los elementos que intervienen en la gamificación, McGonigal (2011) destaca tres aspectos a saber: 1. Un objetivo claro. 2. Una retroalimentación rápida. 3. Participación voluntaria. Esta propuesta alineada, pero más concreta que la presentada por Kapp (2012), menciona también la importancia de las reglas y de las limitaciones espaciotemporales. (Carreras, 2017, pág. 110) Los autores por tanto coinciden en varias de las particularidades que proporcionan características formativas a los juegos. Es fundamental reflexionar sobre el objetivo en los procesos de gamificación, ya que este aspecto es determinante y es el que establecerá la diferencia entre un juego meramente recreativo y un juego pensado, adaptado, diseñado e implementado para dar cumplimiento a una demanda de aprendizaje.

Además, la incorporación del juego al proceso escolar, constituye una vivencia a través de la cual se busca en términos de Ripoll (s.f.) *Hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes*, en este sentido, el autor considera la meta de la gamificación con relación a estimular el interés por el aprendizaje (Carreras, 2017, pág. 109) viendo un impacto con intención de mantenimiento a largo plazo, es decir, que el juego más allá de una motivación inmediateista, respondería a las necesidades de estimulación continua que se requiere a lo largo de todo el proceso escolar teniendo en cuenta la motivación como dispositivo básico de aprendizaje o prerequisite para la construcción de conocimientos y la formación de competencias.

Las etapas en los procesos de gamificación cada elemento incluido dentro de la pedagogía como parte de los procesos de enseñanza aprendizaje requiere ser pensado y diseñado para que cumpla su finalidad formativa. La gamificación por tanto no puede ser un aspecto azaroso o establecido a partir de la improvisación; por el contrario, su diseño y ejecución implica la anticipación de aquello que se quiere conseguir en materia de cumplimiento de metas formativas o de motivación para los estudiantes, con lo cual las acciones previas a la implementación resultan tan vitales como la ejecución en sí misma.

Al respecto, Ardila-Muñoz (2019) en su revisión acerca de la gamificación y sus supuestos teóricos, aborda como una de las categorías de análisis las etapas de la gamificación, reconociendo la importancia de la existencia de una ruta para garantizar que las finalidades pedagógicas se lleven a cabo. Considera respecto a las etapas que se deben considerar: La población objetivo, los objetivos de aprendizaje, las tareas individuales y colectivas, recompensas y posibilidades de repetición de las actividades (Ardila-Muñoz, 2019). Tras su revisión bibliográfica, presenta 12 etapas o fases necesarias para el direccionamiento de los procesos de gamificación:

1. Analizar el contexto de los estudiantes.
2. Establecer objetivos de aprendizaje.
3. Plantear actividades educativas cortas y simples acompañadas de las mecánicas del juego.
4. Elaborar una historia llamativa y compatible con los intereses de los estudiantes.
5. Establecer metas individuales y colectivas.
6. Diseñar las etapas y rutas para alcanzar las metas.
7. Definir canales de seguimiento y retroalimentación.
8. Disponer la manera de ejecución de actividades individuales y colectivas.
9. Delimitar los niveles teniendo en cuenta la complejidad creciente de los mismos.
10. Instituir formas de recompensa y reconocimiento social.
11. Considerar recompensas adicionales con fines motivadores.
12. Establecer la posibilidad de repetición de las actividades. (Ardila-Muñoz, 2019)

La propuesta de estas etapas permite que el docente cubra las variables vinculadas a aspectos motivacionales, pedagógicos y colaborativos que se producen en el marco del ejercicio pedagógico, haciendo que las experiencias de gamificación tengan una visión global y a partir de allí poder determinar oportunamente sus alcances y limitaciones. De este modo se infiere la necesidad de una gran fase previa de planificación y diseño en la cual la caracterización de la población y el establecimiento de las metas y objetivos de enseñanza se constituyen como el insumo indispensable para la estructuración de la experiencia de gamificación. Ampliando el primer aspecto, es fundamental que se genere una identificación de los estudiantes a quien se dirige la gamificación, sus intereses académicos y

personales, sus fortalezas y oportunidades de mejora en cuanto a habilidades y destrezas, su línea base respecto al conocimiento que se quiere apropiarse y fortalecer y su contexto inmediato así como las herramientas de que dispone en el caso que la gamificación implique uso de tecnología. En lo referido a los objetivos de enseñanza, es vital tener claridad sobre lo que se quiere enseñar, para qué enseñarlo y la utilidad de dicha enseñanza para los estudiantes con el fin de alinear y procurar el máximo nivel de coherencia entre los objetivos y los medios para su alcance.

Si bien dentro de las etapas recopiladas por Ardila-Muñoz (2019), no se menciona de forma explícita una fase orientada a la evaluación, es importante que la gamificación dentro de los procesos escolares involucre una evaluación permanente respecto a su pertinencia, flexibilidad, ajuste a las necesidades educativas y cumplimiento de los propósitos para los cuales fue implementada. A través de este proceso es posible identificar elementos a favor y limitaciones para considerar y realizar los ajustes que sean necesarios durante la implementación o para futuras planificaciones de experiencias gamificadas.

Gamificación: El juego tradicional vs el juego con mediación tecnológica; si bien, la gamificación ha sido principalmente asociada a los videojuegos ya sea en línea o no; Ripoll (s.f.) reconoce el valor de los juegos de mesa tradicionales y modernos, dando una mirada más amplia al uso de los juegos sin limitarse a aquellos que involucran recursos tecnológicos, con lo cual teniendo en cuenta la diversidad existente en las aulas y respondiendo a las políticas educativas inclusivas, se estaría brindando una mayor alternativa como respuesta a las demandas de los estudiantes en función de sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje (Carreras, 2017, pág. 109).

Kapp (2012), basa su propuesta de gamificación en el uso de videojuegos, sin embargo, este término en su acepción en castellano es similar de ludificación, espacio en el cual el juego es entendido de forma amplia involucrando por tanto una gran apertura frente a las posibilidades educativas del mismo. Luis-Pascal & García-Díaz (2009), mencionan la importancia del abordaje de la interculturalidad y la exploración transgeneracional mediante el uso de juegos tradicionales en la escuela, con lo cual se hace también un reconocimiento al valor y a la diversidad cultural. (Luis-Pascal & García-Díaz, 2009). En el contexto colombiano son muchas las tradiciones que existen con relación al juego y que pueden variar según áreas geográficas, también existen juegos que si bien, no son propios de una región,

corresponden a etapas temporales determinadas y que de manera cíclica aparecen nuevamente entre los jóvenes. Según Luis-Pascal (2015), este tipo de juegos de impacto temporal, al ser de interés de los estudiantes, pueden ser fundamentales para el trabajo concreto de aprendizajes relevantes dentro de tiempos limitados (Luis-Pascal, 2015).

De otra parte, el autor propone también el uso de juegos cooperativos, en los cuales la interacción entre los estudiantes se convierte en un factor relevante. Se destaca en este tipo de acciones educativas el impacto en la generación de competencias ciudadanas y el fortalecimiento de la independencia (Luis-Pascal, 2015). Retomando dentro de los fines de la educación la importancia del desarrollo de competencias que orienten a la construcción de sociedad, los juegos cooperativos pueden emplearse para la simulación de situaciones sociales en las cuales las decisiones impactan a un colectivo e inciden en la consecución de metas comunes, por tanto constituyen elementos de gran valor pensando en la responsabilidad de la educación frente a las dinámicas de los contextos en las cuales la escuela está inmersa.

Como elementos complementarios a su mirada acerca de la gamificación, Luis-Pascal (2015) menciona el uso de juegos alternativos como aquellos en los cuales se incluyen modificaciones a juegos que se practicaban antes, involucrando elementos novedosos para acercarlos al aprendizaje. De otra parte, expresa la importancia de los juegos sensoriales, en los cuales se busca generar una sensación favorable a través de mecanismos senso-perceptivos, de relajación y respiración en los cuales además del objetivo motivador de la gamificación, se aborden elementos de bienestar social, psicológico y biológico (Luis-Pascal, 2015).

Desde otra mirada, está la gamificación en la cual la tecnología y los recursos digitales son el elemento protagónico para realización. Este tipo de recursos de gran importancia en la actualidad, se han convertido en una alternativa viable y de gran impacto debido a las nuevas demandas metodológicas derivadas no solo de la transformación educativa y sino también de las nuevas formas de comunicación e interacción que se dan en la mayoría de las comunidades con acceso a infraestructura tecnológica. Contreras (2016) realiza una reflexión en torno a los juegos digitales como elemento de gamificación, retomando aspectos teóricos y prácticos que permitan evaluar su pertinencia como mediación en el aprendizaje.

En su reflexión incluye aportes de diversos autores en los cuales se expresan las virtudes de los videojuegos respecto a la motivación, al fortalecimiento de habilidades atencionales y de planificación, al fomento del pensamiento lógico y crítico, además de la interiorización de conocimientos de diversas áreas, desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y toma de decisiones (Perrota et al., 2013; Kenny & McDaniel, 2011; Bonk & Dennen, 2005; Kirriemuir & McFarlane, 2004; Mitchell & Savill-Smith, 2004; Higgins et al., 1999). No obstante, se presentan limitaciones en las cuales se plantea la importancia de evaluar la pertinencia de los juegos de acuerdo con las necesidades educativas, la población, estilos de aprendizaje y demás variables que permiten establecer si el uso de un juego es indicado o no (Contreras, 2016).

En cuanto al uso de medios digitales como parte de la gamificación en la educación, Contreras (2016) distingue entre la gamificación propiamente dicha en la cual se toman elementos del juego como las reglas y las mecánicas y el *game-based learning* o aprendizaje basado en juegos en donde no existe ningún elemento que vaya orientado al entretenimiento de los usuarios, sino que su fin último es apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje, estableciendo como objetivos resultados de aprendizaje específicos (Contreras, 2016). Podría entenderse entonces, que la gamificación en este sentido es una herramienta motivadora para los escenarios escolares, mientras que el aprendizaje basado en juegos se orienta principalmente a resultados en términos de apropiación de conocimientos.

Habiendo realizado un recorrido por las diferentes formas de gamificación desde lo tradicional hasta lo netamente tecnológico, es posible afirmar que independientemente de los medios por los cuales se lleve a cabo este proceso, que dependen además del contexto y posibilidades de la institución educativa y sus estudiantes, la gamificación debe ser pensada en términos de lo que aporta al proceso de enseñanza y aprendizaje, es por tanto que más que el medio empleado, resulta significativo el reconocimiento de la intencionalidad formativa que se persigue a través de la experiencia de gamificación y su pertinencia con el entorno escolar en el cual se implementa.

La gamificación como experiencia en el aula es la búsqueda de estrategias metodológicas, recursos didácticos y demás elementos facilitadores del aprendizaje, ha generado la incursión de propuestas en los que la implementación

de herramientas como la gamificación ha sido abordada en diferentes escenarios escolares. Con el fin de analizar los alcances y limitaciones de este recurso, es necesario traer a colación algunos de los estudios o experiencias que al respecto se han desarrollado y que permiten orientar el presente proyecto a través de la identificación de fortalezas y oportunidades de mejora surgidas a partir de las vivencias previas.

Vargas-Enríquez, García-Mundo, Genero & Piattini (2015), realizaron un análisis de varios artículos en los cuales se estima el uso de la gamificación en la enseñanza de la informática. Dentro de sus resultados muestran como aspectos favorables el aumento en la participación de los estudiantes, en la realización de trabajos y en las calificaciones en 7 de los 10 estudios revisados. Con relación al tipo de diseños empleados para la gamificación, se presentan combinaciones de esquemas en las cuales destaca el uso de puntos, insignias, niveles, tableros de posiciones, desbloques y retos. Como conclusión en este trabajo, se destaca el uso de la gamificación como elemento que presentó mejorías en aspectos como la participación y asistencia a clase, así como también, aunque en menor medida, un incremento en las calificaciones. Los autores son prudentes respecto a los resultados obtenidos debido a la escasa investigación disponible (Vargas-Enríquez et al., 2015).

Otra experiencia es reportada por de Paula (2017), en el cual como objetivo de aprendizaje se estableció la formación de lectores, es decir, no solamente se trabajó el abordó el proceso lector, sino que se enmarcó en una finalidad orientada a la apropiación de hábitos lectores con la inclusión de procesos de comprensión. El autor describe una experiencia titulada *Reader Wars* en la cual se involucran los elementos más significativos de la saga la Guerra de las Galaxias y se adapta al ejercicio pedagógico mediante el establecimiento de una secuencia didáctica breve (30 minutos) en la que se realiza una personificación a través de tripulaciones, se emplean identificaciones, sistemas de puntos y se realiza un proceso de lectura, una conversación *interestelar*, en la cual en pequeños equipos se discute el texto, para posteriormente realizar a través de una plataforma las preguntas de comprensión lectora que después son puestas en común. Con esta propuesta que integra mecanismos análogos y tecnológicos, el autor buscaba fortalecer en primer lugar los niveles de comprensión lectora y reporta a través de esta forma de gamificación una mejora en el 50% de los estudiantes participantes (de Paula, 2017).

Otra experiencia llevada a cabo en España muestra la importancia de tener en cuenta los perfiles y estilos de aprendizaje como insumo para el diseño de las estrategias de gamificación. Baldeón, Rodríguez, Puig & López Sánchez propusieron un proceso de gamificación para la asignatura de inteligencia artificial de estudiantes de Informática, en la cual como elemento previo tomaron los valores del estilo de aprendizaje para cada estudiante y el tipo de jugador según su perfil y grado de vinculación con las acciones propias de los juegos (free spirit, player, disruptor, etc.). A partir de esta información plantean una estrategia de gamificación por equipos en la que los roles y acciones a llevar a cabo por cada participante, se encuentran directamente ligadas con sus posibilidades de aprendizaje y rasgos característicos frente al juego. Dentro de los elementos se incluyen tarjetas en las cuales están detalladas las acciones a realizar, en fases siguientes se hace uso de plataformas como Kahoot para la verificación de aprendizajes. Al respecto de los resultados se establece la valoración de los estudiantes en donde de manera significativa más del 90% mostró aceptación y vinculación con este tipo de estrategia de aprendizaje. Debido a que el método se abordó durante algunas sesiones para el trabajo de un tema determinado, los autores proponen la generación de gamificación es de mayor duración para ver el efecto de los resultados en plazos más amplios (Baldeón, et al., 2017).

Para finalizar se relaciona una experiencia llevada a cabo en Colombia cuyo objetivo fue el fortalecimiento de elementos vinculados a la identidad y cultura institucional mediante el uso de videojuegos con lo cual quería evaluarse además la aceptación de la comunidad educativa de la incorporación de las TIC como elemento mediador dentro del proceso escolar. La intervención a través del uso de videojuegos se dirigió a una muestra de 50 participantes entre directivos, docentes y estudiantes de primaria con el fin de evaluar tanto la construcción como la ejecución de la propuesta de implementación de TIC dentro de procesos de gamificación, respecto a su pertinencia. Como conclusión de la intervención, los autores mencionan una mejor competencia en el uso de las TIC y fortalecimiento a nivel de desempeño cognitivo, así como una mejora en aspectos relacionados con la identidad institucional (Durango, Vera, & Caicedo, 2019).

Se evidencia el amplio espectro de posibilidades y poblaciones objeto que han gestado experiencias respecto a la gamificación y la forma como en general se concluyen aportes ya sea a las acciones motivadoras y disposición de los estudiantes frente a los aprendizajes como también a la consolidación de

enseñanzas y fortalecimiento de competencias. Se resalta la manera como se incluyen elementos que rescatan la individualidad y que dan valor al contexto como rasgos determinantes en la predisposición frente a los procesos de enseñanza, con lo cual es posible afirmar que la vivencia de la educación mediante experiencias gamificadas tiene un alto alcance y al pensarse en la interacción de juegos tradicionales y actividades generadas a través de mediaciones tecnológicas, se plantea la posibilidad de llegar con este tipo de estrategias metodológicas a comunidades de diversas condiciones sin que las limitaciones tecnológicas se materialicen como una dificultad. Se entiende que la gamificación emplea los medios tecnológicos como un elemento necesario, pero no exclusivo para su desarrollo.

Comprensión lectora

Teniendo en cuenta que esta investigación se fundamenta en la necesidad de pensar y llevar a la práctica una estrategia metodológica que contribuya en el mejoramiento del déficit de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de grado segundo de la Escuela Normal Superior sede Viento libre de Ubaté, ubicada en el departamento de Cundinamarca, se efectúa una búsqueda de aquellas aportaciones teóricas y prácticas que posibilitan entender y plantear alternativas para el mejoramiento de sus procesos de comprensión lectora.

Debe mencionarse que las búsquedas incluidas en esta investigación, son una breve muestra de la gran cantidad de textos que existen actualmente publicados sobre el tema. Por esta la razón se hace énfasis en la necesidad de que los hallazgos permitan comprender el devenir de una tradición escolar propia de la enseñanza de la lectoescritura, además en una estrategia didáctica y metodológica que propicia la motivación e interés suficiente de los estudiantes hacia las labores y tareas que implican la comprensión de lectura.

Delia Lerner (2001): "Leer y escribir en la escuela". Los procesos de la lectura y la escritura según esta reconocida pensadora, docente catedrática e investigadora de la didáctica de la lectoescritura, son tarea esencial de la escuela. La labor primordial de cualquier centro de enseñanza consiste en lograr que la totalidad de sus estudiantes hagan parte de una cultura letrada o escrita. Ser partícipe de un proceso de escritura y de lectura implica una especie de apropiación cultural, ya que se logra, por un lado, asumir una herencia de significados mediados por los signos

y símbolos de la escritura, por otro lado, una interacción que implica el movimiento y la producción de conocimientos.

Para los estudiantes es fundamental en su proceso de formación, como agentes hacer uso de la cultura escrita, donde se tengan en cuenta aquellas interacciones sociales que no son propias de la vida escolar. Puesto que estas maneras en cómo están juntos se encuentran mediadas por la lectura y la escritura, son el eje fundamental de sus vidas. La escuela debe ser el lugar en el que se pueda establecer una especie de pequeña comunidad de lectores y escritores capaces de hacer que la vida académica coincida con la vida cotidiana.

A continuación se describe lo qué Lerner (2001) llama lo real, lo posible y lo necesario en las acciones que tienen relación con la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en la escuela.

Lo necesario se refiere a lo que en esencia debe ser el objeto de la escuela referido a la lectoescritura: propiciar la consolidación de una comunidad de lectores que vayan a textos pensando en encontrar respuestas a interrogantes que anhelan resolver, permitiendo, hacer de la escuela una comunidad de escritores capaces de hacer vividas sus ideas por medio de sus recursos. En esencia lo necesario, es hacer de la escuela un escenario en el que la lectura sea una práctica viva y notable.

Lo real, se refiere a lo difícil, que es lograr hacer lo necesario implementado en la escuela. Es vital identificar esos fenómenos o disposiciones que impiden establecer una cultura de lo escrito para así crear un plan o unas estrategias que conlleven a subsanar y superar las barreras halladas.

Algunas de esas dificultades tienen que ver con: una visión institucionalizada de la escolarización que piensa la escuela no en términos de las relaciones e interacciones sino en términos de productividad y uso, la confusión en los principios esenciales que se establecen para orientar la lectura en contrapeso con los usos y las disposiciones de los mismos en la vida cotidiana, el control sistemático y

administrativo que establece las funciones del maestro con relación a sus estudiantes, la impuesta concordancia de tiempo-saber en la que los docentes deben propender por abarcar un número de contenidos y de objetivos programáticos.

En esencia, lo que propone Lerner (2001) es que hay que hallar un punto medio en el que las funciones del maestro se conecten con los usos prácticos de la cultura escrita.

En medida de lo posible afirmar las demandas de la escuela institucionalizada que se conecten con la necesidad de crear una cultura de lo escrito, en la que el propósito pedagógico es formar lectores. Para ello es impajaritable pensar en los modos cómo la escuela afronta los designios de la alfabetización. Hay que generar las condiciones didácticas para lograr establecer una cultura de lo leído.

Lerner (2001) dice que se está ante un gran reto, el de ser capaces de formar a unos lectores y escritores que hagan de los procesos de comprensión y producción de textos un hecho simbólico y significativo, que vaya más allá de la simple decodificación y la labor encerrada de la escuela. Evidentemente este reto implica unas tareas, entre ellas las más destacadas son: formar seres humanos íntegros, críticos, capaces de usar la escritura como una manera de apropiarse y transformar su realidad social. Convertir la escuela en un espacio vivo que sea parte de la misma vida en la que leer sea un placer y escribir una necesidad.

Pero cómo lograr tan dispendiosa labor, cuando está visto que la escuela actualmente está inmersa en una tensión entre las usanzas tradicionales de la enseñanza, las disposiciones políticas y administrativas que soslayan e interfieren en sus procedimientos y la influencia de un mundo que parece avanzar de manera imparable por causa del influjo mediático, tecnológico y ambiental.

Lerner (2001) dice que se debe ser muy cuidadoso para manejar estos elementos que parecen irreconciliables. La innovación en educación cuando proviene solo de

uno de estos vectores promueve cambios sin mayor fundamento. Se convierte en una búsqueda de novedades que terminan siendo actividades y tareas aisladas del valor propio de la consolidación de una cultura escrita.

Así mismo Lerner (2001) habla de la importancia de que los directos implicados en este reto estén dispuestos a afrontarlo, no es suficiente con la capacitación que brinda la institucionalidad política o administrativa o con la demanda que imprime la vida cotidiana. No todo lo que el maestro quiere implementar como sujeto que propicia y guía los aprendizajes se logra, porque no depende solo de las voluntades individuales. Hay que develar las intrincadas relaciones que por ejemplo impiden que se establezca una cultura de lo escrito.

Existe una distancia que pareciera insalvable entre las prácticas de la lectura y la escritura en la escuela y las prácticas de estas mismas en la vida cotidiana o social. Es como si los principios de la escuela no tuvieran correlación con el sentido común. La manera como se han venido enseñando estos procesos permite concluir que sus fundamentos y prácticas están muy alejados de un significado que los acerque a la vida fuera de la institución escolar.

Concluye Lerner (2001) que se enseña con mucha rapidez, se exigen textos sin generar procesos de reelaboración, corrección, se reciben a la primera, esto lo único que provoca es que el objeto de conocimiento se desdibuje creando un abismo entre las prácticas del maestro y la vida cotidiana siendo mediadas por las directrices político administrativas de la escuela.

Vista la lectura desde esta perspectiva no contribuye con propósito alguno. Por el contrario, se convierte en una actividad insulsa, poco llamativa y hasta aburrida. Hay que establecer un plan de trabajo que disminuya la presión de tiempo que lleva a fragmentar los saberes. La idea de la lectura separada de la vida social es inconcebible. Las mallas curriculares deben propender por un trabajo interdisciplinario en el que la cultura de la lectura sea eje transversal.

Se debe transformar la enseñanza, esto implica caminar por varios senderos, se debe transitar por los planes de estudio, por los currículos generando cambios suficientes para ir cerrando la brecha entre la vida escolar y la vida social. No se puede permitir que los temas dispuestos en los planes de área sean los únicos que direccionen los procesos de enseñanza y aprendizaje. La desarticulación de los principios orientadores de la escuela repercute en la no consolidación de los significados. La lectura es en esencia el proceso correlacionado, debe promoverse su unidad pues es la única manera de formar lectores.

Para Lerner (2001) la didáctica juega un papel fundamental, ya que muchos de los problemas que hay en la proyección de las mallas curriculares tienen relación directa con la manera en que se piensan ejecutar. Además, es importante tener en cuenta la naturaleza de la institución, su misión, los principios pedagógicos que direccionan sus prácticas. Pensar la didáctica implica una organización que propenda por hacer dialogar los requerimientos propios de la institución con los lineamientos de la política pública y las necesidades de la vida cotidiana. El problema de la didáctica, dice Lerner (2001), es su carácter prescriptivo, un aspecto que la hace ver como si no pudiese ser objeto de transformaciones y cambios.

Las prácticas propias de la lectura han sufrido modificaciones significativas. Antes las lecturas eran más rigurosas, se leía menos, pero se hacía más énfasis en sus contenidos, era más intensa. Actualmente son más laxas, se tiene la posibilidad de acceder a más textos, pero no se realiza una lectura que permita comprender el texto en todas sus dimensiones.

Para lograr que se establezca un diálogo entre los quehaceres del lector en la escuela, entre lo obligatorio y lo que es susceptible de ser elegido, de tal manera que se pueda idear un dónde se lee, un cuándo se lee, un cómo se lee, que corresponda con el significado social que tiene la lectura, es decir con los usos que se hacen de la cultura escrita en la vida cotidiana. Existe una paradoja dice Lerner (2001) si se aspira a enseñar mucho no se puede controlar todo y si se intenta controlar todo, hay que reducir los contenidos que exigen un seguimiento más exhaustivo. En definitiva, la solución es la confluencia de ambos, ejecutando acciones didácticas que promuevan la elección y posibiliten el control.

Los usos actuales de la lectura en la escuela están alejando a los futuros lectores, salvo contadas excepciones, se está incubando la idea de que no es necesaria para el aprendizaje, y esto es debido a que se cree que la adquisición del aprendizaje tiene una dinámica jerarquizada, gradual y acumulativa. Nada más alejado de la función social que tiene la lectura en la vida cotidiana. En definitiva, la lectura actual en la escuela solo apela al carácter de aprendizaje, pero no al de enseñanza.

El propósito de la didáctica de la lectoescritura debe ser sustraer los contenidos de la práctica cotidiana, del contexto social y llevarlos a las aulas, creando situaciones en las que el estudiante establezca su propio proyecto, movilice su deseo de aprender mientras soluciona problemas. Evidentemente hay que establecer proyectos que integren tanto los propósitos sociales de la lectura como los intereses de los estudiantes. Esto no quiere decir que se dejen por fuera los contenidos y las mallas curriculares, por el contrario, en tarea del maestro lograr encontrar el punto de equilibrio en el que las diferentes instancias escuela, vida social y estudiante logren un diálogo que les posibilite lograr sus objetivos.

Para llegar a esto, Dice Lerner (2001), hay que romper con la manera en que se asume la construcción de conocimiento, no se puede seguir asumiendo de manera fragmentada, alejado de los lugares que son objeto de su vida práctica. Hay que apuntarle a la flexibilidad, a la posibilidad de que el saber provenga de diferentes perspectivas y de diversos momentos. La primera prioridad ha de ser la enseñanza y no el control.

La evaluación no puede ser un acto condenatorio, debe ser un instrumento de construcción. El control no debe ser el eje de los procesos que tienen que ver con la cultura escrita. Debe dejar de ser un acto propio del docente y abarcar cada uno de los entes que hacen parte del proceso educativo, para que a través de la reflexión y el diálogo las decisiones que se tomen tengan un carácter más contundente y más íntegro.

Para concluir se puede ver que este texto posibilita comprender que los procesos de la enseñanza de lo que Lerner (2001) llama la cultura escrita implican una

reconfiguración y una resignificación de las dinámicas propias de las maneras como la escuela ha concebido la lectura.

Ferreiro Emilia y Teberosky Ana (1979): "Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño". Experimentadoras investigadoras en el ámbito de la lectura y la escritura, este par de autoras realizan en este texto lo que se considera un aporte innovador, en lo que respecta a la comprensión de los procesos lectoescritores. Teniendo como base la idea Piagetiana de la psicogénesis del conocimiento construyen una propuesta teórica de la psicogénesis de la escritura. La formación de los procesos de la lectura y la escritura en niños vivencia una génesis similar a la que experimenta los estadios del pensamiento. Es decir que todo acto de enseñanza de la lectoescritura ha de pasar por una etapa sensorio motriz, una etapa pre operacional, una etapa de operaciones concretas y una etapa de operaciones formales.

Evidentemente para estas autoras el aprendizaje, en este caso de la lectura y la escritura, no tiene que ver con la implementación de actividades de carácter perceptivo-motrices sino más bien, con un proceso riguroso en el que a través de las interacciones entre el niño y el objeto cognoscente se establecen una serie de conflictos cognitivos que devienen en la adquisición y la consolidación de operaciones mentales más complejas, tales como el código escrito Ferreiro & Teberosky (1979):

Un número muy importante (demasiado importante) de niños fracasan al ser introducidos a la alfabetización inicial. Pretendemos demostrar que el aprendizaje de la lectura, entendido como el cuestionamiento acerca de la naturaleza, función y valor de este objeto cultural que es la escritura, comienza mucho antes de lo que la escuela imagina, y procede por vías insospechadas. Que además de los métodos, de los manuales, de los recursos didácticos, existe un sujeto que trata de adquirir conocimiento, que se plantea problemas y trata de resolverlos siguiendo su propia metodología. (...) Un sujeto que la psicología de la lectoescritura ha olvidado, a fuerza de buscar aptitudes específicas, habilidades particulares, o una siempre mal definida madurez lograda.(p.9).

La lectura en conjunto no puede ser entendida como mera técnica de percepción motriz y de decodificación, es en sí el proceso en el que la construcción conceptual es por naturaleza subyacente al sujeto cognoscente. Es decir que desde muy temprana edad, los niños y las niñas manifiestan mediante sus interacciones, la intención de adquirir el código escrito. Para estas autoras la lengua escrita no es un sistema propio de la escuela sino más bien un elemento que es transversal a las relaciones humanas.

Estas autoras innovan de manera drástica, dándole un vuelco a las teorías de su época que creían, como ellas mismas lo dicen que según Ferreiro & Teberosky (1979, p.39): “El principio del que se parte es que existe una “maduración” para el aprendizaje y que esta maduración consiste en una serie de habilidades específicas susceptibles de medición a través de conductas observables”. Nada más alejado de la realidad, ya que el sujeto cognoscente no sólo coordina sus habilidades para un determinado proceso, sino que también consolida la complejidad de su dimensión cognitiva con el transcurso de sus interacciones, por ejemplo en la experiencia de producción y de comprensión de un texto, los niños y las niñas no solo hacen uso tanto de sus diferentes dimensiones lingüísticas, sino que además las fortalecen permitiéndose un grado mayor de desarrollo cognitivo.

Desde esta visión la lectoescritura se entiende como un objeto a aprender y no como un objeto a enseñar, lo que cambia esencialmente las cuestiones sobre los métodos y la posición del maestro. El docente no será quien induce el proceso es así que florecerá y potenciará su consolidación.

Para estas autoras, leer no es decodificar sino otorgar, construir sentido utilizando tanto los signos, las grafías y esquemas de pensamiento del lector. Es esta la idea de la lectura como proceso y no como el fruto de acciones de momento promovidas por un determinado agente.

El proceso de la lectura es hecho que no pertenece exclusivamente a la escuela. Es un fenómeno que permea los distintos escenarios de la vida de sus usuarios. Es por ello que las autoras critican de forma radical la manera como se entienden los procesos de la lectura para su época y plantean una especie de análisis en el que

destacan cuáles son las características comunes de los niños antes de ingresar a la escuela.

Existen cinco niveles de la evolución psicogenética de la escritura de un niño y tres periodos en el interior de los cuales hay múltiples subdivisiones. El primer periodo tiene que ver con la distinción entre los modos íconos y no íconos de representación, en el que el niño considera la escritura como una cosa más de las que hay en el mundo: "...aproximadamente a los cuatro años empiezan a concebir la escritura como un objeto sustituto de otro objeto externo a ella: ¿qué dice allí?, señalando un texto escrito". El problema que se plantean tiene que ver con comprender aquello que la escritura sustituye, por lo que intentan distinguir entre el dibujo y la escritura, y paralelamente entre imagen y texto.

El segundo periodo al que denominan con la categoría de construcción de formas de diferenciación corresponde al proceso mediante el cual el niño construye hipótesis de cantidad y de variedad para que los textos le sean legibles. En este nivel se hace evidente si el niño tiene la oportunidad de adquirir ciertos modelos estables de escritura, ciertas formas fijas que es capaz de reproducir en ausencia del modelo. En el tercer periodo, en el de la fonetización de la escritura, los niños comprenden que la palabra escrita posee secciones diferenciables; el dividir el concepto en sílabas es una de las primeras respuestas que dan. Básicamente en este nivel el niño da una asignación sonora a las letras que hacen parte de una escritura. Seguidamente el niño hace una transición de la hipótesis silábica a la hipótesis alfabética, hace un análisis que va más allá de la sílaba. Es una etapa compleja ya que el coordinar las diferentes hipótesis que sobre una forma gráfica elabora se le hace complejo. El último nivel, denominado por las autoras, como hipótesis alfabética corresponde al momento en el que el niño comprende que cada uno de los caracteres de la escritura corresponde a valores sonoros menores que la sílaba, y es capaz de discriminar los sonidos que va a utilizar para escribir. En otras palabras, reconoce el sistema alfabético de la lengua.

La propuesta esbozada por estas investigadoras describe una nueva perspectiva sobre el aprendizaje de la lectura. Las autoras desarrollan una mirada sobre este proceso que es "radicalmente diferente" y que permite la aparición de "un niño que trata activamente de comprender la naturaleza del lenguaje que se habla a su alrededor" (Ferreiro & Teberosky, 1979, p.22).

López, Ramos & Mancilla (2008): “La adquisición de la lectoescritura en educación básica desde las teorías interaccionistas sujeto-ambiente. El caso de tres escuelas primarias de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas”. Esta investigación describe las principales dificultades que presentan los niños y niñas de las tres escuelas primarias de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, con relación a la adquisición del código lecto escritor. Básicamente concluyen que la habilidad de la memoria motora, la articulación y el vocabulario son los aspectos que presentan mayor dificultad. Siendo estos elementos sustanciales no sólo en la adquisición de la lectoescritura como herramienta de uso para descifrar los textos en términos de su decodificación, sino para entender más allá de los mismos como base de la comprensión. Otro de los hallazgos de los investigadores tiene que ver con que el maestro es la figura central del proceso de enseñanza de la lectoescritura, en muchas ocasiones le es difícil tener en cuenta las peculiaridades de los estudiantes y terminan siendo tratados de manera homogénea. La investigación realizada en el ciclo escolar agosto-julio de 2008, con 77 alumnos de primer grado que fueron evaluados por presentar problemas de retraso en la adquisición de la lectoescritura permite concluir que la formación docente, las creencias que mantienen los maestros acerca de lo que significa leer y escribir tiene una incidencia directa sobre el cómo se enseñan dichos procesos.

Alessi (2011): “Los procesos de aprendizaje y las prácticas de enseñanza de la lectura en la escuela primaria”. En este artículo, la autora se preocupa por indagar el desarrollo del alfabetismo en los primeros grados escolares a partir de la observación, en cierta medida, el análisis de las prácticas de lectura que se efectúan en el aula de la escuela primaria. El estudio propone explorar la relación que se establece entre la forma de conceptualizar la lectura como objeto de conocimiento y los procesos de aprendizaje y enseñanza en el entorno escolar. El objetivo es lograr un acercamiento al desarrollo de la lectura desde una perspectiva psicosociolingüística que permita indagar, describir e intentar dar una interpretación de las relaciones que se establecen entre el concepto de lectura que han construido los 18 estudiantes primer grado de educación primaria, teniendo en cuenta el modo en que los niños perciben, procesan la información y se enfrentan al aprendizaje de la lectura a partir de la propuesta pedagógica que ofreció el programa de español para este grado escolar.

2.2.2 Marco Conceptual

De acuerdo con las definiciones que hablan sobre la palabra gamificación que se han hecho se puede decir basándose en Werbach y Hunter (2012) que la gamificación consiste en la utilización de diferentes métodos, procedimientos y componentes de diseño de juegos para ser adaptados en diferentes terrenos y lograr resolver dificultades presentadas a su vez llamar la atención y motivar a los participantes, otra definición sería: "La gamificación o ludificación se refiere al proceso mediante el cual se adoptan elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación" (Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. 2011). (Vargas-Enríquez, julio de 2013), vale resaltar a Borrás (2015, p4): quién afirma:

"El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándose. Por otro lado jugar es libertad pero dentro unos límites (círculo), se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse".

Para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en la gamificación. Kapp (2012) señalan algunas de las características de la gamificación, características muchas ellas compartidas por Zichermann y Cunningham (2011):

La base del juego: donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir (la información del producto que se desee transmitir) y la existencia de un reto que motive al juego. También habría que prestarle atención a la instauración de unas normas en el juego, la interactividad y el *feedback*.

Mecánica: La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.

Estética: El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

Idea del juego: El objetivo que pretendemos conseguir. A través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles sólo por su subconsciente. Con esto logramos que simule ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

Conexión juego-jugador: Se busca por tanto un compromiso entre el jugador y el juego. Para ello hay que tener en cuenta el estado del usuario. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* indican que el jugador tiene que encontrar con relativa facilidad lo que está buscando, ya sean los botones que necesite o las instrucciones del juego. Si no encuentra con relativa facilidad lo que busca, creará un estado de frustración hacia el juego, y la relación jugador-juego será negativa.

Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Por la existente diversidad, Kapp hace una división entre los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego, y las que no.

Motivación: La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. Una consideración respecto a la motivación en la gamificación es que “ni sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración). Y cómo las personas aprenden a base de tiempo y repetición, los desafíos tienen que ir aumentando para mantenerse a la altura de sus crecientes habilidades” (Csikszentmihalyi en BBVA Innovation Edge, 2012, p.9), hay que buscar un término medio para que el sujeto no se vea incapaz de conseguir el objetivo, y por tanto deje el juego, o todo lo contrario, que el juego se presente tan fácil de resolver que no tenga atractivo para el jugador.

Promover el aprendizaje: la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el *feedback* correctivo.

Resolución de problemas: Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc. (Díaz Cruzado, 2013)

Tomando esto en el caso estricto del contexto educativo se trataría de un proceso que potenciaría varios aspectos como son: Activa la motivación por el aprendizaje, permite la retroalimentación constante, facilita un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, otorga compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, permite resultados más medibles como son niveles, puntos y medallas, genera competencias adecuadas, genera aprendices más autónomos, desarrolla competitividad a la vez que colaboración, otorga capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio en línea.

La idea de incluir los lineamientos del juego en los procesos de la escuela, no ha sido nueva, sin embargo los avances en materia de las tecnologías de la información y la comunicación ha propiciado nuevos saberes y una necesidad inaplazable de incluir estos lenguajes y formas de interactuar en los currículos. Es así, como la gamificación se convierte en una estrategia que establece un diálogo entre los saberes tradicionales de la escuela y el entorno digital y el ciber conocimiento, en este caso se emplea como herramienta para el fortalecimiento de la comprensión lectora la cual hace parte de la competencia comunicativa, el término competencia es tomado por Hymes (1996,13-37) como: "el término más general para referirse a las capacidades de una persona", y el término comunicativa que hace referencia a la forma de transferir determinada información, en este sentido las habilidades comunicativas son un grupo de procesos los cuales se van desarrollando paulatinamente a lo largo de la vida y contribuyen en la interacción social, dentro de estas habilidades se encuentran las verbales de recepción escuchar, leer y las verbales de emisión hablar, escribir se profundiza en las de lectura y escritura gracias a un artículo que alimenta el constructo conceptual para fundamentar la idea de que la literatura es un elemento insustituible en la enseñanza de la lectura y la escritura es el de Escalante, D. & Caldera, R. (2008). Allí se rescata el papel tan

importante que tiene la literatura infantil a la hora de propiciar y enrolar a los niños en las vicisitudes de la lectura. En otras palabras quiere demostrar cómo para despertar la creatividad y el desarrollo de la imaginación se apela desde un primer instante a los usos y las formas de la lengua..

Actualmente existe una gran diversidad de definiciones en torno a la lectura que son múltiples y acertadas, ya que en cada una de ellas se contemplan una serie de categorías conceptuales que ofrecen diferentes aspectos sobre esta capacidad eminentemente humana, y que permiten su análisis en toda su complejidad. En este artículo se reconoce a la lectura “Como un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizar, construye su propio significado. En este ámbito, la lectura se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible en el que conforme va leyendo, le va otorgando sentido particular al texto según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto.” Desde esta perspectiva, el acto de leer se convierte en una capacidad compleja, superior y exclusiva del ser humano en la que se comprometen todas sus facultades simultáneamente y que comporta una serie de procesos biológicos, psicológicos, afectivos y sociales que lo llevan a establecer una relación de significado particular con lo leído y de este modo, esta interacción lo lleva a una nueva adquisición cognoscitiva. Es importante señalar que la concepción de lectura que se postula en este artículo contraria a la tradicional, pone énfasis en la actividad que despliega el lector y reconoce su papel activo para construir el significado del texto. Desde esta concepción constructivista, la lectura se convierte en una actividad eminentemente social y fundamental para conocer, comprender, consolidar, analizar, sintetizar, aplicar, criticar, construir y reconstruir los nuevos saberes de la humanidad y en una forma de aprendizaje importante para que el ser humano se forme una visión del mundo y se apropie de él y el enriquecimiento que le provee, dándole su propio significado.” (Valencia A. G., 2004).

3 DISEÑO METODOLÓGICO

El estudio tuvo un enfoque mixto ya que este es la fusión por así decirlo de los enfoques cuantitativo y cualitativo; el método a trabajar maneja la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos es asimismo como la integración y discusión conjunta, implementados en secuencia paralelo o mezclados desde el planteamiento. En la ruta mixta se utilizan evidencias de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias (DeCuir-Gunby y Schutz 2017; Creswell 2013a; y Lieber y Weisner 2010).

Se caracterizó por tener instrumentos que se afinaron paulatinamente, datos narrativos, verbales, se realizó un análisis temático sobre la comprensión lectora; este enfoque posee fortalezas en cuanto a la amplitud, profundidad de resultados, riqueza interpretativa, naturalidad de observaciones y flexibilidad, lo que permitió realizar la interpretación, análisis de los datos recogidos en la aplicación de las estrategias planteadas como fueron: Encuesta, observación directa, diagnóstico inicial del año escolar, cuestionario, pruebas aplicadas, etc. Dando respuesta que la gamificación fortaleció la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado, para este caso en la ruta mixta es precisamente que se implementó la gamificación en el proceso de lectura, se logró definir cuáles de esos niños mejoraron la lectura y tienen un proceso de comprensión lectora acorde al grado segundo, el cual no sólo fue la decodificación del texto, sino que también lograron dar cuenta del mismo y respecto a aquellos que no lo superaron se tendrán que hacer un proceso un tanto más interpretativo es decir de análisis que puede ser el motivo, razón o circunstancia por el cual no son capaces de comprender determinados textos.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

En cuanto al tipo de investigación que se utilizó, básicamente se indagó a profundidad acerca de tesis e información suficiente relacionada con Gamificación y comprensión lectora, partiendo de las investigaciones estudiadas se pretendió dar a conocer el resultado que arroja esta investigación que fue llevada a cabo con los estudiantes de segundo grado de la escuela Normal Superior Sede Viento Libre.

Seguido de esto se apoderó del tipo descriptivo haciendo referencia al inicio de la investigación en donde se dio orden al trabajo de acuerdo a la realización de un

estudio a fondo donde se logró identificar características tanto de gamificación como de la comprensión lectora, es así como se determinó que se anhelaba investigar la implementación de la gamificación como estrategia en el fortalecimiento de la comprensión lectora, adicionalmente se realizó una indagación acerca del diseño de investigación cualitativa el cual es más flexible y abierto, se tomó como referente el trabajo realizado por Hernández, Fernández Batista (2006).

Las investigaciones descriptivas consistieron en estudiar un fenómeno determinado a fondo logrando identificar características, buscar razones de por qué sucede o cómo se da determinada situación, este tipo de investigación busca toda clase de información para así describir lo que se investiga, el investigador debe tener ideas claras sobre su objeto de estudio y tener la capacidad de definir concretamente este, Gómez (2015)

Es así como se definió que la esta investigación se apoyó en el tipo de investigación descriptiva, debido a que las investigadoras actuaron de manera participativa tomando un papel activo siendo ellas quienes implementarán la gamificación en el aula para el fortalecimiento de comprensión lectora, convirtiéndose así en las principales facilitadoras, orientadoras y directoras en el desarrollo de las actividades aplicadas, adicionalmente fueron ellas quienes comprobaron y describieron los efectos que estas genera.

3.2 HIPÓTESIS

La gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortalecerá la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Ubaté Sede Viento Libre.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

Gamificación: Fue una variable independiente ya que a partir de esta se desarrollaron las estrategias propuestas para fortalecer los procesos de lectura en los estudiantes del grado segundo mediante las herramientas puzzel.org, Genially, Kahoot, las aplicaciones Inshot y viva video.

Comprensión lectora: Se consideró como variable dependiente debido a que fue tomada para modificar y transformar los procesos que los estudiantes de grado segundo mostraron a nivel lector, se contribuyó que con el diseño de la estrategia lúdico-pedagógica apoyada en la gamificación de esta investigación se reforzó este aspecto empleando herramientas tecnológicas y a su vez se innovó en el aula consiguiendo así motivación y gusto por la lectura; esta variable fue medida gracias a las dimensiones comprensión literal, comprensión Inferencial, comprensión crítica y a los Indicadores propuestos en los derechos Básicos De Aprendizaje de lenguaje.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 2. Operacionalización de la variable gamificación

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente gamificación	Diseño	Fortalece la comprensión lectora.
		Mejora los niveles de lectura de los estudiantes.
	Juego	Motiva el trabajo en los estudiantes partiendo del juego y estrategias lúdicas.
		Logra centrar el interés y la atención de los estudiantes mediante diferentes estrategias mediadas por TIC.
	Aplicación	Aplica recursos digitales enfocados a los niveles de lectura

		Interactúa con plataformas como como genially, puzzel y kahoot.
	Evaluación	Evaluar el impacto de la estrategia planteada.
		Consolidar los avances que tiene la población muestra.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Operacionalización de la variable comprensión lectora

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente: Comprensión Lectora	Comprensión Literal	Elabora hipótesis predictivas del contenido de textos literarios.
		Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.
		Relaciona personajes, tiempos, espacios y acciones para dar sentido a la historia narrada.
		Reconoce espacios, acciones y personajes de acuerdo a hechos narrados.
		Expresa ideas atendiendo a las Características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares).
	Comprensión Inferencial	Ordena secuencias presentadas en el texto.
		Responde a formulaciones de acuerdo a la lectura.

		Interpreta el contenido y la estructura del texto.
	Comprensión Crítica	Realiza lectura de 60-84 palabras por minuto.
		Relaciona la información que proporciona el texto con sus conocimientos previos.
		Comprende el contenido global de un texto.

Fuente: Elaboración propia con indicadores basados en los DBA.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Escuela Rural Viento Libre se encuentra ubicada en la Vereda Apartadero Bajo Sector Viento Libre. En la actualidad cuenta con 6 maestros de planta y 130 estudiantes de preescolar a grado quinto de primaria. La sede posee instalaciones en buen estado, seis aulas de clase, dos de ellas con plataforma TOMI, biblioteca, sala de sistemas con dos UMAS (maletas con computadores portátiles) que contiene 10 computadores portátiles cada una, batería de baños, sala de profesores, cuarto de materiales, emisora, laboratorio, el servicio de restaurante escolar y cuarto de aseo. Carece de espacios propios para la recreación de los estudiantes y en la actualidad se emplean las canchas de la junta de acción comunal para hacer uso del descanso de los niños de los grados tercero a quinto, preescolar a segundo toman su descanso en un espacio muy reducido dentro de la escuela el cual cuenta con un parque pero con escasas zonas verdes. Una característica para resaltar de la comunidad de Viento Libre es la diversidad cultural. Las familias provienen de distintos lugares del país como: Valle del Cauca, Boyacá; Santander, Huila y Neiva entre otros; también se cuentan con familias extranjeras provenientes de país de Venezuela.

En un alto porcentaje los estudiantes cuentan con un núcleo familiar compuesto por mamá, papá y hermanos, solo seis convive con uno de los dos progenitores. La totalidad de los estudiantes pertenecen al Sistema de Selección de Beneficiarios para Programas Sociales (SISBEN) en los niveles uno, dos, tres. Los dos estudiantes extranjeros no cuentan con la afiliación a una Entidad Promotora de Salud. El nivel educativo de las familias se remite a la educación básica primaria y secundaria.

La población muestra que se escogió para la realización del trabajo de investigación fueron diez estudiantes del grado segundo de la jornada mañana de los cuáles son ocho niños y dos niñas, sus edades oscilaron entre los seis y los diez años, la gran mayoría viven en el sector rural en las veredas aledañas a la institución, tan solo uno vive en el sector urbano, en el grupo en total tres pertenecen a familias desplazadas por el conflicto armado, dos que son de otra nacionalidad y cuatro de ellos fueron re-iniciantes, adicionalmente en la época de pandemia donde la educación fue impartida online se evidencio una brecha digital donde la mayor parte del grado segundo no contaban con conexión a internet, algunos solo contaban con un computador a disposición de toda la familia, algunos de estos equipos se encontraban desactualizados y carecían de programas para la recepción y aplicación de actividades, sumado a esto se identificó que ésta población no contaba ni cuenta con buenos recursos económicos para mejorar o agregar conectividad en sus hogares, es por esto que el trabajo de investigación se llevó a cabo con diez de estos estudiantes los cuales tuvieron las posibilidades de participar eficientemente.

3.6 PROCEDIMIENTO

Esta investigación partió del diagnóstico obtenido a través de la observación directa, prueba y encuesta realizada a padres de familia y estudiantes; gracias a esto se logró identificar la situación problema y buscar darle solución mediante la implementación de la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas. Para dicho trabajo se dispuso de una secuencia de fases en las cuales se realizó el diseño y la implementación de actividades lúdico pedagógica donde se fortaleció la comprensión lectora en los estudiantes tomados como muestra para la investigación.

Fase 1. El Guión

Etapas 1.1 Diseño encuestas y Prueba diagnóstica

Paso 1.1.1 Diseño ficha del estudiante

Paso 1.1 2 Diligenciamiento ficha del estudiante y consentimiento informado uso de imagen.

Paso 1.1.3 Diseño de encuestas

Paso 1.1.4 Diseño de prueba diagnóstica

Etapas 1.2 Aplicación de encuestas y prueba diagnóstica

Paso 1.2.1 Aplicación de encuestas

Paso 1.2.2 Aplicación de prueba diagnóstica

Etapas 1.3 Nombre etapa. Análisis de datos

Paso 1.3.1 Procesamiento de datos obtenidos

Paso 1.3.2 Tabulación y comparaciones de resultados obtenidos

Fase 2. Ambientación del escenario

Etapas 2.1 Diseño de la propuesta

Paso 2.1.1 Seleccionar textos para las actividades

Paso 2.1.2 Diseño de actividades a aplicar con PUZEEL

Paso 2.1.3 Diseño de actividades a aplicar con KAHOOT

Fase 3. Luces, cámara y acción

Etapas 3.1 Aplicación de la propuesta

Paso 3.1.1 Exploración y narración de textos.

Paso 3.1.2 Implementación de juegos interactivos en PUZEEL

Paso 3.1.3 Solución de cuestionarios didácticos GENIALLY, KAHOOT, PUZEEL

Fase 4. Se cierra el telón

Etapas 4.1 Evaluación

Paso 4.1.1 Diseño de instrumento final pre-test

Paso 4.1.2 Aplicación de instrumento final pre-test

Paso 4.1.3 Verificación de los avances obtenidos

Paso 4.1.4 Impacto generado por la estrategia de gamificación aplicada

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En primer lugar, en la fase 1 “*el guión*”, se empleó el instrumento de la observación directa pues al iniciar el año escolar se realizó una caracterización del nivel académico que traía cada uno de los niños y niñas que se realizó durante las primeras semanas del año escolar donde se evidencio el nivel de lectura que tenían los estudiantes mediante ejercicios de lectura por lo anterior se infirió que los estudiantes presentan un nivel de lectura superficial, basándose en la tabla de estándares nacionales de habilidad lectora para el grado segundo de primaria.

Mediante una tabla diseñada previamente (anexo B) se recolectaron datos los cuales permitieron la caracterización del aula, los estudiantes, sus niveles socios económicos y datos importantes que se evidenciaron en el plan de aula de la docente.

Se realizó una encuesta a padres de familia mediante la plataforma Google Drive donde evaluaron a sus hijos frente a la comprensión de lectura y manifestaron que deseaban mejorar los niveles de esta.

También a través de la encuesta en Google Drive aplicada a los estudiantes se recolecto el nivel de comprensión de lectura que tenían los estudiantes, a partir de esta se eligió la población muestra.

Los padres diligenciaron el instrumento de consentimiento informado, autorizaron para tomar evidencias fotográficas y videos de los estudiantes, los cuales sustentan el proyecto y dejan la evidencia directa de la aplicación.

En segundo lugar, se trabajó la fase 2 “*Ambientación del escenario*”, es aquí donde se diseñaron actividades que se aplicaron a la población muestra; para empezar se buscaron diferentes textos que fueron útiles para el desarrollo de los indicadores

propuestos, estos textos fueron narrados por las docentes con ayuda de Viva Video e Inshot, partiendo de sus contenidos los estudiantes generaron hipótesis predictivas y expresión de ideas, también respondieron diferentes preguntas de acuerdo a la lectura, comprendieron el contenido global de un texto, partiendo de esto se crearon las actividades a aplicar.

Se procedió a crear actividades en Kahoot donde se diseñaron competencias de cuestionarios con preguntas relacionadas a las lecturas, se otorgaron trofeos interactivos partiendo del lugar ocupado por cada estudiante. En Genially se construyeron cuestionarios de única respuesta donde se trabajó personajes, orden de la historia, espacios, interpretación de contenido y estructura del texto. También se diseñaron actividades en Puzzel como crucigramas, sopas de letras, orden de palabras y lectura de estas en un minuto. Cada una de las anteriores actividades fue planeada, diseñada y evaluada con anterioridad para evidenciar la pertinencia de cada una de estas.

En tercer lugar, la fase 3 “Luces, cámara y acción” se puso en marcha las actividades diseñadas en la fase 2 así: Cada día se trabajaba un texto diferente narrado por la docente con preguntas antes, durante y después, luego cada estudiante en su casa debido a la pandemia solucionaba los diferentes juegos interactivos y resolvía los cuestionarios didácticos, las docentes recolectaron los resultados obtenidos y las evidencias de cada actividad aplicada que sustenta esta aplicación.

Por último, la fase 4 “Se cierra el telón”, se realizó la evaluación de las actividades, aplicando el pre-test, donde se verificó si la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortaleció la comprensión lectora en la población muestra, se evaluaron los avances obtenidos partiendo de la comparación del diagnóstico inicial y el post test final, de esta manera se demostró el impacto y la trascendencia del proyecto.

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

La forma en la cual se procesaron los datos obtenidos para el desarrollo de la investigación fue por medio de gráficas de barras de una encuesta trabajada con

padres de familia la cual fue diseñada y aplicada mediante el software Google Drive. Una prueba diagnóstica de manera física y prueba final aplicada mediante la aplicación de WhatsApp a los estudiantes con el fin de analizar y comparar los datos obtenidos y adicionalmente la observación de resultados adquiridos es los juegos interactivos creados y aplicados en las herramientas Kahoot, genially, puzzel org los educandos avanzaron en las pruebas desarrolladas, gracias a esto se consiguió realizar el estudio mixto de los resultados obtenidos para así concluir el impacto y fortalecer en los estudiantes la comprensión lectora.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Este trabajo investigación estuvo enmarcada en las competencias comunicativas desarrollando habilidades de comprensión lectora con diez estudiantes del grado segundo que presentaban dificultades con este proceso los cuales fueron participantes activos adhiriéndose a las actividades propuestas por las docentes, para este proyecto se utilizaron instrumentos de recolección de información los cuales fueron encuesta aplicada a padres de familia, prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes objetos de estudio, seguido de esto se procedió a diligenciar y firmar el formato de consentimiento informado por cada padre de familia (ver anexo C), adicionalmente se hizo necesario solicitar el aval del rector (ver anexo F) de la institución donde se implementaron las diferentes actividades, se manejó el uso de datos personales por parte exclusiva de las docentes, dichos datos no figuran en este documento garantizando la protección de información personal de los menores.

Esta investigación se consideró pertinente y acorde a la necesidad observada en el grupo de estudiantes pues presentaban dificultad en la comprensión de lectura.

En la comunidad intervenida por motivos de pandemia se trabajó con solo una pequeña población ya que en la mayor parte del grupo de estudiantes carece de recursos tecnológicos en sus casas pues inicialmente se había planteado el trabajo en la sede donde se contaban con los equipos y la red de internet para las actividades que ayudarían a fortalecerían la comprensión lectora.

Se crearon actividades en diferentes plataformas con el fin de que los estudiantes interactuaran y mejoraran la dificultad encontrada, los estudiantes que carecían de internet para poder trabajar en línea se les facilitó mediante el grupo de whatsapp las actividades y ellos la desarrollaron en sus cuadernos o en el celular, al finalizar enviaban las evidencias del trabajo.

En el análisis se interpretó que las diferentes actividades desarrolladas por los estudiantes conllevaron a mejorar la comprensión de lectura en ellos pues su lectura fue más fluida, vocalizada y realmente se comprendió lo que se está leyendo, de esta manera se logró lectura analítica, crítica y reflexiva.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

Prueba diagnóstica aplicada. Comprensión de lectura (anexo 6)

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la prueba y encuesta diagnóstica aplicada con apoyo de padres de familia a 10 estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Normal Superior Ubaté sede Viento Libre, seguidamente se encuentra la figura número tres donde se muestran los resultados de comprensión lectora por niveles y se continua con las gráficas que sustentan la prueba con el fin de diagnosticar dificultades la comprensión lectora en los niveles: literal. Inferencial y crítico.

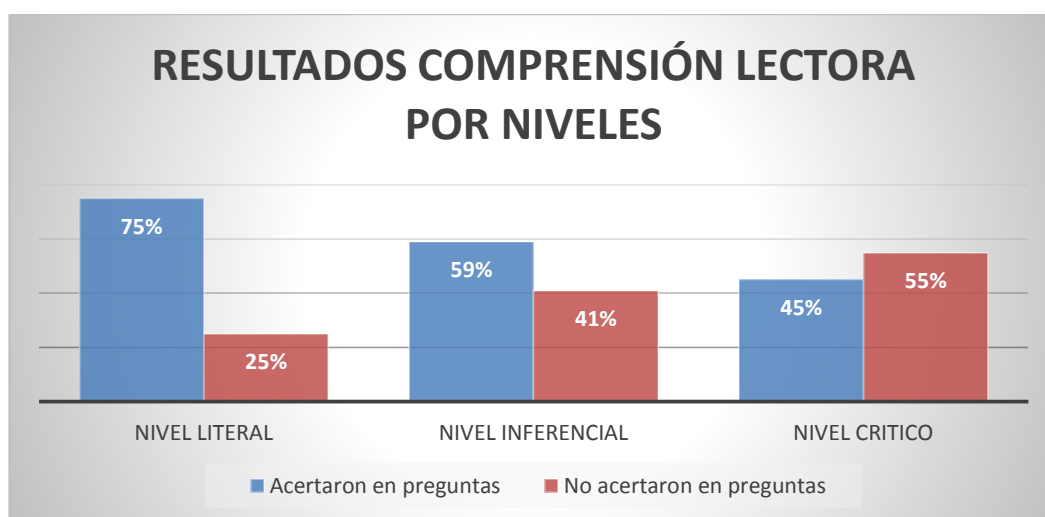
Tabla 4. Resultados comprensión lectora por niveles.

	Cantidad de estudiantes	número de pregunta en pruebas a padres y estudiantes	Estudiantes que acertaron en la respuesta	Estudiantes que no acertaron en la respuesta
Nivel literal	10	#1 Prueba Estudiantes	66%	34 %
	10	#2 Prueba Estudiantes	84 %	16 %
	10	Promedio	75%	25 %
Nivel inferencial	10	#4 Encuesta Padres	58 %	42 %
	10	#2 Encuesta Padres	61 %	39 %
	10	Promedio	59%	41%
Nivel crítico	10	#5 Prueba Estudiantes	59 %	41 %
	10	#1 Encuesta Padres	8 %	92%

	10	#5 Encuesta Padres	69%	31%
	10	Promedio	45%	55 %

Fuente: elaboración propia

Figura 3. Resultados de comprensión lectora por niveles.



Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Resultados de pregunta 1 prueba diagnóstica estudiantes.

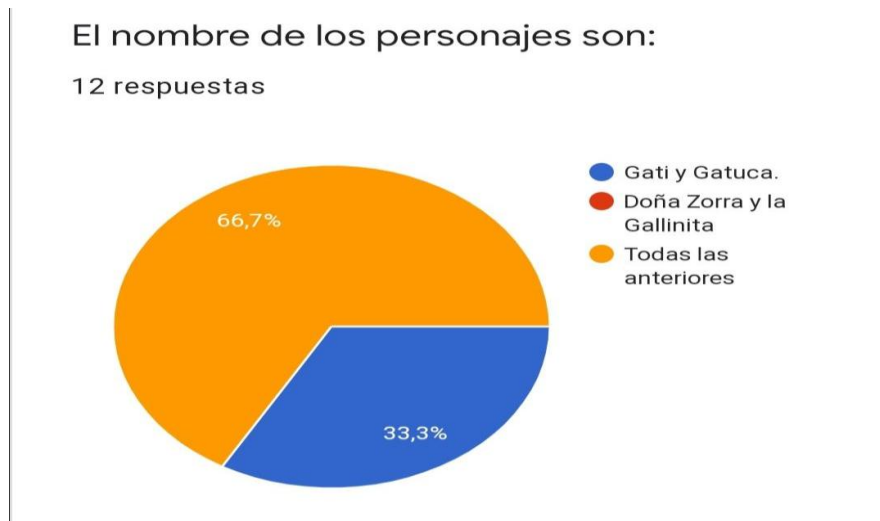


Figura 5. Resultados de pregunta 2 prueba diagnóstica estudiantes.

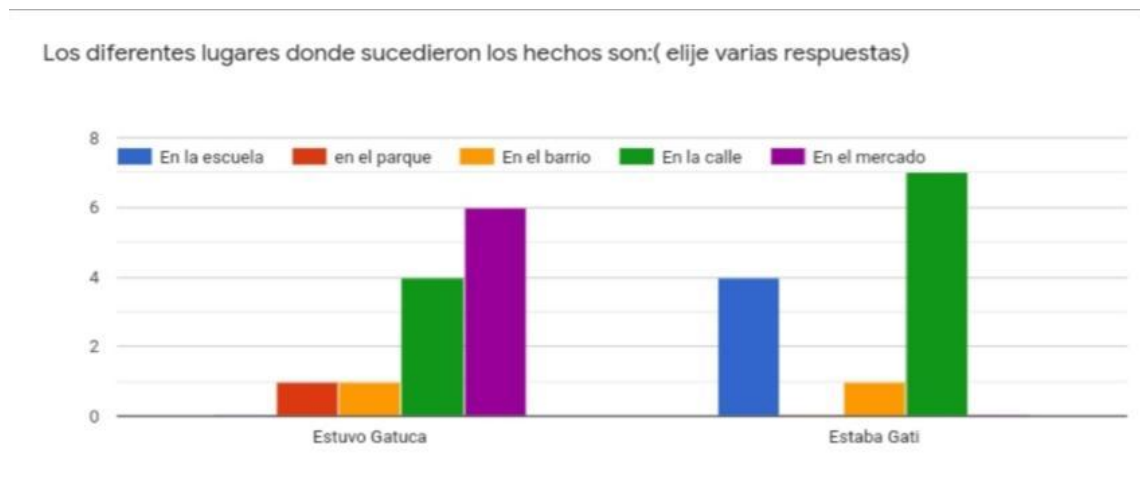
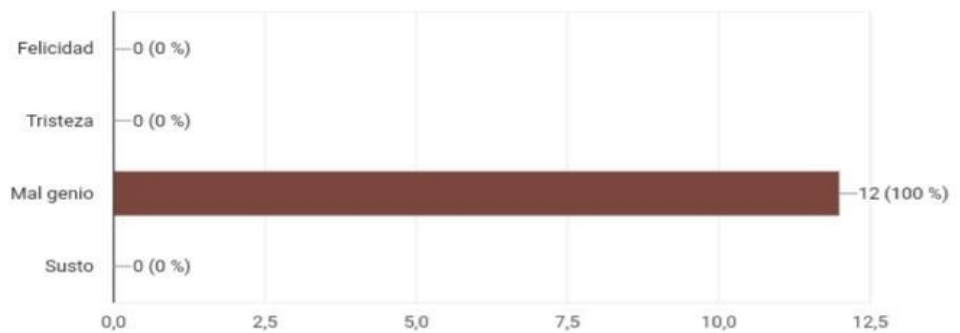


Figura 6. Resultados de pregunta 3 prueba diagnóstica estudiantes.

Gati Gatico tenía

12 respuestas



Respuestas pregunta 4 prueba diagnóstica estudiantes.

Crea un final para este cuento

12 respuestas

El gati gatico encontro la llave y vivio feliz para siempre con su mamita

Gati encuentra la llave

que selos pudo dejar porque le pusieron candado y ya no sele Cayeron más y como se le olvidó donde había dejado la llave le tocó dejarselos

que si se pudo poner los pantalones porque le pusieron candado pero se le olvidó donde había dejado las llaves

Gati está feliz porque su mamá gatuca le hizo unos pantalones que le quedaron bien, y él salió contento a la calle, para que todos lo vieran.

Entonces gati gatica se puso a buscar en el piso y en Contro la llave y se puso muy feliz

Luego gati consiguió la llave y pudo quitarse los pantalones

En el. Pantalón

Agati le gustaron los pantalones

Para que las cosas le salgan bien no hay que enojarse

Pero un día en la mañana la gallinita picoteando por todos lados encontró la llave y corriendo se la llevó al gato gati y este se puso muy feliz y su mamá le dio otros pantalones más pequeños...

Figura 7. Resultados pregunta 5 prueba diagnóstica estudiantes.

Lograste comprender el cuento cuando leíste

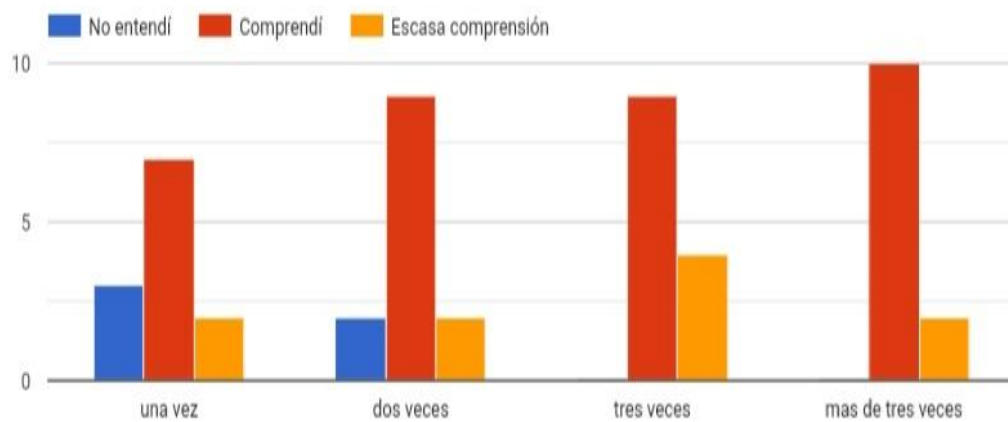
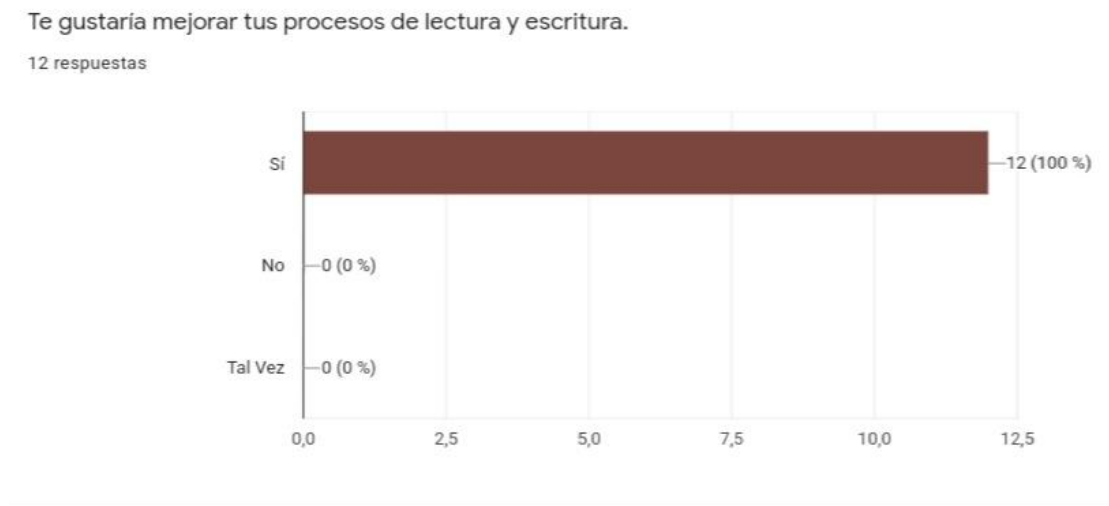
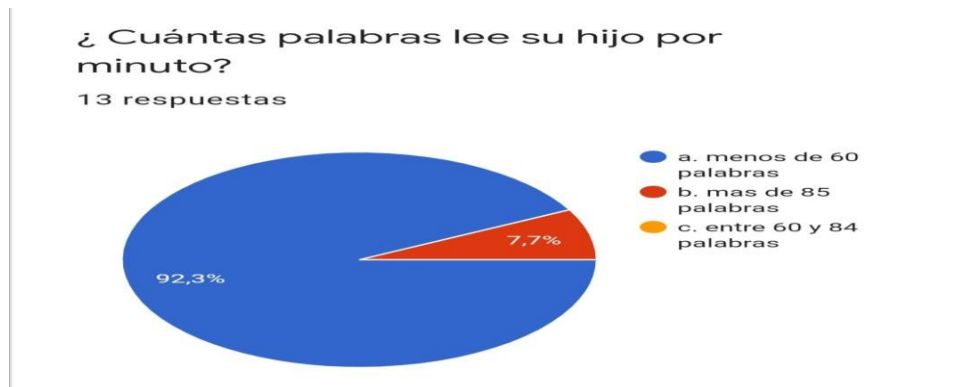


Figura 8. Resultados de pregunta 6 prueba diagnóstica estudiantes.



Resultados de encuesta diagnóstico aplicada a padres de familia

Figura 9. Resultados de pregunta 1 encuesta de padres.



Resultados comparados con la tabla de estándares nacionales de habilidad lectora.

Figura 10. Estándares Nacionales de la habilidad lectora.

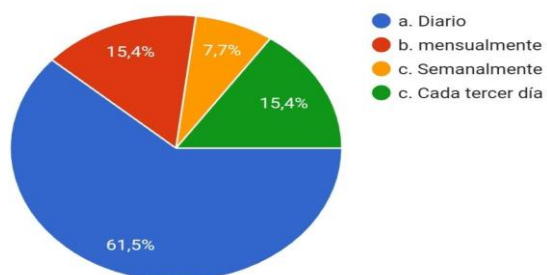
Nivel	Grado	Palabras leídas por Minuto
Primaria	1°	35 a 59
	2°	60 a 84
	3°	85 a 99
	4°	100 a 114
	5°	115 a 124
	6°	125 a 134
Secundaria	1°	135 a 144
	2°	145 a 154
	3°	155 a 160

Fuente: Blog Comprensión lectora basada en evidencias.
<https://clbe.wordpress.com/tag/palabras-por-minuto/>

Figura 11. Resultados de pregunta 2 encuesta de padres.

¿Su hijo tiene hábitos de lectura y escritura?

13 respuestas



Resultados de pregunta 3 encuesta de padres.

¿Acompaña a su hijo a visitar bibliotecas?
sí, no y porque.

13 respuestas

No por las circunstancia que estamos
viviendo

Si

no

No

No no tengo tiempo

No por que en estos momentos no podemos
salir de casa

No por que en casa hay muchos libros para
leer

No porq El motivo de la enfermedad no se

No lee en casa

No porque en estos momentos no salimos

No , porque no conozco biblioteca aquí

No porque ahoritan no pueden salir y la
biblioteca queda lejitos

No por que vivimos muy lejos

Resultados de pregunta 4 encuesta de padres.

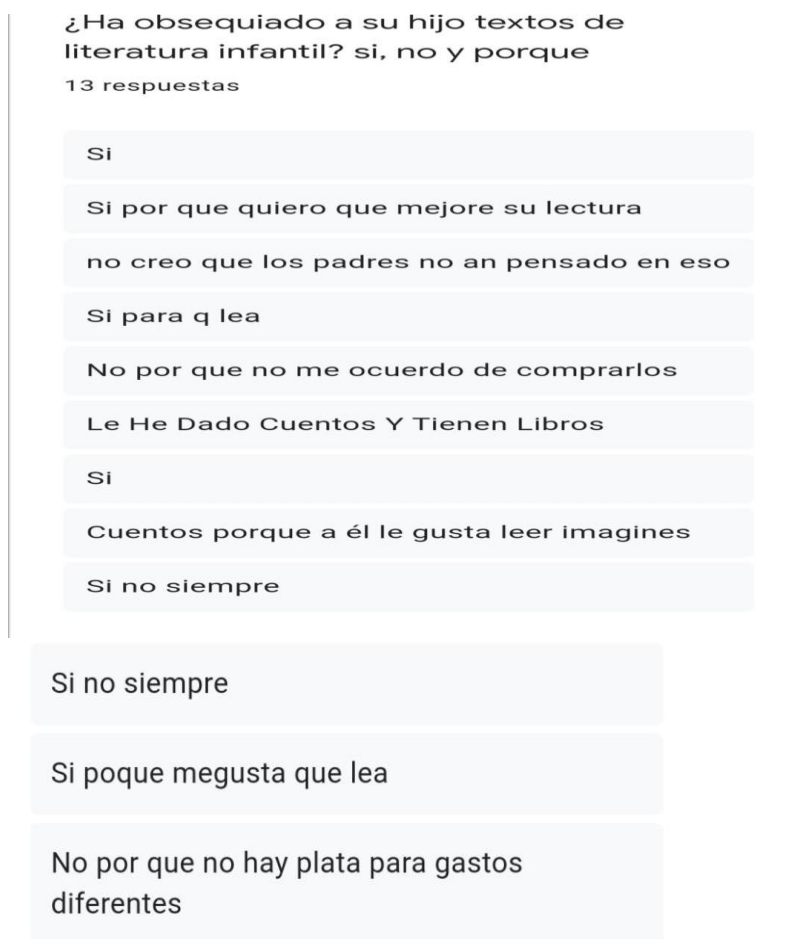


Figura 12.Resultados de pregunta 5 encuesta de padres.

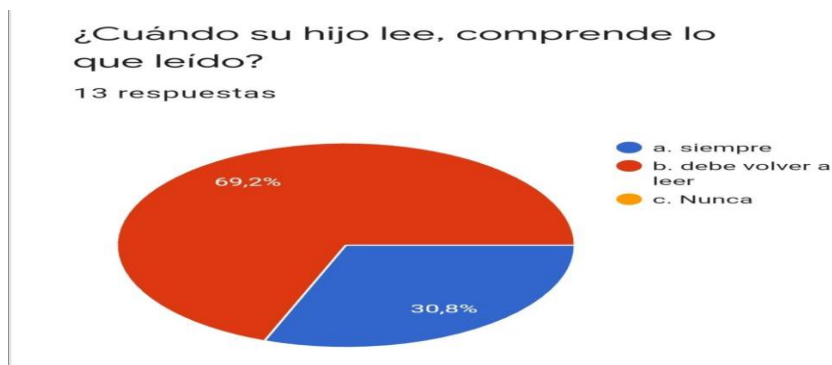
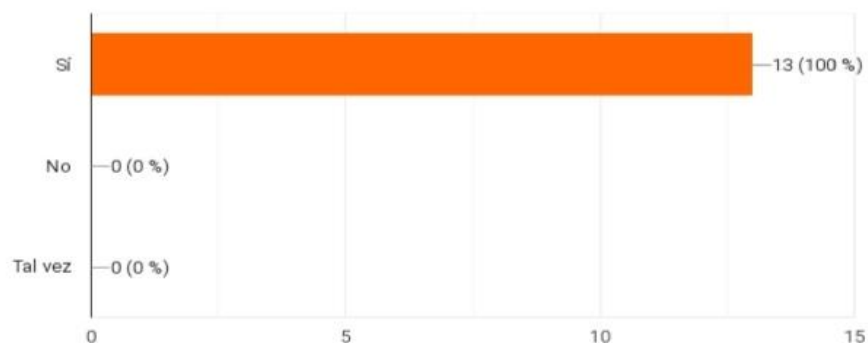


Figura 13. Resultados de pregunta 6 encuesta de padres.

Le gustaría que su hijo mejorara las habilidades comunicativas de materia didáctica.

13 respuestas



Aplicando la prueba y encuesta diagnostica se logró identificar la necesidad de fortalecer la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico en los estudiantes del grado segundo, para esto se crearon diferentes actividades y juegos interactivos. Partiendo de los resultados obtenidos se evidencio que el mejor desempeño estuvo en el nivel literal, seguido de esto se encuentro el nivel inferencial y la mayor dificultad se evidencio en el nivel crítico, donde se demostró que gran parte de la muestra no lograron responder de manera correcta.

Tal y como expone Lerner (2001) las docentes tomaron como objetivo lograr que los estudiantes en su totalidad fortalecieran procesos de comprensión lectora, asumiendo que es papel fundamental de la escuela es establecer una comunidad de lectores, es así como se aplicó lo que Lerner (2001) denomina como “lo necesario” brindando lo que en esencia es objeto de la escuela para este caso textos, cuestionarios y actividades que permitieron pensar, resolver preguntas relacionarlas con conocimientos previos, manteniendo así un proceso de comprensión de lectura activo.

También se tomó “lo real” evaluando las dificultades que encaminó llevar a cabo la aplicación de las actividades planteadas a través de la virtualidad, para esto fue vital que dichas acciones fueran adecuadas, didácticas e interactivas, capaces de generar procesos significativos de comprensión y formación lectora, así superar las barreras halladas debido a la situación presentada por el covid-19.

Evidentemente este reto implicó unas tareas, entre ellas las más destacadas fueron: impartir conocimiento de forma didáctica y creativa para así formar seres humanos críticos, autónomos, capaces de usar la gamificación como una manera de adquirir conocimiento, convirtiéndolo en la necesidad de leer con placer y gusto, adicionalmente en el desarrollo de las actividades generaron motivación al encontrar respuestas a preguntas planteadas en los juegos y así avanzar de niveles, obteniendo trofeos o premios, según cada desempeño.

Es importante tener en cuenta que para Lerner (2001) la didáctica juega un papel fundamental, ella considera que muchos de los problemas que hay en la proyección de las mallas curriculares tienen relación directa con la manera en que se pensaron ejecutar, se pretendió entonces crear actividades didácticas, refiriendo que “mediante la implementación de juegos es posible la motivación hacia el aprendizaje” (Kenny y McDaniel, 2011), que dichas actividades permitieron una re significación de las dinámicas propias que la escuela ha concebido en cuanto a comprensión lectora.

Se tomó también a Ferreiro & Teberosky (1979), para ellas leer no solo es decodificar sino otorgar y construir sentido utilizando tanto los signos y las grafías como los esquemas de pensamiento del lector, lo que se obtuvo fue la formación de estudiantes como seres activos, capaces de retener información para el fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora.

Los resultados se obtuvieron en la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes sobre procesos de lectura, donde se patentizó que algunos lograron identificar los personajes involucrados y sus emociones, se valoró que los educandos construyeron un final escaso y poco coherente con lo leído, identificaron lugares donde se desarrolló la historia, los alumnos en su mayoría consiguieron comprender el texto realizando más de tres veces la lectura. Los estudiantes en su totalidad desearon mejorar los procesos de comprensión lectora.

Los resultados obtenidos de la prueba se analizaron donde dejaron ver la problemática la cual generó la necesidad de brindar apoyo a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora, pues carecían de interpretación de lectura, ya que manifestaron espontáneamente que debieron realizar varias veces la lectura del texto para poder extraer información importante que le ayudó a comprender este. Al crear un texto era escaso de vocabulario y realizaban composiciones que carecían de información, ya que son conformistas y buscan hacer las cosas fáciles sin realizar un trabajo coherente y bien elaborado.

Partiendo de la información recolectada se hizo necesario crear actividades las cuales al ser implementada realizaron el refuerzo de comprensión lectora y lograron mejorar esta habilidad en la población muestra intervenida.

Partiendo del análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia, se pudo inferir que en relación con los estándares nacionales de habilidad lectora propuestos los estudiantes de grado segundo no lograban leer más de sesenta palabras por minuto, sin embargo la mayor parte de ellos tenían hábitos de lectura diaria en casa, adicionalmente se apreció que solo uno de los progenitores encuestados acompañaba a su hijo a la biblioteca, los demás refirieron no tener tiempo, no conocen estos lugares o porque estos espacios quedan alejados

de la vereda, respondieron que la mayoría ha obsequiado diferentes textos a sus hijos con el fin de mejorar el hábito lector, otros manifestaron que olvidan comprarlo o que por la situación económica no los pueden adquirir, algunos reseñan que hay textos en casa que el niño puede leer y explorar, pero los padres no sabían elegir qué libros les llamaba la atención a los estudiantes, pues aunque en casa existan una gran cantidad de textos estos no son de interés para los educandos ya que no corresponden a las edades o al gusto; debido a que a ellos les agrada leer textos infantiles con historias fantásticas, imágenes coloridas y llamativas, donde se involucre y enamoren de estos relatos interesantes.

La mayor parte de los padres señalaron que sus hijos deben leer varias veces los textos para comprenderlos, se pudo establecer que todos los padres consideran importante mejorar la Comprensión lectora de manera didáctica. El acompañamiento y apoyo en casa por parte de los padres para los estudiantes es fundamental, ya que es en la familia donde el niño se forma en hábitos y valores, crea prácticas de estudio siendo la cuna la primera fuente de educación que vivencia, apropia y refleja cada niño.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

<https://view.genial.ly/5fd80a692131010d901cbc2b/interactive-content-estrategia-ludico-pedagogica>

La siguiente propuesta surgió a partir del diagnóstico realizado a los estudiantes, los datos obtenidos por parte de los padres de familia mediante una encuesta, quienes proporcionaron información importante para establecer aspectos a fortalecer en los niveles de comprensión lectora.

Se pretendió que así como exponía Lerner (2001) se logró que la totalidad de los estudiantes de grado segundo hicieron parte de una cultura letrada, aplicando así lo real, lo posible y lo necesario para impartir un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje, durante el desarrollo de las actividades se pretendía que los estudiantes expresaran sus ideas, sentimientos y experiencias de acuerdo a lo comprendido en las lecturas, adicionalmente reflexionaran sobre sus logros y dificultades, se enfocaron en el mejoramiento y superación de estas. Tomando la evaluación como un instrumento de construcción para el avance de los aprendizajes esperados, se logró así alcanzar el último nivel propuesto por Ferreiro y Teberosky (1979), la hipótesis alfabética donde los estudiantes comprendieron los caracteres de la escritura, los valores sonoros de las sílabas reconocieron el sistema alfabético de la lengua, lograron mejorar la comprensión de lectura.

Se empleó una metodología activa, dinámica y participativa, donde los estudiantes ubicados en su entorno relacionaron los contenidos que brindan las lecturas con sus experiencias previas y lograron crear hipótesis propias de acuerdo a lo comprendido.

Para la Propuesta de Práctica Pedagógica se consideró el instrumento de evaluación comparativa, los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y se

compararon con los de la prueba final, así registraron los avances de los estudiantes.

El ambiente de aprendizaje en el que desarrolló esta investigación fue virtual, debido a la situación de ese momento en el país por el covid-19, se adaptó el ambiente donde cada estudiante aplicó las pruebas desde su casa, mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, dentro de estas están computadores, tabletas, celulares (según lo que tenía disponible el estudiante), red de internet o datos para mantener comunicación activa con las docentes, compartir indicaciones, envió de evidencias, descarga de vídeos con cuentos narrados por las maestras y el acceder a plataformas como Kahoot, Genially y Puzzel org, donde se desarrollaron diversas actividades interactivas, facilitando el proceso de aprendizaje, allí se encontraron diferentes cuestionarios y competencias entre los estudiantes, también se hallaron juegos como rompecabezas, crucigramas, sopas de letras, memoria, competencias, todos estos estaban basados en las lecturas previas, los cuales al ser empleados correctamente y de manera consiente contribuyeron considerablemente en el fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora por parte de los educandos.

Tabla 5. Propuesta de intervención.

Nombre del Proyecto:	La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado.
CONTEXTO	
Institución:	Escuela Normal superior Ubaté sede Viento Libre
Grupo seleccionado:	2º de primaria
	En el proyecto se implementaron las siguientes herramientas digitales: Kahoot Genially

Recursos:	Puzzel.org Viva video Inshort WhatsApp
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	
Objetivos	• Identificar algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones. • Construir conocimiento mediante la implementación de juegos digitales basados en lecturas • Reconocer espacios, acciones y personajes de acuerdo a hechos narrados. • Responder a formulaciones de acuerdo a lecturas. • Comprender el contenido global de un texto.
Contenidos de aprendizaje:	• Relacionar la información que proporciona el texto con sus conocimientos previos. • Realizar lectura de una cantidad determinada de palabras por minuto. • Comprender lecturas en tres niveles literal, inferencial y crítico. • Generar intereses, gustos y hábitos por la lectura a través de actividades gamificadas. • Interpretar el contenido y la estructura del texto. • Cumplir reglas básicas de juegos planteados.
Competencias utilizadas:	• Aplicar recursos digitales enfocados a los niveles de lectura • Leer fragmentos de textos para determinar la cantidad de palabras leídas en el tiempo asignado. • Motivar el trabajo en los estudiantes partiendo del juego y estrategias lúdicas. • Lograr centrar el interés y la atención de los estudiantes mediante diferentes actividades mediadas por TIC. • Evaluar el impacto de la estrategia planteada.
Metodología utilizada	Se implantaron herramientas digitales como Kahoot, Genially y Puzzel.org estas se usaron para la creación y aplicación de talleres, competencias y juegos educativos, adicionalmente se ofrecieron vídeos enviados vía WhatsApp, los cuales contenían cuentos e historias narradas en las que se basaron las actividades a realizar.

Indicadores de Evaluación y mejora	Se empleó una evaluación continua, permanente e integral ya que diariamente se enviaba un cuestionario diseñado y organizado como juego interactivo, el cual iba enfocado en lecturas y cuentos narrados por las docentes, se tuvieron en cuenta los indicadores propuestos en la operación de variables, los cuales surgieron de la prueba y encuesta diagnóstica aplicada en el grado segundo, igualmente al finalizar la aplicación de pruebas se procedió a la diligenciar una evaluación final.
Personalización del aprendizaje (recompensas)	Se entregaron trofeos, felicitaciones, virtuales, puntuaciones, retos ganados a través de la resolución de cuestionarios implementados como juegos educativos los cuales se trabajaron en la herramienta kahoot.
Narrativa Selección del material a trabajar	• Hasta que podamos abrazarnos-Eoin McLaughlin & Polly Dunbar. • Creación propia cuento la vida de los personajes animados durante la pandemia. • La manta de las historias- Ferida Wolff & Harriet May Savitz. • El rincón de la bicicleta- Beatriz Ferrero. • Los dinosaurios- www.dinosaurios.org • https://view.genial.ly/5fd80a692131010d901cbc2b/interactive-content-estrategia-ludico-pedagogica
Resultados que indicaron una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes	_La herramienta Kahoot permitió saber en tiempo real las respuestas dadas por los estudiantes sobre las preguntas de comprensión lectora, todas estas realizadas a partir de juegos educativos digitales. _Se sugirieron medidas de aislamiento preventivo, es por ello que cada estudiante participará desde su casa. _La aplicación fue a través de una red de internet o datos, donde cada estudiante resolvió las preguntas y las docentes pudieron evidenciar avances, progresos y resultados en línea; de esta manera se obtuvo información sobre ellos y su nivel de comprensión lectora.
Links de experiencia	https://kahoot.it/challenge/09775106?challenge-id=1da9f0c1-285c-4e80-a1e6-8d478f2648ec_1597820552832 https://view.genial.ly/5f3b0972dc73810da53e7f38/game-prediccion-del-cuento

	https://kahoot.it/challenge/0685213?challenge-id=1da9f0c1-285c-4e80-a1e6-8d478f2648ec_1597820082778 https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-MF4bRyeS2GYV1SfylMA https://view.genial.ly/5f3e04e35318ff0d9014ca6b/game-genially-sin-titulo https://view.genial.ly/5f3e5158fc68630d970562db/game-genially-sin-titulo https://view.genial.ly/5f3e308be98ef30db22e3767/game-genially-sin-titulo https://view.genial.ly/5f3e308be98ef30db22e3767/game-genially-sin-titulo https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-MFE-cLaoPC_OBOIFMTc https://view.genial.ly/5f3f4d245318ff0d9014eff0/learning-experience-challenges-genially-sin-titulo https://puzzel.org/en/wordseeker/play?p=-MFgea1oUXQUP3vgAjme https://puzzel.org/en/word-scramble/play?p=-MFgokrs7AgAGJxaYNfw
--	--

Tabla 6. Aplicación de la estrategia de gamificación.

6.1.1 Aplicación de la estrategia de gamificación	
Proyecto:	La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado.
Temporalización.	Se aplicaron las actividades en 13 días → Cada día se abre el telón así: Envió del video cuento. 20 minutos → Análisis de hechos y contenido de la narración. Reglas y explicación. 20 minutos → Dialogo con la docente, explicación de actividades a desarrollar y reglas de juego. Aplicación de juegos 60 minutos → Cada estudiante solucionó las actividades asignadas. Final 20 minutos → Conversación final sobre dificultades y proceso de meta-cognición. Tiempo estimado diario para cada clase: 120 minutos.
Estructura	-Se dividieron las actividades para 13 días. -Cada estudiante trabajo de manera autónoma e individual, desarrollando las actividades, cuestionarios y juegos propuestos. -Las docentes estuvieron atentas realizando apertura, apoyo continuo, aclarando de dudas y cierre. -Los estudiantes estaban atentos a las reglas de juego para cumplirlas correctamente. -Se enviaron las lecturas por medio de videos narrados. Cada clase finalizo una vez transcurridos los 120 minutos.

	-En cada cierre de clase se aclararon dudas y se evaluaron dificultades.
DESARROLLO:	
Inicio:	La propuesta se dividió en trece sesiones las cuales fueron enfocadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora, estas contenían una serie de actividades y juegos interactivos digitales a desarrollar, algunas de ellas se basaron en cuentos narrados, otras en lecturas asignadas y otras fueron creaciones textuales propias. Se realizaron inferencias antes de iniciar las historias narradas con imágenes de las portadas, personajes o hechos de la historia, así se indago en conocimientos previos, predicciones de la historia y se lograba llamar la atención del estudiante.
Misión:	Finalizar una a una las actividades propuesta obteniendo el mejor puntaje.
Episodios:	Para iniciar el proceso se realizó una prueba y encuesta diagnostica. Se enviaron las actividades propuestas para cada día así: Cuento narrado “Hasta que podamos abrazarnos” el cual fue enviado en formato de video al WhatsApp. Seguido de lo anterior se realizó la explicación de las actividades Juego de preguntas de Geneally el cual fue un juego de marcianos y se avanzaba de nivel al contestar acertadamente las preguntas. En segundo lugar estuvo el desafío entre compañeros de Kahoot, donde se otorgaron trofeos y se asignaban puestos según las respuestas de cada estudiante. Se desarrolló de una sopa de letras con palabras claves del cuento narrado elaborada en puzzel.org. Cuento “los personajes animados durante la pandemia” se envió en formato de video al WhatsApp, seguido de esto se realizó la explicación de las actividades Juego de memoria de Geneally el cual consistió en un juego de memoria donde debían encontrar parejas de

	imágenes de los personajes; Quiz de puzzel en Geneally donde por cada respuesta acertada se revelaba una pieza del rompecabezas, es así como al finalizar el cuestionario una imagen referente a un personaje del cuento se reveló, se continuó con Juego de preguntas para la comprensión de lectura de Genially, consistió en 10 preguntas de tiro al blanco, al responder cada pregunta se obtenía un puntaje y al finalizar el estudiante ganaba un trofeo virtual. Narración del cuento “La manta de las historias” se envió en formato de vídeo al WhatsApp, seguido de esto se realizó la explicación de las actividades del crucigrama de comprensión lectora en puzzel.org, en el cual cada estudiante respondió las preguntas asignadas y encontró palabras correspondientes de la historia narrada, continuando con el Quiz de comprensión lectora en el que cada estudiante debió escoger la respuesta correcta de preguntas relacionadas al contenido, orden y secuencia de la historia. La siguiente actividad consistió en un juego en el que se daban palabras con letras en desorden y cada estudiante debía descubrir la palabra oculta, para finalizar se dispuso de una sopa de letras con palabras claves del cuento narrado las cuales debían ser encontradas contestando una serie de preguntas. Se propuso la creación de una historia propia de un cuento con el fin de evaluar lectura, escritura y redacción, se dieron pautas y herramientas para que cada estudiante realizara la creación libre de un cuento y enviara las evidencias a través de WhatsApp. Ejercicio de lectura de palabras durante un minuto para evaluar lectura y comprensión, se dispuso del texto “El rincón de la bicicleta” donde se dio un tiempo para examinar las palabras, seguido a esto las docentes evaluaron a cada estudiante, realizaron el conteo de cuantas palabras logró leer cada uno de ellos, registrando estos resultados. Para cerrar el proceso se realizó la prueba final. Antes de finalizar cada clase las docentes realizaban aclaración de dudas y proceso de meta-cognición.
--	---

Normas de juego:	- Utilizar lenguaje apropiado y cordial. - Participar con ideas, preguntas, comentarios. - Cumplir con las actividades asignadas. - Acepta con respeto las ideas del resto de compañeros. - Aprender de los errores. -Respetar las reglas brindadas para el desarrollo de cada actividad.
Equipos:	El trabajo se realizó de manera individual, obteniendo el fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora implementadas con las diferentes actividades gamificadas.
Niveles:	Se manejaron diferentes niveles de acuerdo a los juegos asignados para cada momento y espacio en los cuales solo era posible ascender si las respuestas estaban correctas. Por otra parte se trabajó a nivel global la lectura, la comprensión y la interpretación.
Puntos de control y penalizaciones:	Al finalizar cada actividad los estudiantes recibían insignias, trofeos y lugares según puntajes obtenido.
Tareas	Cada actividad asignada traía una serie de pasos a seguir para avanzar a la siguiente actividad, el mayor reto consistió en responder correctamente en el tiempo estipulado los cuestionarios.
Análisis de beneficio.	Las actividades creadas permitieron analizar los errores y aciertos de los estudiantes, para así realizar comparaciones entre cada una de estas y determinar progresos positivos. Al introducir la gamificación se logró motivar y generar gusto en los estudiantes, quienes se mostraron activos y participativos durante todo el proceso. Cada alumno pudo observar sus fallas y trabajar en un mejoramiento continuo y permanente de estas. Al finalizar se pudo observar la puntuación que cada estudiante obtuvo determinando si los estudiantes alcanzaron los objetivos propuestos.

Cierre	La aplicación culmino cuando los 13 momentos propuestos fueron ejecutados en su totalidad con éxito, adicional a esto se llevó a cabo una prueba final con el fin de verificar la hipótesis y dar respuesta a los objetivos propuestos frente a la comprensión lectora implementada con la gamificación, esta prueba a su vez fue útil para analizar y comparar el nivel de comprensión literal, inferencial y crítico con la prueba diagnóstica.
---------------	---

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Se dio cumplimiento el objetivo del proyecto “la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado” se seleccionaron tres recursos digitales tecnológicos que ayudaron a dar solución a la problemática encontrada, estos fueron: PUZZLE.ORG, GENEALLY KAHOOT y dos aplicaciones para la edición de los cuentos narrados a continuación se relacionan dando sus características principales y como aportaron al trabajo realizado.

PUZZEL.ORG:

PUZZEL ORG es una herramienta tecnológica interactiva donde se pueden crear rompecabezas, crucigramas, juegos de palabras, acrósticos, sopas de letras, exámenes, juegos de pareja, juegos de memoria, para trabajar en línea, estos se pueden personalizar y adaptarse a las necesidades de cada uno de los jugadores, son creados con el fin de aumentar la participación de estudiantes y personas; esta es una excelente estrategia ya que se combinan la educación con el juego. Es un recurso gratuito donde las personas pueden fácilmente crear rompecabezas, las características de estos son que son fáciles, divertidos e interactivos.

Al diseñar cualquier juego de estos podrá compartirse de manera online, es así que solo se podrá navegar y jugar en éste cuándo se cuente con internet.

Las políticas de privacidad describen la manera en que PUZZEL. ORG recopila, usa de forma responsable los datos de los visitantes y creadores del sitio web; los

creadores pueden diseñar contenidos el sitio y este se puede utilizar por los usuarios o los participantes

GENIALLY

Genially Es una empresa española fundada por Juan Rubio (biólogo y [CEO](#) de la empresa), Luis García (publicista y director creativo) y Chema Roldán (informático y director técnico) el año 2015

Es un software que permite crear presentaciones animadas e interactivas, esta herramienta es similar a prezi. Dispone de plantillas y galería de imágenes pero también permite importar imágenes propias, textos y audios, genially se puede trabajar para diferentes entidades o medios una de estas es la educación; esta herramienta gratuita que se puede trabajar en PDF o HTML5, da la opción de elegir si estas presentaciones pueden ser privadas o públicas.

Esta herramienta es usada por personas para crear presentaciones, infografías, posters, video presentaciones, Quiz, entre otros, permite que esta de vida a los contenidos convirtiéndolos en interactivos, interesantes, que permiten la integración de diferentes temáticas convirtiéndose para los participantes en algo novedoso y llamativo, esta herramienta es ágil y sencilla, se crean mediante una gran variedad recursos plantillas que se encuentran de manera gratuita. Esta estrategia ha sido acogida por miles de personas en diferentes países del mundo con el fin de crear estrategias didácticas para fortalecer los diferentes campos de la vida escolar, social y productiva.

KAHOOT

Es un programa de software lanzado en septiembre de 2013, fundado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, se caracteriza por ser un instrumento donde se pueden establecer concursos en el aula para que los estudiantes sean actores principales, respondiendo preguntas, pueden seleccionar un nombre de usuario libremente, en este sentido los docentes son quienes crean el juego, comparten el link de acceso, presentan las preguntas, reglas, especificaciones y recompensas, apoyando, brindando aclaraciones y retroalimentaciones, en caso de ser

requeridas, posteriormente tienen la posibilidad de extraer las puntuaciones obtenidas en un documento Excel o en drive para así realizar la evaluación por estudiante.

Puede ser descargada como aplicación y como versión web, brinda dos opciones de juego, en grupo o individual; maneja puntuación para determinar el ganador, un valor agregado es que el contenido puede ser creado de forma independiente de acuerdo a las necesidades del grupo donde será aplicado además puede ser modificado de acuerdo a lo observado por el docente quien evalúa si en realidad se está llegando a un verdadero aprendizaje, en este sentido una vez creadas las actividades puede realizar cambios que considere pertinentes sin inconvenientes, también permite utilizar cuestionarios que ya se encuentra allí.

Esta herramienta fue creada para apoyar aprendizaje, sin embargo es utilizada en diversos ámbitos. Es un programa tipo software, pertenece al género de aplicación móvil educativa, con un Sistema operativo multiplataforma y su tipo de licenciamiento es Copyright © 2020, Todos los derechos reservados. Para su funcionamiento se requiere implementar otros recursos SOFTWARE como lo son los diferentes navegadores en este caso se utilizará Google Chrome, adicionalmente se necesitan recursos tecnológicos de HARDWARE como: Portátiles, tablet o computadores de escritorio, modem con acceso a red de Internet, batería eléctrica.

INSHOT y VIVA VIDEO

Son aplicaciones descargables mediante el celular, ellas permiten la edición de videos creando presentaciones personalizadas con animaciones, sonido, imágenes creadas para emitir un mensaje de manera interactiva y didáctica. Estas aplicaciones se pueden instalar usando google play o play store, se usa seleccionado imágenes o videos que se encuentran en el equipo celular dentro de la galería, usando multimedia dando animación y realizando grabaciones de voz a medida que se reproduce, de esta manera el estudiante interactúa con el recurso, se familiariza al escuchar la voz de las maestras y se anima a trabajar.

Las anteriores herramientas fueron útiles en este proyecto debido a que se enmarcó la gamificación, permitiendo al estudiante adquirir conocimientos a través del juego de manera lúdica y motivada logrando así que un aprendizaje significativo, llamativo e interesante, a medida que es evaluado por el docente, en este caso se implementaron videos, cuestionarios, narraciones, crucigramas, Quiz, rompecabezas, sopas de letras, juegos de palabras, juego de competencia donde se fortaleció la creatividad, los niveles de comprensión lectora tales como literal, inferencial y crítico que aportaron positivamente el dar solución a la problemática encontrada en el aula.

Hablando de un entorno general de aprendizaje gracias a las anteriores herramientas descritas se desarrolla la propuesta usandolas para la creación y aplicación de talleres, competencias y juegos educativos, adicionalmente se ofrecieron vídeos enviados vía WhatsApp, los cuales contenían cuentos e historias narradas en las que se basaron las actividades a realizar, donde se empleó una evaluación continua, permanente e integral ya que diariamente se enviaba un cuestionario diseñado y organizado como juego interactivo, el cual iba enfocado en lecturas y cuentos narrados por las docentes, se tuvieron en cuenta los indicadores propuestos en la operación de variables, los cuales surgieron de la prueba y encuesta diagnóstica aplicada en el grado segundo, igualmente al finalizar la aplicación de pruebas se procedió a la diligenciar una evaluación final o post-test, a medida que los estudiantes avanzaban en las actividades resolviendo cuestionarios a través de juegos educativos los cuales se trabajaron en la herramienta kahoot, se entregan recompensas como trofeos, felicitaciones, virtuales, puntuaciones, retos ganados, gracias a esto se evidenció una mejora en el aprendizaje, motivación o participación por parte de los estudiantes.

La herramienta Kahoot permitió saber en tiempo real las respuestas dadas por los estudiantes sobre las preguntas de comprensión lectora, todas estas realizadas a partir de juegos educativos digitales, la aplicación fue a través de una red de internet o datos, donde cada estudiante resolvió las preguntas y las docentes pudieron evidenciar avances, progresos y resultados en línea; de esta manera se obtuvo información sobre ellos y su avance en los tres niveles de comprensión lectora. Se enviaron las actividades propuestas para cada día así: Cuento narrado el cual fue enviado en formato de video al WhatsApp. Seguido de lo anterior se realizaba explicación de las actividades Juego de preguntas, juego de memoria, Quiz de puzzle de Geneally, también se enviaban desafíos entre compañeros elaborados en Kahoot, donde se otorgaron trofeos y se asignaban puestos según las respuestas de cada estudiante, se desarrollaron sopas de letras con palabras claves de cuentos

narrados, rompecabezas, organización de palabras las cuales fueron elaborada en puzzel.org. Las actividades creadas permitieron analizar los errores y aciertos de los estudiantes, para así realizar comparaciones entre cada una de estas y determinar progresos positivos. Al introducir la gamificación se logró motivar y generar gusto en los estudiantes, quienes se mostraron activos y participativos durante todo el proceso. Cada alumno pudo observar sus fallas y trabajar en un mejoramiento continuo y permanente de estas. Al finalizar se pudo observar la puntuación que cada estudiante obtuvo determinando si los estudiantes alcanzaron los objetivos propuestos

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Para realizar la aplicación a la estrategia se inició con la construcción de diferentes estrategias gamificadas elaboradas por las docentes teniendo en cuenta el problema, la población, mediante el apoyo de las herramientas Genially, puzzel.org, kahoot, Inshot y viva video.

Esta estrategia gamificada inició con la narración de textos y en estos se pretendía fortalecer los procesos de lectoescritura realizando preguntas a los estudiantes antes del cuento, durante y después de este, de esta manera fortaleció la creatividad, la inferencia, la imaginación; cada uno de estos cuentos traían una serie de actividades gamificadas con el fin de que los estudiantes interactuaran, navegaran y fortalecieran su proceso de comprensión de lectura mediante actividades que les llamaban la atención, interactuando con medios tecnológicos; es así que se trabajó mediante la creación de un grupo de whatsApp con los estudiantes muestra, allí se les enviaban los link de forma ordenada y todos estaban trabajando a la par, los educandos que contaban con internet, con una buena banda lo realizaban en línea, por el contrario con los estudiantes con dificultad para conectividad se trabajó con pantallazos y ellos desarrollaban las actividades en sus cuadernos o con el uso de su celular y la opción del lápiz que se encuentra en la parte superior de teléfono entrando a la aplicación del whatsApp, también trabajaron en su cuaderno como alternativa para poder participar de las ejercicios, en todo el grupo se estuvo trabajando de manera colaborativa, se socializaban las actividades al finalizarla, también se dio la posibilidad de crear cuentos de expresar sus ideas mediante videos y realizar técnicas de lectura para ver si habían mejorado los procesos después de haber aplicado la estrategia.

Se trabajaron tres textos narrados, cada uno de estos traía una serie de actividades gamificadas donde se encontraban sopas de letras, crucigramas, juegos de palabras, preguntas y respuesta.

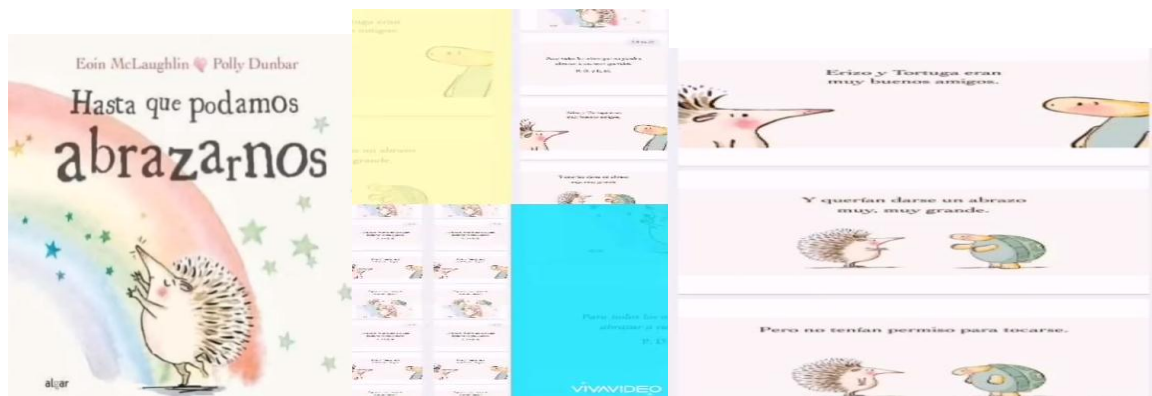
<https://view.genial.ly/5fd80a692131010d901cbc2b/interactive-content-estrategia-ludico-pedagogica>

A continuación se evidencia las actividades realizadas soportadas con fotografías del trabajo de los estudiantes y los link de la estrategia gamificada, estas soportan los ejercicios que se diseñaron y aplicaron con aras de dar respuesta a la problemática encontrada en el aula de clase de los niños de grado segundo de la Escuela Normal superior Ubaté sede viento libre.

A continuación se aparecen plasmadas las evidencias del trabajo realizado durante la aplicación de la estrategia gamificada.

Cuento narrado

https://kahoot.it/challenge/09775106?challenge-id=1da9f0c1-285c-4e80-a1e6-8d478f2648ec_1597820552832

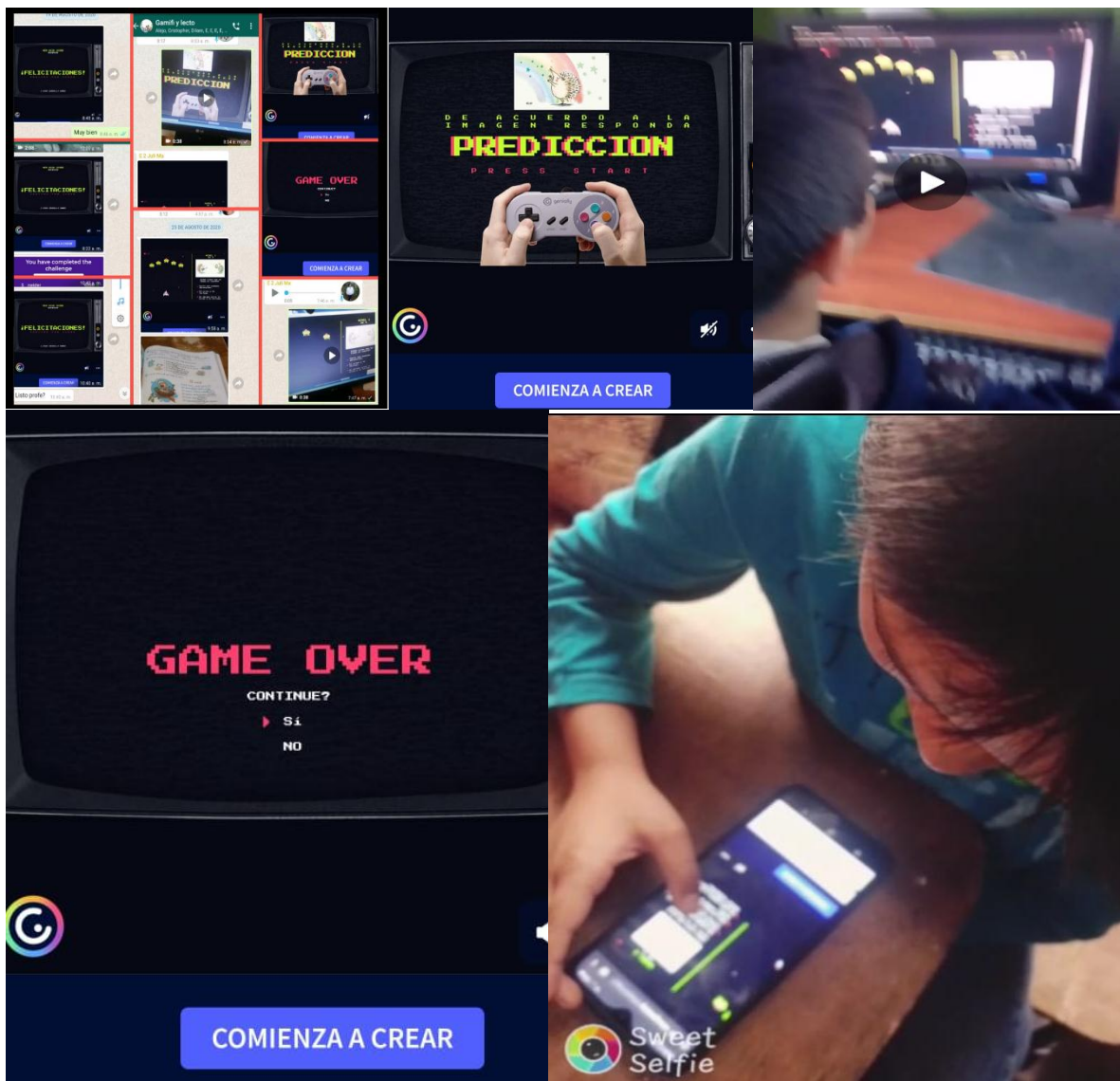


Fuente: Elaboración propia

Se realizó la lectura del cuento hasta que podamos abrazarnos mediante un video, al finalizar este se hizo una plenaria y la reconstrucción del cuento donde se identifica los personajes, el tiempo, lugar hechos donde los estudiantes participaron mediante audios por el grupo de WhatsApp.

Juego de preguntas

<https://view.genial.ly/5f3b0972dc73810da53e7f38/game-prediccion-del-cuento>

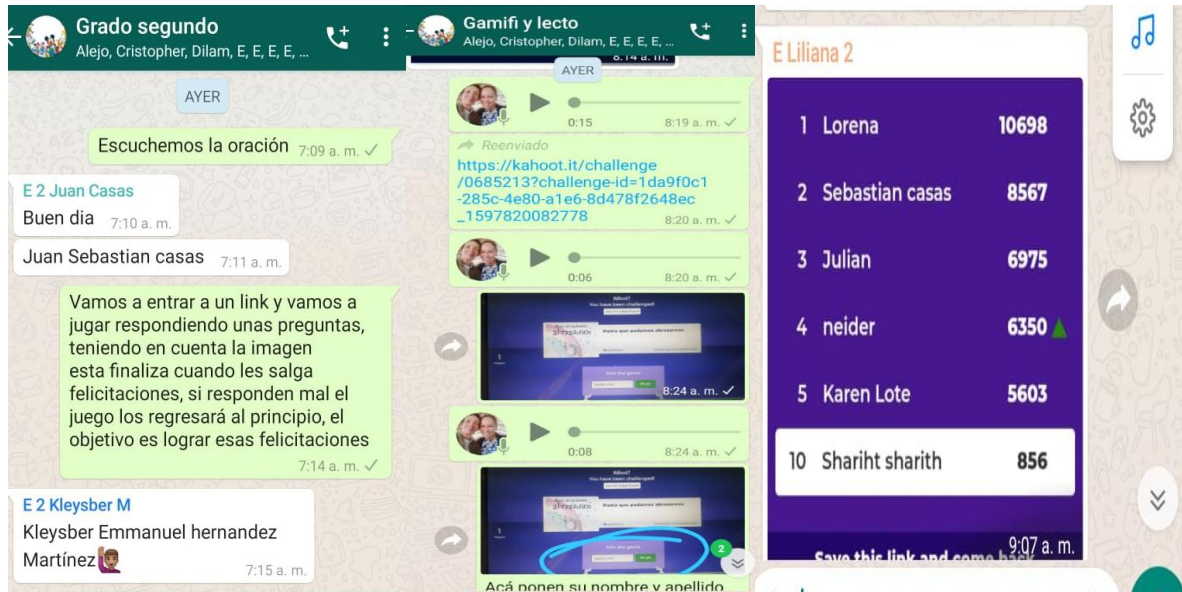


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

Mediante el link se les compartió el juego a los niños, a través de preguntas respondieron lo que habían comprendido del cuento narrado anteriormente, este juego solo permitía avanzar cuando las respuestas eran correctas de lo contrario los regresaba al inicio para nuevamente empezar.

Desafío entre compañeros

<https://create.kahoot.it/share/hasta-que-podamos-abrazarnos/508dd9a2-c8b0-49ac-99cb-94a8b2bdd89a>

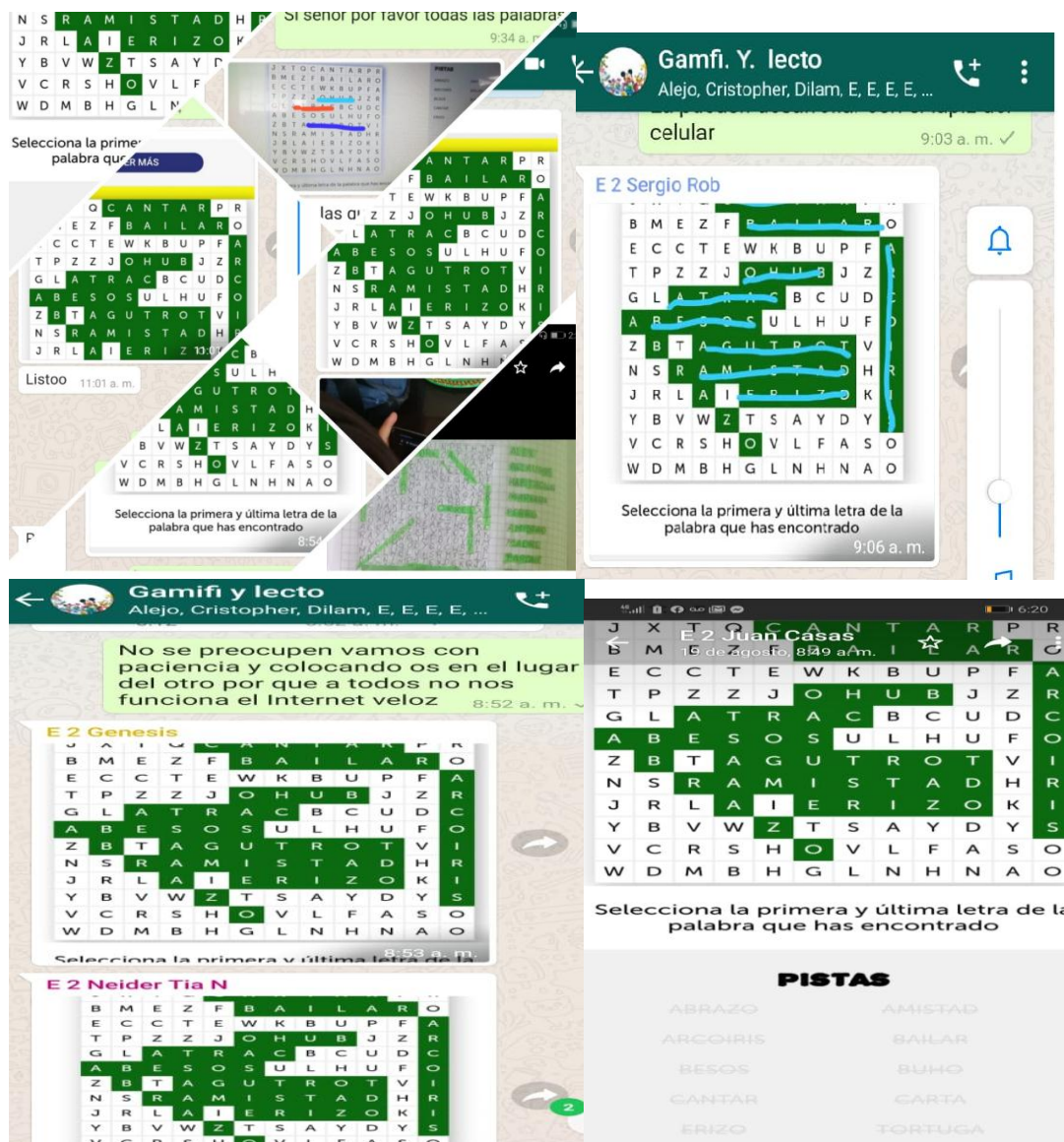


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En estas fotos se evidencia que los estudiantes realizaron un reto entre compañeros el cual consistió en evaluar los procesos de comprensión y se evidenció el progreso mediante puntajes, de esta manera se realizó retroalimentación se implementaron estrategias para mejorar la lectura.

Sopa de letras

<https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-MF4bRyeS2GYV1SfyIMA>

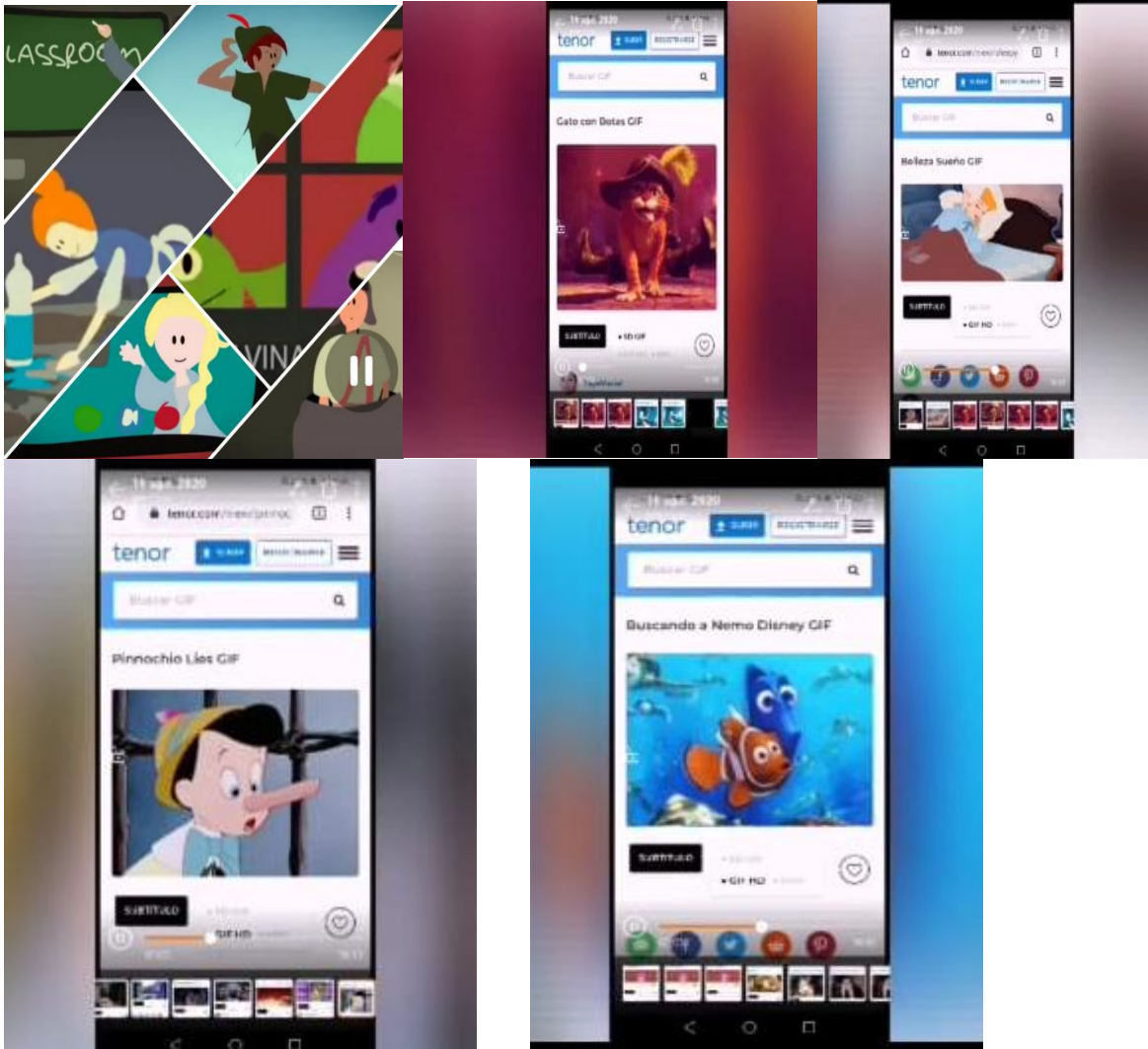


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En esta evidencia se encuentra una sopa de letras interactiva donde los estudiantes mediante la ayuda de un medio tecnológico buscaron palabras relacionadas con la narración del cuento.

Cuento narrado en Inshot

Video narrado sobre la cuarentena

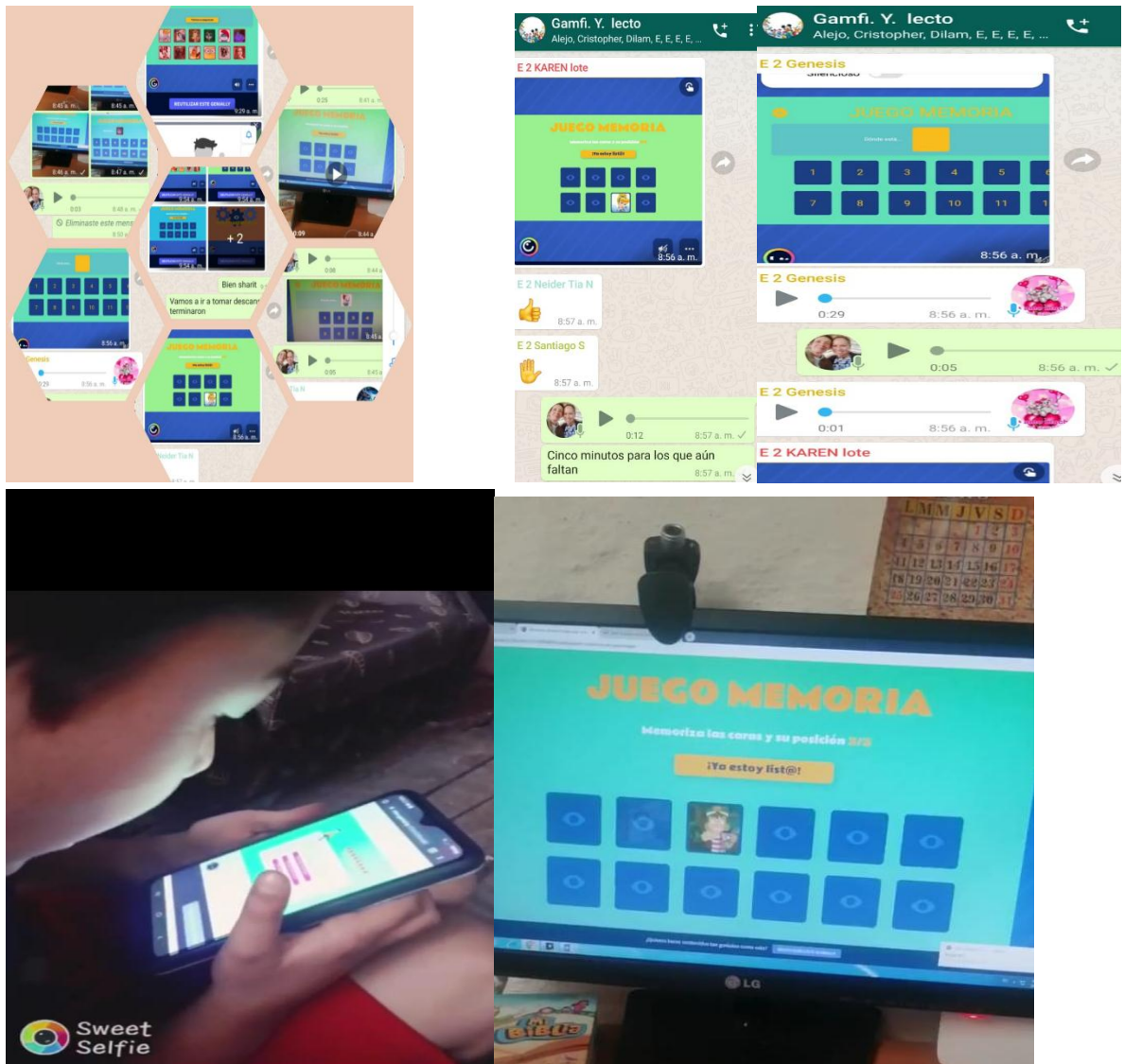


Fuente: Elaboración propia

Se narró un cuento mediante un video, el cuento hablaba sobre algunos personajes con los que interactuaban los estudiantes y cada uno de estos narraba la situación como les tocó reinventarse en la pandemia durante la cuarentena dando enseñanzas a los estudiantes y resaltando la importancia del cuidado.

Juego de memoria

<https://viw.genial.ly/5f3e04e35318ff0d9014ca6b/game-genially-sin-titulo>

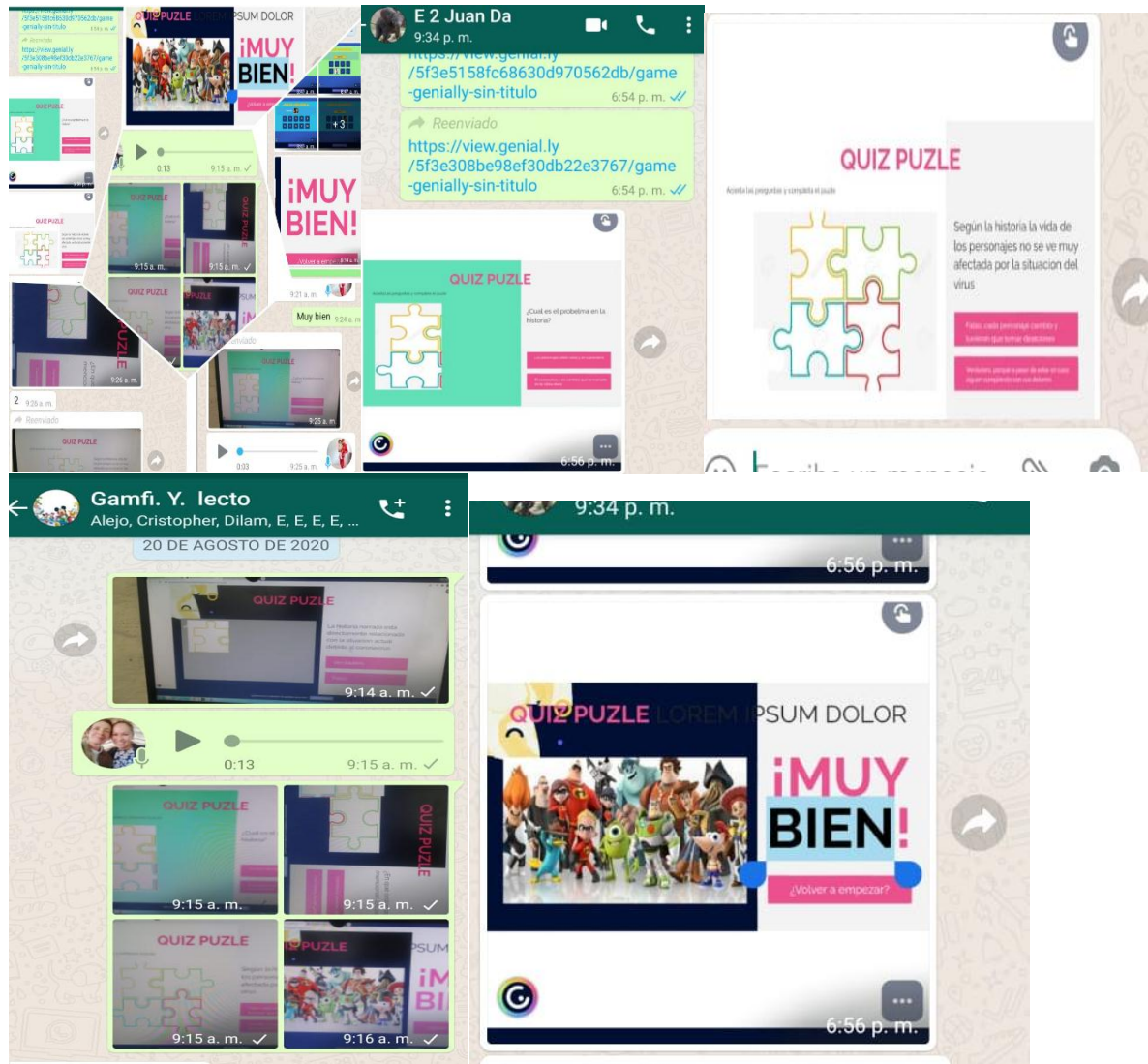


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En el anterior juego consistía en que los niños debían buscar la ficha correspondiente con la imagen al final cada uno enviaba la evidencia del trabajo y se realizaron orientaciones y aclaraciones mediante el grupo de trabajo.

Quiz de puzle

<https://view.genial.ly/5f3e5158fc68630d970562db/game-quiz-puzle>

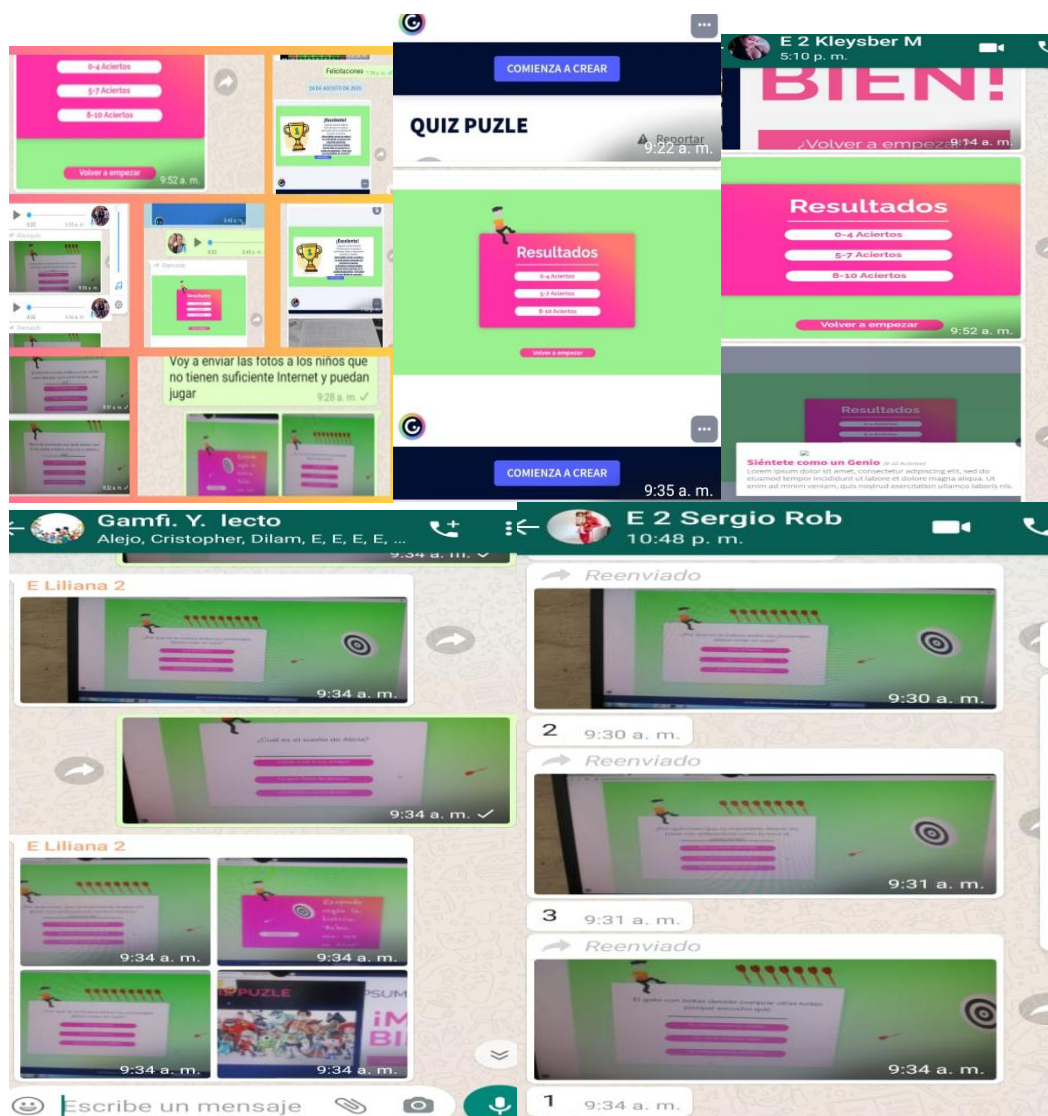


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

Éste Quiz fue elaborado con el fin de mirar la comprensión de la historia narrada, los estudiantes interactuaban con este recurso de manera didáctica, para los niños que no tenían suficiente Internet se les facilitaron las imágenes mediante pantallazos, ellos las respondían y enviaban las evidencias al whatsapp

Juego de preguntas para comprensión de lectura

<https://view.genial.ly/5f3e308be98ef30db22e3767/game-quiz-comprension-lectora>



Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

Acá se encuentran las evidencias del juego de preguntas relacionadas con la lectura, al finalizar el ejercicio de manera correcta a los estudiantes les daban una felicitación, se apoyó a los niños y niñas que carecían de Internet con pantallazos para lograr trabajar con toda la población seleccionada.

Narración del cuento la manta de las historias

<https://www.youtube.com/watch?v=-bO3A2JEHfk>

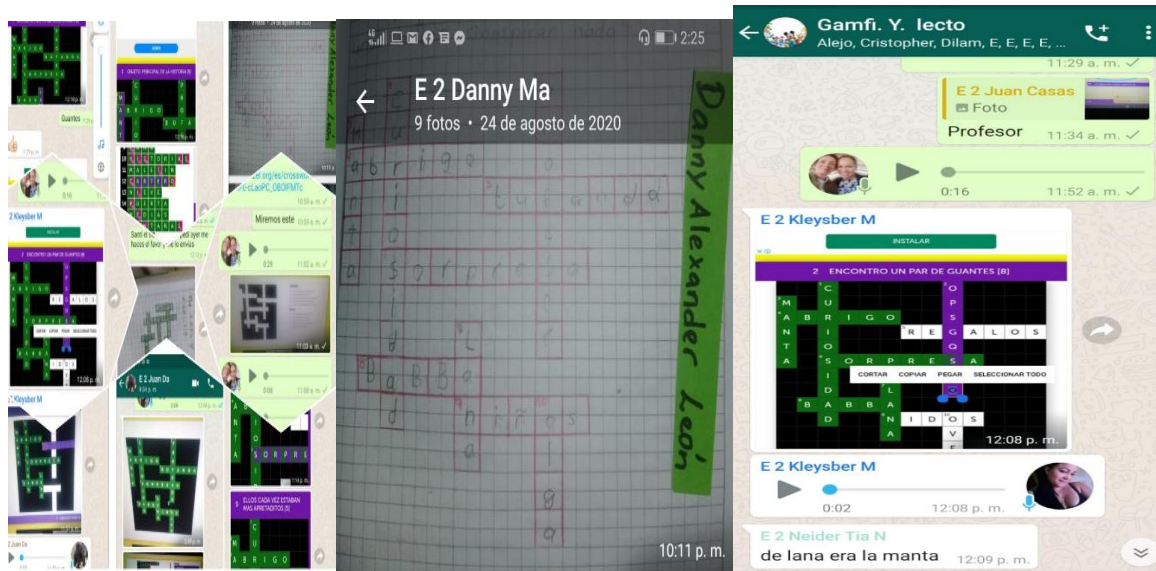


Fuente: Elaboración propia

Las anteriores imágenes corresponden a la historia narrada La manta de las historias donde se presentaron en diferentes momentos y se realizaron ejercicios de preguntas antes, durante y después de la historia que incentivaron a los niños a realizar inferencias, hipótesis, creación, anticipación de los hechos.

Crucigrama de comprensión lectora

https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-MFE-cLaoPC_OBOIFMTc

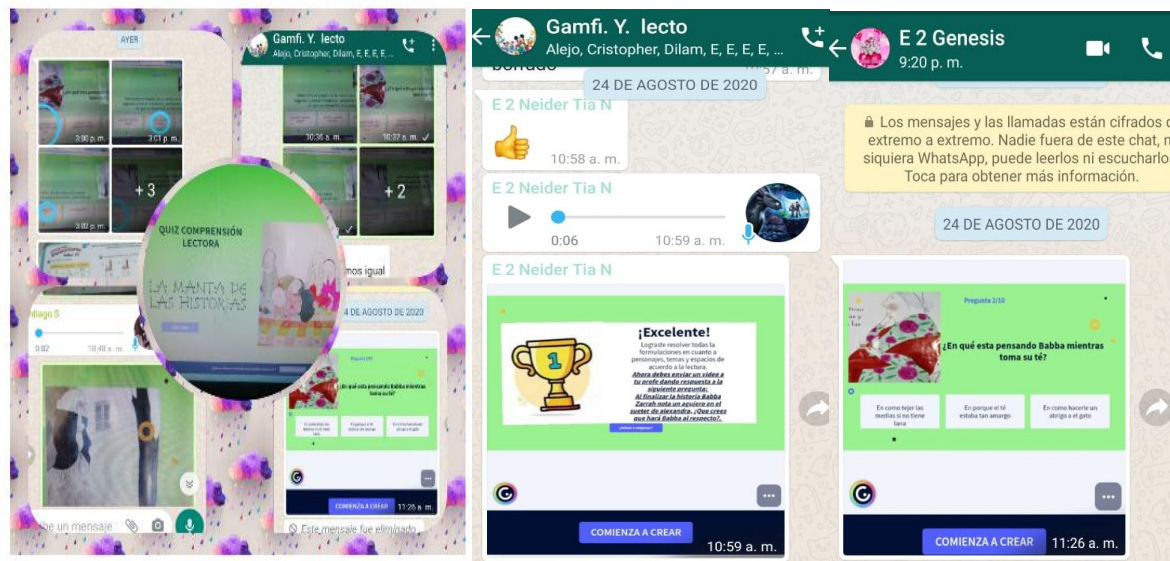


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

Las anteriores evidencias son de los crucigramas interactivos planteados a estudiantes muestra referentes a la manta de las historias, los alumnos que no tenían suficiente Internet se le facilitaron las fotos del Crucigrama, las pistas y ellos copiaban y desarrollaban en el cuaderno.

Quiz de comprensión lectora

<https://view.genial.ly/5f3f4d245318ff0d9014eff0/learning-experience-challenges-quiz-comprension-lectora-la-manta>

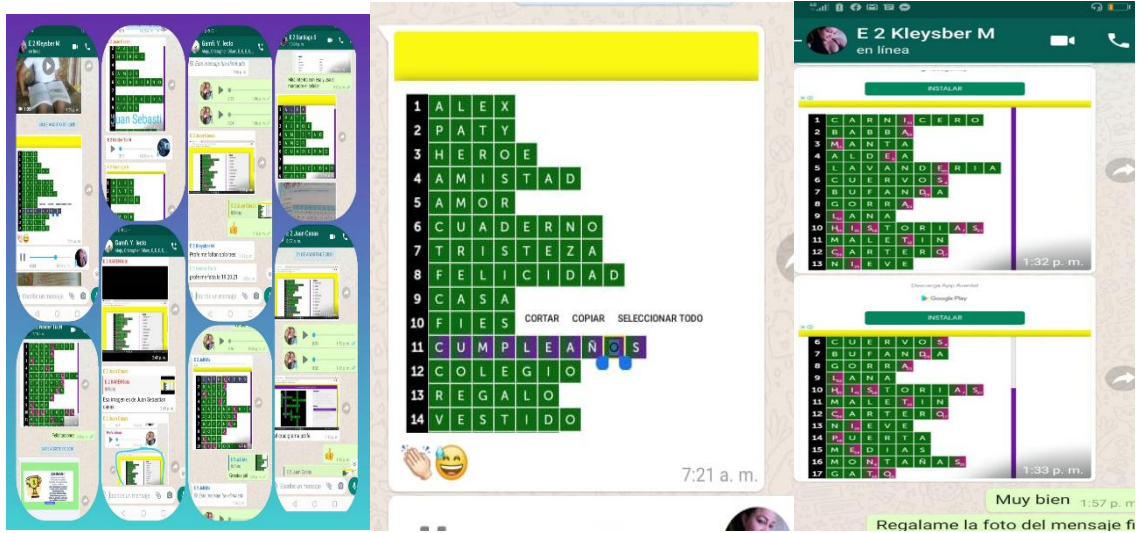


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En las imágenes se encuentran las evidencias del Quiz de comprensión lectora de la historia narrada, para los niños que no contaban con conectividad se les colaboró con allegarles el material para que pudiesen participar y enviaron las evidencias mediante el whatsapp.

Juego de palabras

<https://puzzel.org/en/word-scramble/play?p=-MFgokrs7AgAGJxaYNfw>

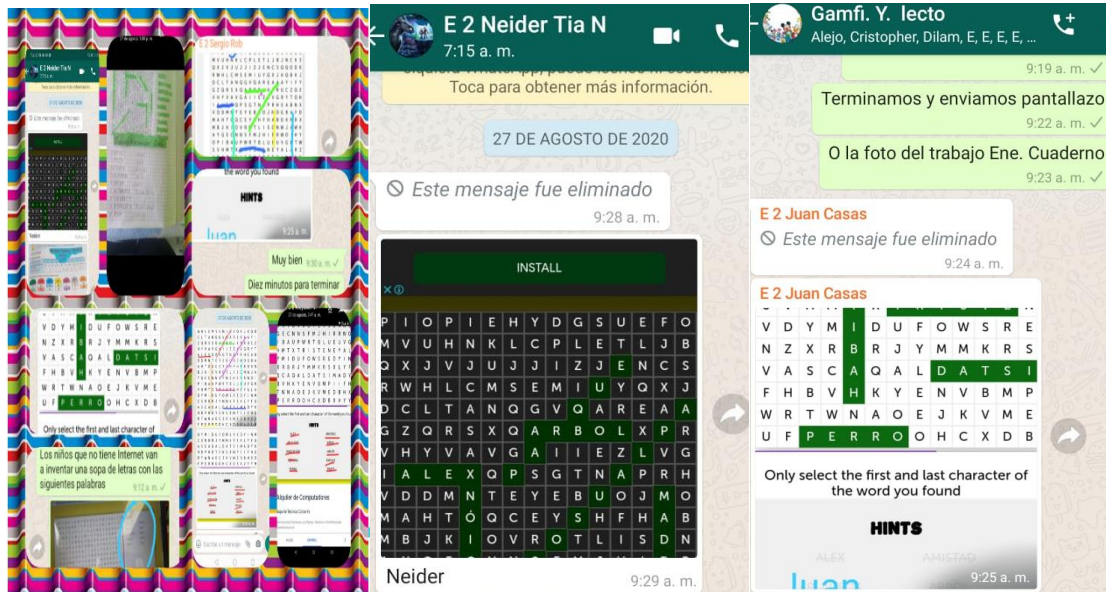


Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En el juego de palabras se armaban palabras claves, donde el estudiante las ubicaba en los espacios, estas palabras se encontraban de forma desordenada, el trabajo fue realizado de manera colaborativa y participativa con el grupo de niños y niñas, de esta manera se generó competencia y juego entre ellos.

Sopa de letras

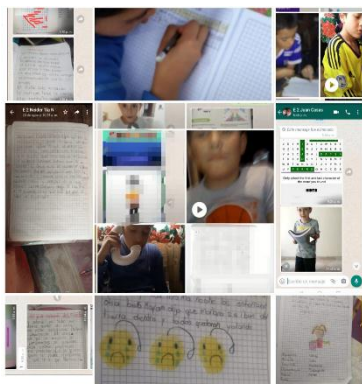
<https://puzzel.org/en/wordseeker/play?p=-MFgea1oUXQUP3vgAjme>



Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

En las anteriores imágenes se evidencia algunas sopas de letras que desarrollaron los niños de tres formas diferentes una en línea, otra en los cuadernos y otra diligenciada en el whatsapp, las palabras allí encontradas fueron las armadas en el anterior juego de palabras.

Creación propia de cuentos para evaluar comprensión y ejercicio de lectura



Fuente: Fotos y mensajes enviados por estudiantes vía whatsapp

Con las palabras dadas se propuso la creación de cuentos inventados, alimentados mediante dibujos, para evaluar el proceso de lectura los estudiantes enviaron un video o un audio donde leyeron durante un minuto y se notó mejoramiento en la. Lectura con mayor fluidez, entonación.

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Al finalizar este proyecto se presenta la siguiente tabla y análisis de la información recopilada durante el proceso de la implementación de la propuesta gamificada donde se evidencia el proceso y los resultados de avances al final de la aplicación. Para llevar a cabo un análisis de forma más clara se creó como instrumento un link donde se pueden observar las diferentes actividades realizadas y resultados obtenidos para posteriormente ser analizados y comparados en la tabla de pre-test y post-test. La recolección de la información fue tomada de la aplicación de juegos educativos digitales y cuestionarios, las respuestas obtenidas permitieron analizar, organizar y cuantificar los resultados obtenidos que sustentan esta propuesta de investigación, para así concluir qué implementando la gamificación en el aula se logra fortalecer la comprensión lectora de la población muestra.

Tabla 7. Interpretación de datos pre-test y pos-test.

	Cantidad de estudiantes	Estudiantes que acertaron en la respuesta	Estudiantes que acertaron en la respuesta	Estudiantes que no acertaron en la respuesta	Estudiantes que no acertaron en la respuesta
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Nivel literal	10	66 %	82 %	34 %	18 %
	10	84 %	95 %	16 %	5 %
	PROMEDIO	75 %	88 %	25 %	12 %
Nivel inferencial	10	58 %	87 %	42 %	13 %
	10	61 %	96 %	39 %	4 %
	PROMEDIO	59 %	91 %	41 %	9 %
Niv el criti	10	59 %	88 %	41 %	12 %

	10	8 %	50 %	92 %	50 %
		69 %	82 %	31 %	18 %
	PROMEDIO	45 %	73 %	55 %	27 %

Fuente: elaboración propia.

Se realizó la anterior tabla para recopilar la información y poder confrontar los avances teniendo en cuenta el nivel literal, inferencial y crítico.

Se evidencio que los estudiantes mejoraron en el nivel literal ya que en un 88% es respondieron acertadamente, por el contrario una minoría del 12% se equivocaron en la respuesta por lo anterior es cierta que la estrategia aplicada mejoro los procesos literales del trabajo propuesto.

En cuanto a nivel inferencial los estudiantes mejoraron bastante, que en su gran mayoría pudieron realizar inferencias frente al texto pues un 91% demostró haber avanzado en este proceso.

Los estudiantes del primer pre test al segundo mejoraron en el nivel crítico, pues un 73% logro desarrollar y fortalecer su nivel crítico frente a la lectura, es por esto que se debe continuar fortaleciendo el proceso para poder superar ese 27% de los educandos que aún les falta por superar su nivel crítico.

El uso de tecnologías o plataformas dieron resultados demostrativos teniendo una relación directa, moderada y estadísticamente significativa, aseverando que las plataformas fueron un gran apoyo en la comprensión lectora, es así que se debió orientar desde la labor docente donde se involucraron medios tecnológicos que fortalecieron a reorientar las prácticas educativas y de esta manera llegaron a los

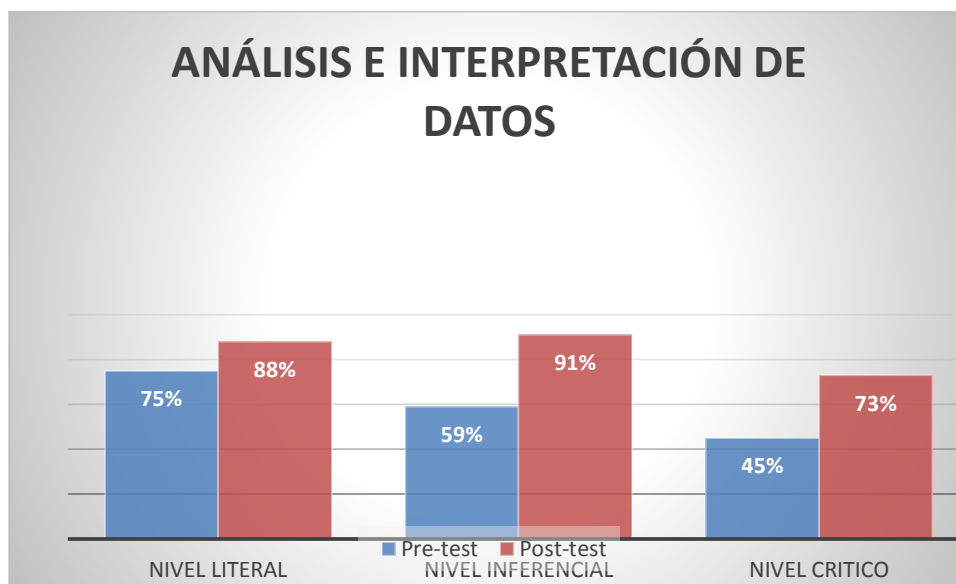
estudiantes aprendizajes de manera directa precisa, dinámica y atractiva Maldonado (2019). Al involucrar la gamificación en el aula se logró con los estudiantes motivación hacia el aprendizaje, pues con la diversidad de artefactos es fundamental involucrar las TIC en los diferentes ámbitos educativos logrando que los estudiantes se involucraran en su autoformación de manera coherente y atractiva.

Durante la aplicación y desarrollo de las diferentes actividades previamente organizadas y planeadas, se creó un grupo de whatsapp el cual fue el canal de comunicación e interacción entre estudiantes, padres y maestras investigadores, allí se realizó el trabajo y por este mismo se recibieron las diferentes evidencias, este medio sirvió para retroalimentar el proceso, comentar, socializar, aclarar dudas que surgieron durante la actividad, de igual manera sirvió de apoyo pedagógico para cambiar la visión de algunos padres de familia que suponían que los juegos no educaban, de esta manera se cambió esa convicción convirtiéndola en que el uso de plataformas donde se encontraban una serie de actividades gamificadas fueron fundamentales en fortalecer la comprensión lectora de la cual sus hijos carecían, desde la preselectiva de la didáctica les resultó más sencilla y divertida, demostrando interés y alto grado de participación durante todo el desarrollo de esta.

Se recogieron diferentes experiencias significativas que manifestaron los estudiantes. Al iniciar se enfrentaron a algo nuevo para ellos, el hecho de ingresar a un link e iniciar a explorarlo les tomo bastante tiempo, fue un trabajo complejo para cada uno de ellos, pues no comprendían lo que debían hacer, por lo tanto se fue orientando el proceso: cuando aparecía una nueva actividad se generaba esa ansiedad en competir con el compañero, en buscar las palabras, el estar pendiente de la historia para poder avanzar y pedir más actividades; ellos realizaron estos juegos con dinamismo, alegría pues era un simple juego para ellos, pero estos fueron diseñados apuntando a unos objetivos propuesto, para resolver la problemática encontrada en el aula y poder dar respuesta a esta logrando solucionarla, es así que detrás de esta estrategia gamificada se encontró sentido coherente y significativo el cual cobro más valor al dar sustento a la propuesta y tener resultados satisfactorios. Durante la aplicación de estas actividades se generó trabajo colectivo, socialización, diferentes puntos de vista, es así que durante el paso de aplicación los estudiantes lograron fortalecer su proceso de lectura de manera lúdica, donde se animaron a trabajar, a explorar y recrear sus mentes y ver la lectura como un eje fundamental, agradable, de gran importancia en su vida como eje primordial y transversal en todas las demás asignaturas.

Los resultados positivos de la propuesta fueron que los estudiantes les agrado el trabajo de la estrategia gamificada, es evidente que se logró participación de los estudiantes muestra en las plataformas donde cada uno de ellos interactuó y los alumnos que presentaban dificultades para acceso a estas trabajaron de manera animada mediante el whatsapp realizando los ejercicios en el cuaderno, fue un trabajo enriquecedor ya que se compartió con el grupo de estudiantes, se interactuó con ellos, se tomaron puntos de vistas realizando una retroalimentación colaborativa y se pudo trabajar en equipo respetando puntos de vista y opiniones sin prestar atención a las limitaciones, pues estas barreras se convirtieron en retos de superación y se crearon alianzas asincrónicas entre compañeros apoyando a los que presentan dificultades, de esta manera se logró motivar este trabajo y obtener resultados positivos que fueron evidentes al finalizar la aplicación.

Figura 14. Interpretación de datos pre-test pos-test.



Los resultados comparados entre pre- test y pos-test demuestran que al haber aplicado la gamificación como estrategia los estudiantes mejoraron la comprensión lectora los niños y niñas desarrollaron diferentes actividades planteada con el objetivo de mejorar los niveles de comprensión lectora demostraron los resultados que fueron satisfactorios, pues en la anterior tabla encontramos los tres niveles

planteados en el procesos de la comprensión lectora que fueron fundamentales en el proceso tales como nivel literal, donde los estudiantes lograron mejorar en un 13% más que en el pre-test. En el nivel inferencial fue el mayor avance que se obtuvo ya que en el pre-test se encontraban en un 59 % y mejoraron en un 32% dando como resultado final en el pre-test un 91% demostrando que este nivel fue uno logro evidente e importante para el proceso. En el nivel crítico se logró mejorar en un 28% teniendo en cuenta que hubo un avance entre el pre-test que era 45% y al final se obtuvo en el pos-test un 73% de avance; por lo anterior se demostró que fue una estrategia que aportó y apoyó el proceso en aras de mejorar la comprensión lectora que fue el problema detectado inicialmente, es así que se debe continuar con esta logrando fortalecer el proceso de lectura en estudiantes ya que esta es eje fundamental y transversal en todas las disciplinas académicas encontradas en la escuela.

Al cotejar lo encontrado al inicio y al finalizar de este proyecto se logró visualizar que la constancia, dedicación y compromiso de la comunidad educativa frente a una problemática encontrada es posible solucionarla con responsabilidad, esfuerzo y dedicación con el objetivo de trabajar en pro de la población infantil que son el futuro de Colombia en aras de transformar la sociedad convirtiendo y formando seres autónomos, críticos, responsables con capacidad de realizar lecturas de su contexto inmediato realizando lecturas reflexivas y coherentes frente a su cotidianidad.

8 CONCLUSIONES

En el grado segundo se implementó el uso de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes en los niveles literal, inferencial y crítico, se logró aumentar los promedios considerablemente gracias a las actividades y juegos interactivos aplicados, alcanzando así el objetivo planteado para la investigación.

Evidentemente, de acuerdo a los resultados obtenidos se puede concluir que la diferencia más significativa se encontró en el aumento del nivel inferencial el cual fue de un 32%, seguido esta con un 28% el nivel crítico y por último un 13% en el nivel literal, se evidencio el fortalecimiento de comprensión lectora en los tres niveles.

Se logra demostrar la hipótesis de que la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica fortaleció la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Sede Rural Viento Libre.

Se impactó de manera positiva en el 100% de participantes generando motivación, interés y atención mediante diferentes estrategias mediadas por TIC, las cuales fueron creadas en las herramientas Kahoot, Genially y puzzel.org y aplicaciones como Inshot y viva video, tanto estudiantes como padres afirmaron que la gamificación llama la atención de los estudiantes quienes adquirieron aprendizaje de manera lúdica y divertida.

9 LIMITACIONES

Algunas limitaciones encontradas durante el proceso de diseño, implementación de la estrategia fueron:

No poder trabajar con todo el grupo de estudiantes ya que en su mayoría no contaban con medios tecnológicos, internet y equipos tecnológicos.

La situación de pandemia a nivel mundial y nacional hizo replantear y re direccionar el proyecto en el aula, donde se cambió de estrategia en la escuela y se llevó a el trabajo a la casa.

La gran mayoría de estudiantes eran de bajos recursos es así que esta fue una limitación para poder trabajar con todos de la misma manera, en oportunidades se les dificulto descargar los link por el internet tan básico y limitado que tenían, de esta manera se debió re pensar el proceso e intervenir para poder suplir esos inconvenientes creando estrategias más sencillas que pudieron trabajar sin desmotivar ni obstruir al trabajo.

La conectividad fue una de las limitaciones también encontradas ya que en oportunidades las redes se saturaban y se congestionaban generando desesperación e impaciencia para poder trabajar.

La gran mayoría de estudiantes carecía de equipos tecnológicos que no contaban con buena capacidad de almacenamiento, desactualizados esto impide que el trabajo se desarrollara a un ritmo constante y género en los estudiantes impaciencia y frustración pues al ver que algunos de sus compañeros avanzaban y ellos se les presentaban obstáculos que lentamente fueron superados.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

IMPACTO

Este estudio generó gran impacto en los estudiantes muestra de la Escuela Normal Superior De Ubaté Sede Viento Libre del grado segundo ya que fue una estrategia novedosa y llamativa donde los niños y niñas interactuaron con herramientas tecnológica a la vez iban aprendiendo, enriqueciendo su vocabulario, mediante la estrategia gamificada los estudiantes descubrieron otras formas de aprender y fortalecer habilidades comunicativas como la comprensión lectora. De manera didáctica los educandos lograron enriquecer conocimientos, dejaron volar la imaginación, crearon nuevas historias, fortalecieron los procesos de lectura de manera lúdica, recreativa de forma divertida que mediante el juego interactivo descubrieron que hay existían formas de aprender y nuevas cosas por descubrir, se rompieron barreras y paradigmas acercando el conocimiento de manera articulada, transversal convirtiéndolo en un aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES Y TRABAJOS FUTUROS

El mejoramiento de los procesos de comprensión de lectura de los niños y niñas de segundo grado de la Escuela Normal Superior Ubaté Sede Viento Libre permitieron pensar que la importancia de generar una serie de estrategias que integraron no solo las disposiciones temáticas, conceptuales y gnoseológicas dispuestas en los lineamientos curriculares y los planes de estudio, sino que además exigieron un proceso de análisis práctico-pedagógico constante que involucro las siguientes acciones:

* El diseño de un plan curricular que correlaciono los intereses y necesidades de los estudiantes con las disposiciones temáticas dadas por la institución escolar.

* La consolidación de una acción didáctica que como principio direccional se pensó en lograr captar el interés de los estudiantes hacia las actividades planteadas. En todo proceso de enseñanza aprendizaje propicio un momento para despertar la motivación, la curiosidad y la inquietud.

* La inclusión en las dinámicas escolares de aquellas formas discursivas propias de las nuevas formas de comunicar: las tecnologías de la información y la comunicación, el internet etc. Son necesarias realizar un proceso de reflexión constante sobre los contenidos que deambulan por la escuela, de tal forma que no se cree ni afiance una relación diferencial entre los saberes que circundan en las aulas y los saberes que permanecen y surgen fuera de ellas.

* Un compromiso pedagógico reflexivo de las maestras frente al diseño e implementación de actividades o estrategias que buscaron mejorar los procesos de comprensión de lectura. Los docentes debe tener la capacidad de construir un puente cognoscitivo entre los intereses comunicativos de los estudiantes y los intereses institucionales que demanda el currículo, así mismo el maestro más que un agente depositario de conocimiento debe demostrar con sus decisiones que logro desarrollar las competencias comunicativas manteniendo una relación horizontal y significativa con los saberes.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, B. Franklin. (2015). Lineamientos curriculares, estándares y competencias en lengua castellana. De la indómita objetividad industrial a la inocua subjetividad de los estudiantes. Praxis & Saber. 6. 269. 10.19053.
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. doi:10.11144/Javeriana.m12-24.stge
- Baldeón, J., Rodríguez, I., Puig, A., & López-Sánchez, M. (2017). Evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador. En R. Contreras-Espinosa, & J. L. Eguia, *Experiencias de gamificación en las aulas* (págs. 95-112). Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Básica de la Escuela “de Pesillo – Olmedo – Cayambe. (Tesis de Maestría). Universidad Central de Ecuador, Quito
- Benavides, Beatriz, Corredor, Silva, Ramos & Martha.(2015). El cuento infantil una estrategia pedagógica desde la literatura para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura. Universidad de la sabana. Chía.
- Betancur, M. Herrera, L. Rico, M. Castro, F. Migdalia Rivero, G. (2018).La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria. Universidad de Antioquia. Colombia.
- Borrás, G. (2015). Fundamentos de la gamificación.(p.4)Gabinete de Tele-Educación. GATE. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid

- Buelvas, L.A.; Zabala, C.; Aguilar, H.; Roys, N. (2017) Las TIC: estrategia para el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual. *Revista Encuentros*, 15, 175-188.

- Camacho, R. B. (2015). Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación & Desarrollo*. Vol 23, No 2. Cúcuta. Colombia.

- Carreras, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, 4(1), 107-118. doi:10.7203/qfia.4.1.9461

- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. doi:http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143

- Chávez, M. M. (2016) Carnavalito, Desarrollo del lenguaje 2°.CASA EDITORIAL MUNDO DE LOS NIÑOS S.AS. Bogotá. Colombia.

- Casas, M.(2013). Animación de la lectura como estrategia para desarrollar la escrita con intención comunicativa en estudiantes de transición del Colegio Secretariado Social de Soacha. Universidad de la Sabana. Colombia.

- Cruz, K. (2018). Aprendizaje significativo como experiencia comunicativa en el aula. (Tesis de grado). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá D.C.

- Declaración Universal de los Derechos Humanos. (1948). Recuperado de:
http://www.cnrha.msssi.gob.es/bioetica/pdf/declaracon_Univ_Derechoshumanos

- de Paula, O. (2017). Reader Wars: Motivar a los alumnos por la lectura. En R. Contreras Espinosa, & J. L. Eguia, *Experiencias de gamificación en las aulas* (págs. 79-94). Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

- Díaz & Price. (2012)¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial? Pontificia Universidad Católica de Chile.

- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En U. d. Sevilla, *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla, España: Facultad de Ciencias de la Educación.

- Durango, L., Vera, E. A., & Caicedo, S. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en Educación Básica Primaria. *Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada*, 2(34), 111-116.

- El observador. (2015). La mitad de los escolares tienen problema en lectura y escritura. Montevideo-Uruguay.

- <https://www.elobservador.com.uy/nota/la-mitad-de-los-escolares-tiene-problemas-en-lectura-y-escritura-2015810500>

- Escalante, D & Caldera, R. (2008). Literatura para niños una forma Natural de aprender a leer. *Educere*, vol. 12. (43). pp. 669-678. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.

- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México, Siglo XXI.

- Flórez, R. & Gómez, D. (2013). Leer y escribir en los primeros grados: retos y desafíos. Universidad Nacional de Colombia.

- García, E. M., Plazas, P. P. P., Bolaños, V. H. R., & Balderas, M. R. (2016). Desarrollo de materiales de aprendizaje multimedia para fortalecer la lecto-escritura en la educación infantil. México y Colombia.

- García, F. (2017). El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación primaria. Universidad Camilo José Cela.

- Guevara, Naranjo y Patiño (2017). Didáctica para la comprensión lectora. Universidad pontificia bolivariana. Facultad de educación maestría en educación puerto Caicedo, putumayo.

- Garzón, O. y Salazar, A. (2014). EDMODO: propuesta didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo 4º a de la I.E.D. Antonio Nariño. (Tesis de grado). Universidad Libre, Bogotá D.C.

- Gómez, M, (2015) Introducción a la metodología de la investigación científica.
Capítulo 5: Alcance y enfoque de una investigación (p.p 67-79)
Editorial Brujas

- Hernández Rojas, I. I. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio fray José María Arévalo del municipio de la playa de Belén (doctoral dissertation).

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación (4ª edición) Ed. *Ciudad de México, México: McGraw Hill*.

- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

- Hymes, D. (1996). Acerca de la competencia comunicativa. Revista en forma y función.(nov. 9, pp. 13-37). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.

- IIPE-UNESCO. (2018). Estructura del Sistema Educativo Nacional. Documento extraído de la base de normativas y políticas del sistema de información de tendencias educativas en América latina. Buenos Aires.

- Lerner, D. (2001) Leer y escribir en la escuela. México, Fondo de Cultura Económica.

- Ley 1978 del 25 de julio de 2019

- López, Ramos & Mancilla (2008). La adquisición de la lectoescritura en educación básica desde las teorías interaccionistas sujeto-ambiente. El caso de tres escuelas primarias de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. Recuperado de

http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_01/ponencias/1055-F.pdf

- Luis-Pascal, J. C. (2015). El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje. En *Inclusao e aprendizagem: desafios para a escola em Ibero-América*. Sao Paulo: Cultura Económica.
- Luis-Pascal, J. C., & García-Díaz, A. (2009). Traditional sport in network. *International Journal of Eastern Sports & Physical Education*, 7(1), 34-45.
- Maldonado Arauzo, B. E. (2019). La Plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019.
- Marín-Santiago, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. España: Paidós Ibérica
- Martín, M. (2013). Dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo de educación primaria. Intervención en el aula. (Tesis de maestría). Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Martínez, I. (2012). Enseñar a leer y escribir para aprender en la Educación Primaria: diseño y evaluación de un programa de intervención de escritura de síntesis a partir de varios textos. Universidad Autónoma de Madrid.
- McLuhan, M. (1985) La Galaxia Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus". Planeta- De Agostini S.A.Barcelona.
- Miguel, L. (2016). Las dificultades de la dislexia y su intervención en los procesos de lectoescritura. (Tesis de máster). Universidad de la Rioja, España.
- Ministerio de Educación Nacional.(2016).Derechos Básicos de Aprendizaje DBA. Lenguaje. V. 2. (p.12-15). Colombia: Panamericana Formas E Impresos S.A.

- Ministerio de Educación Nacional. (2002). Estándares básicos de competencias del lenguaje. En:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

- Ministerio de Educación Nacional en (2013). Leer para comprender, escribir para transformar. Publicación de la serie Río de Letras del Plan Nacional de Lectura. Colombia.

- Ministerio de Educación Nacional. (1998). Serie lineamientos curriculares Lengua Castellana. En:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf.

- Molina, A. (2011). Los procesos de aprendizaje y las prácticas de enseñanza de la lectura en la escuela primaria. Universidad de Arizona.

- Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las tic un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Universidad César Hernández de Elche. España

- Ortiz, Ortiz, Cabrera & meza. (2017). Propuesta didáctica para fortalecer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa en el Politécnico Juan Bolaños. Universidad Santo Tomás. Colombia.

- Paspuezan M. (2015). Análisis comparativo de los métodos global y silábico para el desarrollo de la lecto-escritura a niños de los terceros años de Educación Básica de la Escuela “Ernesto Noboa y Caamaño” de Pesillo – Olmedo - Cayambe. Universidad Central de Ecuador, Quito. Editorial: Quito: UCE. Quito.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15449>

- Paucar Purizaca, V. A. (2017). Factores que limitan la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de primaria de la Institución Educativa Liceo Naval Capitán de Navío Juan Noel Lastra Paita– 2017.

- Piaget, J. (1968). Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente. Editorial Revolucionaria. La Habana.

- Ramayon, V. & Vignole, A. (2018). Factores que inciden en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura. Cuadernos de Investigación Educativa. Montevideo. Universidad ORT Uruguay. 1. 41. 10.18861/cied.1999.1.4.2799.

- Revista semana. (2017). La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien. Colombia. <https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-america-latina/541971>

- Rodríguez Rodríguez, M. N., González, E., & Cristina, I. (2018). Titulado La gamificación aplicada al aprendizaje de la lengua española: Escape room en el aula de la ULPGC.

- Romera-Ramírez, C. M. (2019). La aplicación de gamificación para la mejora de la competencia lingüística en la enseñanza de ele en atal: una propuesta didáctica.

- Santos-Mendoza, M., & Torres, G. (1989). *Importancia de la actividad lúdica en el desarrollo intelectual del niño en el nivel preescolar*. Trujillo: UPEL.

- Salamanca, O. (2016). Fortalecimiento de los Procesos de Lectura y Escritura a Través del Método Ecléctico en los Estudiantes de Grado Segundo, Aula Inclusiva, del Colegio Villamar, Sede A, Jornada Tarde. Bogotá, Colombia: Universidad Libre.

- Sebastián, et al. (2011). Gamification: Toward a Definition. Consultado el 15 de febrero de 2014. «Gamification is the use of game design elements in non-game contexts.» Trad: «La ludificación es el uso de los elementos del juego en contextos no lúdicos».

- Sánchez, Moyano & Borzone,(2011). Demandas cognitivas de la escritura: comparación de dos situaciones de producción. *Estudios Pedagógicos XXXVII*, Nº 1: 227-236, 2011. Córdoba, Argentina.

- Uribe, H. A. M., & Román, N. S. (2018). Talleres de escritura mediados por recursos informáticos para la producción de textos argumentativos. *Enunciación*, 23(2), 196-208.

- UNESCO. (2017).Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo. Ficha informativa No. 46. UIS/FS/2017/ED/46. Instituto de estadística de la UNESCO.

- Uceira, E.(2010). Intervención en los procesos de escritura para alumnos de 2º ciclo de primaria. Universidad de Coruña,España.

- Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M., & Piatinni, M. (2015). Análisis de uso de la gamificación en la enseñanza de la informática. *Actas de la XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 105-112.

- Vera, D. (2011). Propuesta Metodológica para mejorar la Comprensión de lectura en el Grado Tercero mediante el uso del texto narrativo-fábula. Universidad de la amazonia. Facultad de ciencias de la educación. Florencia Caqueta.

- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

- Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (agosto de 2011). «Introduction». *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (1st edición). Sebastopol, California: O'Reilly Media. p. xiv. ISBN 1-4493-1539-9. Consultado el 10 de diciembre de 2012.

ANEXOS

Anexo A.

FICHA DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	N° de identificación:		Lugar de expedición:
Fecha de nacimiento:	RH:	EPS:	Edad:
Nivel del sisben	Recibe familias en acción:		Desplazado:
El estudiante vive con:			
Nombre del padre:	N° de teléfono		
Nombre de la madre:	N° de teléfono		
Nombre del acudiente:	N° de teléfono		
Alergias o enfermedades:	Toma algún medicamento	Cada cuanto tiempo debe tomarlo:	

Fuente: Elaboración propia

Anexo B.

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

IED “ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE UBATE”

REGISTRO DANE No. 125843000247

APROBADO POR RESOLUCION No. 003442 DE MARZO 19 DE 2015

ACREDITACION DE CALIDAD Y DESARROLLO RES. 71 DEL 22 DE ENERO DE 2003 DEL MEN

RESOLUCION DE INTEGRACION SEC No. 004579 DE DICIEMBRE DE 2004

CODIGO ANTE EL ICFES 009399

NIT. 860030318-5

GRADO: segundo SEDE: Viento Libre

DIRECTOR DE CURSO: Nancy Johana Alarcón Alarcón

1. CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES

A. NÚMERO DE ESTUDIANTES (estadística)

Rango de edades	6-10
Número de niños	19
Número de niñas	4
Número de Estudiantes Nuevos	3
Número de Estudiantes Antiguos	20
Número de Estudiantes Reiniciantes	4
Número de Estudiantes que viven en el Sector Urbano	1
Número de Estudiantes que viven en el Sector Rural	22
Número de Estudiantes de Inclusión. Tipo de Discapacidad.	4
Número de Estudiantes pertenecientes a familias desplazadas.	3

Número de Estudiantes de otras nacionalidades	2
Número de Estudiantes diferentes Etnias (clase respectiva).	0

DESCRIPCIÓN SITUACIÓN FAMILIAR

Número de Estudiantes que viven con papá y mamá	17
Número de Estudiantes que viven con solo uno de los progenitores (¿Con Cuál?)	6
Número de Estudiantes que viven con tutor diferente a sus Padres (¿Quién es?)	0
Número de Estudiantes que profesan Religión Católica	22
Número de Estudiantes que profesan Religión diferente a la Católica	1
Número de Estudiantes menores trabajadoras	0
Número de Estudiantes focalizados PROGRAMA FAMILIAS EN ACCIÓN	6
Número de Estudiantes beneficiarios del Plan alimentarios Escolar PAE 23	22
Número Estudiantes focalizado Transporte Escolar.	0
Número de Estudiantes por nivel de Siben 1 – 2 – 3 – 4	13 (1). 7 (2).

Fuente: Elaboración propia basada en resultados del anexo A.

Anexo C. FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Escuela Normal Superior Ubaté

Sede: Viento Libre

Código DANE: 125843000247 Municipio: Ubaté

Docente: Nancy Johana Alarcón Alarcón CC/CE: 20.865.8123 Grado: 2° Jornada: Mañana

Yo _____

C.C. N° _____ CELULAR: _____

Yo _____

C.C. N° _____ CELULAR: _____

Mayor de edad, [] madre, [] padre, [] acudiente o [] representante legal del estudiante

_____ de _____ años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la grabación del video y fotografías del proyecto de investigación, el cual se requiere para que el docente de mi hijo(a) participe en LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTO ESCRITURA de la Universidad De Santander.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en la grabación y fotografías, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este video y fotos obtenidos por el docente en del proyecto de investigación no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el video y fotos no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autorizemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia de la práctica educativa del docente.
- Las entidades a cargo de realizar la fotos y videos y el docente investigador garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del docente.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria

[] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

[] NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en la grabación del video y fotos de proyecto de investigación del docente en las instalaciones de la Institución Educativa donde estudia.

Lugar y Fecha: _____

FIRMA MADRE

FIRMA PADRE

CC:

CC:

Anexo D.

INSTRUMENTO PARA PRUEBA DIAGNÓSTICA

Los dinosaurios

Los dinosaurios fueron enormes reptiles que habitaron nuestro planeta durante millones de años. La palabra dinosaurio significa “lagarto terrible”.

Sabemos de los dinosaurios gracias a los restos fósiles que se han hallado en diferentes partes del planeta. Con la ayuda de la tecnología se han hecho simulaciones muy reales de estos animales. Gracias a esto, se puede tener una idea de cómo eran estas maravillosas criaturas.

En cuanto a su alimentación, la información más creíble la da la dentadura del animal. Los herbívoros tenían los dientes planos, mientras que los dientes de los carnívoros eran curvos y cerrados. Los carnívoros tenían una cabeza grande y un cuello musculoso. En cambio, los herbívoros poseían cuellos muy largos y de esta manera conseguían alimento en las copas altas de los árboles. (Tomado y adaptado de: www.dinosaurios.org).

1. Ubican información puntual del texto. Según el texto, ¿qué fueron los dinosaurios? A. Animales gigantes. B. Seres avanzados. C. Mamíferos carnívoros. D. Seres herbívoros.	2. Ubican información puntual del texto. Según el texto, la tecnología ha servido para A. crear dinosaurios en la actualidad. B. inventar historias sobre animales. C. recrear a estos animales. D. conservar los reptiles por muchos años.
3. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. Se puede afirmar que los dientes de los herbívoros eran planos, porque A. necesitaban fuerza para masticar. B. debían rasgar la piel de otros animales. C. sus alimentos eran muy fáciles de masticar. D. su forma de vivir era muy tranquila.	4. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. Del texto se puede concluir que A. los dinosaurios aún llaman la atención de los investigadores. B. los dinosaurios dejaron muchos fósiles. C. los dinosaurios vivían mucho tiempo. D. los dinosaurios ocupaban mucho espacio.
5. Evalúan y reflexionan acerca del contenido y la forma del texto. En el texto es A. un afiche informativo. B. un artículo de enciclopedia. C. una ficha de lectura. D. un diario de lectura.	

Anexo E. ENCUESTA DE PADRES



Habilidades comunicativas

En esta encuesta encontrará preguntas referente a los procesos de lecto escritura de su hijo que cursa el grado segundo, respóndalas lo más sinceramente posible.

Nombre del estudiante *

Texto de respuesta corta

¿Cuántas palabras lee su hijo por minuto? *

☐ a. menos de 60 palabras

☐ b. mas de 85 palabras

☐ c. entre 60 y 84 palabras

¿Su hijo tiene hábitos de lectura y escritura? *

☐ a. Diario

☐ b. mensualmente

☐ c. Semanalmente

☐ d. Cada tercer día

¿Acompaña a su hijo a visitar bibliotecas? si, no y porque. *

Texto de respuesta corta

¿Ha obsequiado a su hijo textos de literatura infantil? si, no y porque *

Texto de respuesta larga

¿Cuándo su hijo lee, comprende lo que leído? *

☐ a. siempre

☐ b. debe volver a leer

☐ c. Nunca

Le gustaría que su hijo mejorara las habilidades comunicativas de materia didáctica. *

☐ Si

☐ No

☐ Tal vez

Proceso de lectura

Lee el texto y responde las preguntas

LOS CANDADOS

Gatí Gatito tenía mal genio. ¿Sabes por qué? Porque mamá Gatuca le hizo unos pantalones que se le caían a cada rato.

Un día, Gatuca fue al mercado y le trajo un cinturón, pero como Gatí está tan gordito, lo reventó al momento.

Una Gallinita, que es su vecina, le recomendó unos tirantes y se los puso. Después de correr ¡PLIF! ¡PLIF! se le reventaron y le pegaron en la cara.

„A mí siempre me pasa lo mismo

„razongó „ sentándose a la orilla de la calle. Entonces, Doña Zorra, que es muy lista, le aconsejó que se los pusiera con candados. Y ... ¡ así así!

Pero ahora ¡ no puede quitarse los pantalones! porque no se acuerda donde dejó las llaves.

(Isabel Suárez de la Prida, México.)

El nombre de los personajes son: 

- ☐ Gatí y Gatuca.
- ☐ Doña Zorra y la Gallinita
- ☐ Todas las anteriores

Los diferentes lugares donde sucedieron los hechos son: (elije varias respuestas) *

	En la escuela	en el parque	En el barrio	En la calle	En el mercado
Estuvo Gatuca	☐	☐	☐	☐	☐
Estaba Gatí	☐	☐	☐	☐	☐

Gatí Gatito tenía *

- ☐ Felicidad
- ☐ Tristeza
- ☐ Mal genio
- ☐ Susto

Crea un final para este cuento *

Texto de respuesta larga

Lograste comprender el cuento cuando leíste *

	No entendí	Comprendí	Escasa comprensión
una vez	☐	☐	☐
dos veces	☐	☐	☐
tres veces	☐	☐	☐
mas de tres veces	☐	☐	☐

Te gustaría mejorar tus procesos de lectura y escritura. *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal Vez

Anexo F. CARTA AVAL DEL RECTOR



IED "ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE UBATE"
REGISTRO DANE No. 125843000247
APROBADO POR RESOLUCION No. 003442 DE MARZO 19 DE 2015
ACREDITACION DE CALIDAD Y DESARROLLO RES. 71 DEL 22 DE ENERO DE 2003 DEL MEN
RESOLUCION DE INTEGRACION SEC No. 004579 DE DICIEMBRE DE 2004
CODIGO ANTE EL ICFES 009399
NIT. 860030318-5

Ubaté Marzo 24 de 2020

Señores
COORDINACIÓN INVESTIGACIONES
Centro de Educación Virtual
UNIVERSIDAD DE SANTANDER
Bucaramanga

Asunto: carta de aval institucional

En mi calidad de Rector de la ESCUELA NORMAL SUPERIOR UBATÉ, con NIT No 860030318-5 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado **La Gamificación: Una estrategia pedagógica para generar el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños y niñas de segundo grado en la sede de Viento Libre**, que adelantan las señoras **Nancy Johana Alarcón Alarcón** identificada con C.C. N° 20865813 y **Francy Lorena Beltrán Garzón** identificada con C.C. N° 1024509948 en calidad de estudiantes del programa académico de **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES A LA EDUCACIÓN** de la **UNIVERSIDAD DE SANTANDER**.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación **Gamificación y Aprendizaje basado en retos** como estrategia pedagógica innovadora., aprobado por la **UNIVERSIDAD DE SANTANDER**.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la **UNIVERSIDAD DE SANTANDER**, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente,

JUAN JOSE CUBILLOS LANCHEROS
RECTOR

Anexo G. CONSENTIMIENTO INFORMADO DILIGENCIADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Escuela Normal Superior Ubaté

Sede: Viento Libre

Código DANE: 125843000247 Municipio: Ubaté

Docente: Nancy Johana Alarcón Alarcón CC/CE: 20.865.8123 Grado: 2° Jornada: Mañana

Yo Carmen Myra Ardoz A
C.C. N° 1049395028 CELULAR: 3124847755

Yo _____
C.C. N° _____ CELULAR: _____

Mayor de edad, ☒ madre, ☐ padre, ☐ acudiente o ☐ representante legal del estudiante

Yeferson Gustavo Garmica Ardoz de 8 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la grabación del video y fotografías del proyecto de investigación, el cual se requiere para que el docente de mi hijo(a) participe en LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA LECTO ESCRITURA de la Universidad De Santander.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en la grabación y fotografías, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este video y fotos obtenidos por el docente en del proyecto de investigación no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el video y fotos no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autorizemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia de la práctica educativa del docente.
- Las entidades a cargo de realizar la fotos y videos y el docente investigador garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del docente.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria

☐ DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

☐ NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en la grabación del video y fotos de proyecto de investigación del docente en las instalaciones de la Institución Educativa donde estudia.

Lugar y Fecha: Ubaté 17 de Junio 2020

FIRMA MADRE

CC: 1049395028

FIRMA PADRE

CC: _____

Anexo H. EJERCICIO DE LECTURA, PALABRAS POR MINUTO POST TEST

5 **Observa** y di lo que ves en la imagen.



6 **Escucha** la lectura del cuento.

El rincón de la bicicleta

Un buen día, por fin, la bici pidió la palabra y dijo: ¹²

–Porque mi marcha es silenciosa ⁵
y te permite escuchar voces y murmullos,
cantos de pájaros y violines de grillos; ⁷

porque soy sencilla ³
y es fácil entender cómo funciona ⁶
y no te complico la vida; ⁶

porque no consumo combustible, ⁴
no te hago gastar plata ⁵
ni contamina el ambiente; ⁴



porque si vas conmigo por el campo
te hago llegar el aroma
de yuyos y florecitas;
porque gracias a mí
haces ejercicio;
porque soy liviana
y no estropeo con mi peso los caminos;
porque no soy agresiva
y si choco con otra bici,
el encontronazo no será grave;
porque no sirvo para la guerra
y sólo hago pensar en días de paz...



Diccionario

Murmullo: ruido confuso.

Combustible: elemento que puede arder.

Contaminar: manchar, enmugar.

Yuyo: hierba silvestre.

Estropear: maltratar algo.

Por todo eso, trátame bien. Soy tu amiga.

Beatriz Ferro, Argentina.

7 **Responde** las preguntas.

A. ¿Por qué la bicicleta no contamina el ambiente?

B. ¿Por qué la bicicleta no estropea los caminos?

C. ¿Por qué la bicicleta te permite oler y escuchar la naturaleza?

8 **Cuéntanos** qué es lo que más te gusta de montar en bicicleta.

Fuente: texto carnavalito, desarrollo del lenguaje 2 . Editorial papel dulce.

Anexo I.

CRONOGRAMA

Actividades / Fases	Proyecto							
	Marzo	Abril	May o	Juni o	Julio	Agost o	Septiembr e	Octubre
El Guión								
Diseño de encuestas y prueba diagnóstica								
Aplicación de encuestas y prueba diagnóstica								
Análisis, procesamiento, tabulación y comparación de datos obtenidos								
Ambientación del escenario								
Selección de textos para las actividades								
Diseño herramientas y actividades a aplicar con GENIALLY, PUZZEL y KAHOOT								
Luces, cámara y acción								
Exploración de textos narrados								
Implementación de juegos interactivos en PUZZEL, GENIALLY								

Solución de cuestionarios didácticos GENIALLY, PUZZEL Y KAHOOT.								
Evaluación								

Anexo J.**PRESUPUESTO****Recursos físicos**

Concepto	Detalle	Cantidad
Equipos	Portátiles, Tablet o celular	11
Red de Internet	Nodo central de la Gobernación de Cundinamarca Red del hogar (propia)	1
Estabilizador de energía	230 voltios	1
Colegio	Escuela Normal Superior sede Viento Libre	1
Talento humano	Diagnosticar, diseñar, implementar y evaluar	2
Escritorios y sillas	Según disponibilidad del hogar	10

Recursos económicos

Concepto	Cantidad	Valor Unidad	Valor total
Materiales			
Folder	1	\$21.100	\$ 21.100
Fotocopias	100	\$ 100	\$ 10.000
Internet hogar	2	\$75.000	\$ 150.000
Esferos	1	\$ 1.000	\$ 1.000
Valor total		\$ 97.200	\$ 182.100

