

**La gamificación como medio de fortalecer la comprensión lectora en inglés en los  
estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta**

Karen Liceth Parra Cardona

Trabajo para optar al título de Licenciando en inglés como lengua extranjera

Director:

Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés como lengua extranjera

Acacias – Meta

2022

## Resumen

Este proyecto está enfocado en la gamificación como medio principal para fortalecer la comprensión lectora en inglés de los estudiantes de 5° grado del Liceo Pedagógico La Sagrada Familia, ya que a través de la práctica pedagógica en el salón de clases se evidenció que a los estudiantes les resultaba difícil comprender textos cortos y largos en inglés, por lo que el proyecto se enfoca en este problema con el fin de ayudar a mejorarlo a través de las TIC y así brindar a los estudiantes una formación significativa e innovadora.

Es importante resaltar que este proyecto incorpora la investigación acción enfocada en la educación y el uso de la gamificación, con la ayuda de la aplicación de diversos instrumentos y técnicas se logró obtener la información necesaria para detectar el problema y de la misma manera brindar las respectivas soluciones. Asimismo, la planificación de las secuencias didácticas permitió brindar y aplicar soluciones que contribuyeron al aprendizaje significativo de los estudiantes e incrementar su nivel de motivación al momento de aprender el área de inglés y, sobre todo, mejorar sus habilidades en la adquisición de esta segunda lengua.

Para concluir se puede afirmar que a partir de los resultados obtenidos se logró que los estudiantes mejoraran su calidad de aprendizaje en la adquisición del inglés, donde a través de las actividades realizadas y el uso de las TIC pudieron disfrutar y comprender que la adquisición del inglés es de vital importancia para su formación personal y profesional, que les ayudará en su vida, además de que no es difícil aprenderlo, solo es cuestión de dedicación y encontrar los medios necesarios para aprender ello, en este caso las TIC, lo que les permitió elevar su nivel de motivación, esforzarse y sobre todo poner buena actitud para mejorar sus habilidades comunicativas y lingüísticas.

**Palabras claves:** Inglés, Gamificación, Comprensión Lectora, Tic.

### **Abstract**

This project is focused on gamification as the main means to strengthen the reading comprehension in English of the 5th grade students of the La Sagrada Familia Pedagogical High School, since through the pedagogical practice in the classroom it was evidenced that the students found it difficult to understand short and long texts in English, so the project focuses on this problem in order to help improve it through ICT and thus provide students with meaningful and innovative training.

It is important to highlight that this project incorporates action research focused on education and the use of gamification, with the help of the application of various instruments and techniques it was possible to obtain the necessary information to detect the problem and in the same way provide the respective solutions. Likewise, the planning of the didactic sequences made it possible to provide and apply solutions that contributed to the significant learning of the students and increase their level of motivation when learning the area of English and, above all, improve their skills in the acquisition of this second language.

To conclude, it can be affirmed that from the results obtained it was possible for the students to improve their learning quality in the acquisition of English, where through the activities carried out and the use of ICT they were able to enjoy and understand that the acquisition of English is of vital importance for their personal and professional training, which will help them in their lives, in addition to the fact that it is not difficult to learn it, it is just a matter of dedication and finding the necessary means to learn it, in this case ICT, which allowed them raise your level of motivation, make an effort and above all put your good attitude to improve your communication and language skills.

**Keywords:** English, Gamification, Reading Comprehension, Tic.

## Tabla de contenido

Introducción .....	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	7
Pregunta de investigación.....	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica .....	11
Marco de referencia planeación didáctica.....	13
Planeación didáctica.....	15
Enfoque didáctico.....	18
Implementación.....	20
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica.....	25
Conclusiones .....	28
Referencias bibliográficas .....	30
Anexos.....	32

## Introducción

La propuesta pedagógica tiene como propósito fortalecer la comprensión lectora en inglés por medio de la gamificación de los estudiantes de 5° de primaria del Liceo Pedagógico la Sagrada Familia ubicado en Acacias Meta, logrando de esta forma contribuir a la calidad de la adquisición de esta lengua y la potencialización de las habilidades lingüísticas y comunicativas de estos estudiantes, a través de la investigación-acción donde el docente reflexiona sobre su labor pedagógica e identifica sus dificultades, con el fin de implementar estrategias que permitan fortalecer las habilidades de los estudiantes.

Teniendo en cuenta la importancia nacional y global del aprendizaje de una segunda lengua extranjera como el inglés y observando la baja motivación y comprensión lectora de los estudiantes surge la importancia de usar la gamificación para generar estrategias didácticas, que permitan que los estudiantes suban su nivel de motivación y así poder brindar les aprendizajes significativos, los cuales contribuyan a fortalecer sus habilidades lingüísticas y comunicativas.

Por lo tanto, las Tic permitirá que los estudiantes obtengan un aprendizaje interactivo y por medio de los juegos adquirirán aprendizajes de una manera práctica e innovadora y con resultados exitosos a la problemática encontrada y así fortaleciendo la comunicación, con el fin de "asegurar que los ciudadanos sepan comunicarse en inglés, para que el país pueda insertarse en los procesos de comunicación universal, en la economía apertura global y cultural, con estándares internacionales comparables" (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 6).

En este sentido, esta propuesta pedagógica se estructura a partir de diagnóstico, pregunta de investigación, dialogo entre la teoría y la investigación, marco referencial, planeación didáctica, enfoque didáctico, implementación, reflexión y análisis; y para finalizar unas conclusiones. Todo este proceso fue de vital importancia para la ejecución y elaboración de este

proyecto, el cual fue debidamente apoyado y sustentado con diversos autores y referencias bibliográficas las cuales respaldan toda esta investigación.

Finalmente, con esta investigación se pretende brindar actividades que faciliten la comprensión lectora y mejorar la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje de inglés, permitiendo llevar a cabo un proceso continuo que permita observar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, con lo cual se desea mejorar la enseñanza y la práctica pedagógica a diario, generando mejoras y transformaciones en el proceso de enseñanza del inglés a través de la gamificación y el uso de la investigación acción.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

Esta propuesta pedagógica se realiza con estudiantes de grado 5to de primaria los cuales estudian en el campestre Liceo Pedagógico La Sagrada Familia de Acacias Meta, la cual es una institución de carácter privado. Son estudiantes en los cuales su mayoría pertenecen a estratos de 3, 4 y 5, tienen buen rendimiento académico y está conformado por 11 niños y 4 niñas, para un total de 15 estudiantes, los cuales oscilan en las edades de 10 y 12 años, poseen diversos tipos de aprendizaje, tales como visual y auditivo, además tienen un ritmo de aprendizaje moderado y se caracterizan por usar sus conocimientos previos en el momento de abordar cualquier temática, es un grupo altamente social, comprensible y participativo. Por otra parte, estos estudiantes poseen familias monoparentales, nucleares, numerosas, reconstituidas entre otras, sus padres poseen trabajos como ingenieros, petroleros, contadores, independientes, comerciantes u otros bien pagos, lo que les permite tener comodidades en sus canastas familiares.

Además, cabe mencionar que el colegio tiene énfasis en inglés, donde los estudiantes en su horario escolar tienen una intensidad de más de 10 horas de esta área, lo que les permite tener un buen tiempo para fortalecer sus oportunidades de mejora. Por ello, a partir de la observación en la práctica pedagógica que se realizó, se evidenció que los estudiantes tienen dificultades en la comprensión lectora de textos cortos y largo en el aprendizaje de inglés y esto genera un déficit en la adquisición de esta segunda lengua.

Por tal motivo, surge la necesidad de implementar estrategias lúdicas e interactivas con los estudiantes, con el fin de que ellos logren mejorar la comprensión lectora, fortalezcan las habilidades lingüísticas, la comunicación, la pronunciación y sobre todo se evidencie un avance significativo en la adquisición de esta segunda lengua, lo que permitirá que se sientan cómodos, satisfechos y felices con los resultados obtenidos.

Asimismo, en el diagnóstico realizado, se logró evidenciar que en el Liceo Pedagógico La Sagrada Familia, cuentan con internet, computadores y medios audio visuales, los cuales pueden ser usados para contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora, puesto que los estudiantes disfrutaban cuando se usan estos medios en su proceso educativo, esto se pudo ver reflejado en una actividad realizada en el transcurso de la observación pedagógica que se realizó con anterioridad.

Por ello, en esta investigación el medio principal para lograr lo propuesto fue la gamificación, la cual permitió lograr resultados excelentes los cuales favorecieron significativamente en esta comunidad educativa y sobre todo contribuyeron a la educación de calidad que tanto necesitamos en la actualidad, para que los estudiantes puedan en cualquier parte del país comunicarse y darse a entender en el idioma de inglés.



### **Pregunta de investigación**

La comprensión lectora en inglés en Colombia según el periódico El Tiempo 2021 actualmente tiene un desempeño bajo de acuerdo a los resultados de las pruebas Pisa, lo cual es preocupante para la sociedad, debido a que estas pruebas manifiestan que se debe realizar mejoras en el nivel educativo referente a la adquisición de una segunda lengua, con el fin, de mejorar estos resultados y al mismo tiempo fortalecer la comunicación y habilidades lingüísticas en el proceso de aprendizaje de otro idioma.

Por consiguiente, es necesario generar propuestas las cuales permitan mejorar estas dificultades, donde los estudiantes tomen conciencia de la importancia de fortalecer la comprensión lectora, para facilitar y potencializar las habilidades comunicativas y lingüísticas, las cuales permitirán mejorar los resultados en estas pruebas internacionales y de esta forma lograr obtener mejores beneficios educativos como intercambios, becas u oportunidades laborales fuera del país, sin dejar de lado la importancia de lograr una comunicación fluida y asertiva en otro idioma.

Tomando en cuenta lo anterior y que la nueva era de globalización, de aprender y comprender el inglés es de vital importancia en el ámbito educativo y social, como afirma Rodríguez (2017 p.8) “que el uso de una lengua extranjera, con énfasis en el inglés, ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diferentes sectores productivos”, puesto que el inglés es primordial a nivel mundial, logrando ser considerado como el idioma universal a nivel mundial.

De esta manera, se realiza una investigación acción, donde constantemente se reflexiona de lo realizado y se proponen mejoras, por medio de instrumentos como la observación participante y el uso de técnicas como el diario de campo, los cuales son medios claves para la reflexión diaria y la generación de actividades innovadoras y creativas, que permiten mejorar el

proceso de enseñanza y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, siempre pensando en brindar una educación significativa y de calidad.

Por ello, en el Liceo Pedagógico la Sagrada Familia de Acacias – Meta con énfasis en inglés, se identificó que los estudiantes de grado 5to que oscilan en las edades de 10 y 12 años, tienen dificultades en la comprensión lectora en inglés, surgió la necesidad de implementar estrategias lúdico pedagógicas que permitieran motivar y fortalecer el desarrollo de este aspecto, puesto que esto dificulta el desarrollo de las demás habilidades comunicativas y sobre todo no permite lograr una comunicación asertiva en inglés.

Por tal motivo, en medio de la búsqueda de soluciones se reconoció que la gamificación es un medio que permite a los estudiantes mejorar su motivación y concentración, debido a que este medio ofrece crear diversidad de recursos auditivos, explicativos, informativos y de cualquier otro género de forma dinámica, lúdica e interactiva, permitiendo a la sociedad poner en práctica sus conocimientos y fortalecer sus habilidades de mejora en la realización de las actividades propuestas, además permiten fomentar el trabajo colaborativo y la participación en las clases, logrando de esta forma crear avances significativos en la sociedad y educación.

Por ende, la gamificación es un medio ideal el cual permite fortalecer las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes, logrando así superar las dificultades presentadas en el proceso educativo con su variedad de recursos y plataformas, permite contribuir a la educación de calidad con resultados cien por ciento ideales.

Por tal razón surgió la investigación ¿Cómo a partir de la gamificación se fortalece la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 5º de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta?

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

La investigación sobre la práctica, toman como objeto de estudio el ámbito escolar con el fin de generar cambios positivos en ella, que contribuyan al bien educativo, por ello la pregunta de investigación de este proyecto es: ¿Cómo a partir de la gamificación se fortalece la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta? después de haber realizado un análisis de las clases de inglés en la práctica pedagógica con este grupo de estudiantes, se encontró la necesidad de fortalecer la comprensión de lectura y su vez mejorar la pronunciación en el aprendizaje de esta segunda lengua, ya que, los estudiantes tienen falencias en estos aspectos, por ello su baja motivación para leer y comprender las actividades que en esta área se proponen.

Teniendo en cuenta esto, y observando que los estudiantes disfrutan realizar actividades usando plataformas y las TIC, se determinó realizar este proyecto el cual pretende brindar estrategias significativas y que reflejen en los resultados, que los estudiantes logren fortalecer estas habilidades que son de vital importancia en la adquisición de este segundo idioma.

Por otro lado, esta investigación tiene en cuenta las variables políticas y sociales como parte de la investigación educativa, puesto que, ellas hacen parte vital de los contextos, debido a que las leyes y culturas son las que nos permiten conocer mejor a la población, tomar decisiones asertivas y correctas en las posibles soluciones que se pretenden brindar, con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, para Pérez (2003, p. 56) “la acción investigativa está determinada de manera fuerte por variables sociales y políticas de contexto” por ello, la importancia de tenerlas siempre en cuenta con el fin de encontrar soluciones aptas esta problemática investigativa.

Por estas razones expuestas anteriormente, la visión crítica en la investigación será crear estrategias pedagógicas usando las TIC, como medio de fortalecimiento de la comprensión de

lectura en inglés y con ello, ir mejorando la pronunciación de los estudiantes y motivándolos, contribuyendo de esta forma a que se interesen más por leer, comprender y así mismo facilitando la comunicación en la adquisición de este segundo idioma, puesto que si ellos comprenden lo que leen, escuchan y aprenden vocabulario nuevo, será más fácil este proceso y lograrán alcanzar un nivel alto en este idioma, formando de esta forma seres autónomos, debido a que si están motivados, no necesitarán que el docente los invite a realizar las actividades, al contrario lo harán alegremente y disfrutarán de este proceso, serán responsables y podrán defenderse fácilmente en el proceso de aprendizaje, el docente solo será un orientador, el cual está capacitado para explicarles o ayudarlos en dicho proceso.

Para concluir, esta investigación permitirá fortalecer las habilidades como docente de inglés, debido a que el crear el material permitirá aprender más acerca de este idioma, de los estudiantes y sobre todo ampliar los conocimientos para brindarles una mejor enseñanza, recargada con diversas estrategias usando gamificación y diferentes medios lúdico pedagógicos, haciendo uso de los diarios de campos los cuales permitan analizar las fortalezas y oportunidades por mejorar, puesto que en ellos se reflexiona acerca del quehacer pedagógico y sobre todo se reconoce que se puede mejorar para las siguientes clases, métodos de enseñanza e investigación que este realizando.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

En el proyecto la gamificación como medio para fortalecer la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta se involucró la formación las competencias comunicativas, las cuales consisten en el énfasis en el aprendizaje y la persona que aprende. Desde los aportes de Tobón (2010, p.5) “se observa en el surgimiento de una serie de conceptos tales como enseñar a pensar, aprender a aprender, aprendizaje autónomo, aprendizaje autodirigido y enseñanza para la comprensión” debido a que el proyecto está enfocado en fortalecer la comprensión de lectura en el segundo idioma como el inglés, para potencializar el aprendizaje autónomo, y fortalecer la motivación de los estudiantes frente a esta área, integrando de esta forma el fortalecimiento y potencialización del el saber, saber hacer y el saber ser.

Asimismo, se reconoce la importancia de la comprensión lectora, debido a que gracias a esta es que se fortalecen las habilidades lingüísticas y comunicativas que son las que permiten una comunicación asertiva en el aprendizaje de una segunda lengua. Rosas (2011, p. 48) “define a la comprensión lectora como la reconstrucción; por parte del lector, del sentido dado por el autor a un determinado texto. Esta posición parte de un esquema sobre amplificado del fenómeno de la comunicación” donde se puede afirmar que el emisor comprende el mensaje enviado por el receptor, con el fin de manejar el mismo código que fácilmente puede interpretar. En este sentido, la comprensión lectora es el proceso por medio el cual el estudiante descubre, descifra e interpreta la lectura, favoreciendo la comprensión lectora en los estudiantes de grado 5to de primaria.

Igualmente, sin comprensión no hay lectura de acuerdo a Morlés (1987). Por tanto, la lectura para poder alcanzar la comprensión, no puede ser ligera, al contrario, esta debe ser exploratoria, indagatoria, significativa, la cual se relacione con el contexto y conocimientos

previos, para lograr una inferencia que proporcione nuevas ideas que sean importantes con un alto nivel de trascendencia para el lector, en este caso los estudiantes, por ello, en el proyecto se usó la gamificación como medio de ayuda para lograr cumplir con estos propósitos.

Teniendo en cuenta, que la gamificación ofrece variedad de recursos que el docente puede usar para que la enseñanza sea lúdica, participativa e innovadora, logrando de esta forma captar la atención y concentración de los estudiantes. Por ello, se reconoce el juego como entretenimiento de forma virtual, siendo una técnica de aprendizaje tecnológica, la cual se centra en el juego y los estudiantes son los encargados de alcanzar los objetivos, solucionar retos y recibir recompensas creando soluciones a los problemas y experiencias nuevas, las cuales motivan al estudiante a la acción, el aprendizaje y la cooperación, consiguiendo mejorar su nivel de comprensión lectora, habilidades comunicativas y lingüísticas.

De igual forma, el uso de la gamificación incrementa el nivel de motivación, participación, trabajo autónomo, construcción de aprendizaje y asimilación de nuevos contenidos con mayor facilidad (Betancur, Rico y Rivero 2018) logrando de esta forma mejorar los lectores, respecto a sus intereses, gustos y sobre todo actitud frente a la comprensión lectora.

Para concluir, es importante mencionar que fomentar la comprensión lectora por medio de la gamificación, permite fortalecer la motivación de los estudiantes frente al área de inglés, logrando avances significativos, que contribuyen a mejorar la calidad de educación en Colombia y el aprendizaje de esta segunda lengua.

### **Planeación didáctica**

La planeación didáctica permite establecer y crear actividades que contribuyen a la solución de problemas hallados en una investigación, por ello, se utilizan en este proyecto de investigación como medio para plantear las actividades las cuales permitieron contribuir a la solución de la problemática ¿Cómo a partir de la gamificación se fortalece la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta?, con el fin de mejorar la comprensión de lectura por medio de la gamificación.

Teniendo en cuenta lo anterior y de acuerdo a las competencias establecidas en los estándares básicos en lenguas extranjeras (MEN, 2006, p.20), se tomó la competencia “Comprendo textos cortos, sencillos e ilustrados sobre temas cotidianos, personales y literarios” y de acuerdo a los derechos básicos de aprendizaje de inglés de transición a quinto (MEN, 2006, p. 24) los siguientes aprendizajes esperados: “Comprende información general y específica en un texto narrativo cortos, Intercambia opiniones sencillas sobre un tema de interés y Comprende la idea general y algunos detalles en un texto informativo corto y sencillo” con lo anterior, se logró tener siempre claras las metas de lo que se pretendía alcanzar con cada una de las actividades planteadas y ejecutadas, por ello, fue que se consiguió obtener excelentes resultados tal como se planteó en los aprendizajes esperados.

Tomando en cuenta lo anterior y haciendo énfasis en las actividades planteadas y ejecutadas con el uso de la gamificación a continuación se describirá cada una. Se iniciará con “Conociendo el océano” en una sola sesión, donde se realizará la pausa activa “if your happy” todos deben ponerse en pie, cantar y bailar, siguiendo los pasos de la docente, seguidamente, la docente mencionará “make a circle” donde los estudiantes se ubicaran en forma de círculo, explicará que deben construir una “telaraña de nombres” donde a medida que reciban la lana, dirán el nombre, para comenzar ella pasará la lana a uno de ellos y el cual mencionará el nombre,

él lo pasará a otra compañera y así sucesivamente hasta que todos pasarán, de esta forma se identificará los nombres y se entrará en confianza con ellos.

Continuando con la actividad, en el momento del desarrollo, se repartirá a cada uno una imagen de un objeto del océano, donde cada uno mencionará el nombre en inglés y español, esto teniendo en cuenta, que una de las necesidades de los estudiantes es conocer primero el vocabulario para comprender fácilmente las demás actividades, posteriormente se abrirá la plataforma Macmillan, mientras que los estudiantes abrirán el libro studentbook en la página 92, una vez abierta la plataforma reproducirá el audio 2.11, y los estudiantes con lápiz enumerarán del 1 al 8, terminando esto, cambiarán los libros con sus compañeros, para realizar una coevaluación, donde el compañero revisará cuales le habrán quedado mal.

Seguidamente, escucharán una conversación del libro, visualizarán el video y en grupos interpretarán cada uno de los personajes, finalizando se socializará lo que significaba esa conversación en español y realizarán un océano grupal con las imágenes asignadas al inicio de la actividad, lo decoraran, escribieran el nombre de cada imagen en inglés y lo expondrán como resultado final para evidenciar la comprensión del mismo.

Para la segunda y ultima actividad “¿Qué es la energía renovable?” sesión única también, primero se realizará la pausa activa llamada Shake it out, donde todos bailarán y se divertirán, posteriormente, abrieran su libro studentbook en las páginas 98 y 99, donde está la lectura “Renewable Energy” en la página 98, cada uno iniciará a leer de forma individual, mientras, la docente abría la plataforma Macmillan, donde se reproducirá el audio, mientras ellos escuchan, al finalizar el audio se les dirá que encierren las palabras desconocidas, seguidamente cada uno pasará al tablero a escribirla, después a cada uno se le asignará una diferente, para escribir al frente de ella el significado en español, una vez terminado escribirán los significados en el cuaderno, posteriormente, se iniciara a leer hasta un punto, para después continuar con otro



compañero, y así sucesivamente, cuando terminen de leer, iniciaremos a socializar el significado del texto completo, tomando en cuenta lo que se escribió en el tablero y en el cuaderno.

Continuando con la actividad, de la página 99, se rotará el dispositivo para que cada uno lea y responda de acuerdo a lo leído, seguidamente, se ubicarán por parejas, resolverán la página 83 y una vez finalizada intercambiarán de libros con otros compañeros y se socializará las respuestas. Para el momento del cierre de la actividad, se organizarán 3 grupos donde cada uno tendrá un tipo de energía renovable, realizarán su respectivo cartel y exposición.

Gracias a ejecutar de una forma efectiva, tecnológica y lúdica la secuencia didáctica mencionadas anteriormente, se logró que los estudiantes subieran su nivel de motivación y comprensión lectora en el área de inglés, puesto que, cada una de estas actividades tenían lecturas con sus respectivas preguntas, las cuales estaban organizadas con audios, imágenes, videos y juegos en la plataforma Macmillan, la cual logró motivar a los estudiantes y sobre todo convertirles su aprendizaje en un juego donde en todo momento estaban divirtiéndose y aprendiendo.

Cabe resaltar que todas las actividades estaban planteadas de acuerdo a las necesidades y oportunidades de mejora de los estudiantes, logrando de esta forma que ellos fortalecieran la comprensión de lectura, sus habilidades lingüísticas y comunicativas en la adquisición del inglés y además, obtuvieran un aprendizaje significativo con una interacción directa con la gamificación, la cual fue clave para contribuir en la solución de la problemática detectada al inicio del proyecto, asimismo cumplir con la competencia básica elegida y los aprendizajes esperados de acuerdo a las normativas vigentes establecidas por el Ministerio de Educación Colombiano.

### **Enfoque didáctico**

La ejecución de la secuencia didáctica “Jugando y aprendiendo” permite fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado 5° de primaria del Liceo Pedagógico la Sagrada Familia, por medio de la gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje en la adquisición de la segunda lengua como el inglés, modificando de esta forma los contenidos de acuerdo a sus necesidades logrando así “ hacer propuestas educativas flexibles y lo suficientemente retadoras en relación con las problemáticas globales” (MEN, 2012, p. 11).

Teniendo en cuenta lo anterior, con esta secuencia didáctica se logró conocer la población e implementar soluciones al proyecto propuesto “La gamificación como medio de fortalecer la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta” teniendo presente los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, donde se fortaleció las habilidades lingüísticas y aspectos los cuales son de vital importancia para lograr un aprendizaje significativo con cada uno de los estudiantes, por medio del uso de TIC y actividades de aprendizaje motivadores que permitían a los estudiantes disfrutar mientras fortalecían sus competencias y habilidades.

Todo ello, debido a que la educación “respeto, entiende, acepta y apoya la diversidad de perfiles, circunstancias, expectativas, necesidades y estilos de los estudiantes” (Garnique, 2012, p.34). Por ello, en esta planeación se establecieron actividades cortas, lúdicas y significativas de acuerdo a los estilos de aprendizaje de la población y saberes previos, con el fin de identificar el nivel de comprensión lectora de cada estudiante en el área de inglés, siempre priorizando sus intereses, fortaleciendo la motivación frente al aprendizaje de esta segunda lengua y potencializando el desarrollo de habilidades lingüísticas y desempeño en esta área.

Asimismo, las actividades propuestas, se realizaron teniendo en cuenta las competencias debido a que estas permiten según Chaux (2004, p. 8) “que los estudiantes tengan diversas

oportunidades y espacios en los que puedan requerirlas, practicarlas y aplicarlas” como parte de la formación integral de ellos mismos, logrando de esta forma favorecer el desarrollo de las competencias y un aprendizaje significativo en la comprensión de lectura, con excelentes resultados en el área de inglés.

Para finalizar, se pudo afirmar que los profesionales en la educación en su quehacer pedagógico deben siempre implementar las secuencias didácticas, tomando en cuenta las competencias y DBA de inglés o de cualquier asignatura, debido a que son primordiales para lograr avances significativos en la educación y en la sociedad, puesto que por medio de este gran proceso se logra reconocer las dificultades de los estudiantes, con el fin de iniciar a diseñar y ejecutar diversidad de actividades las cuales permiten contribuir a la calidad en la educación referente aspecto de comprensión de lectura y aprendizaje de inglés.

## Implementación

La implementación se lleva a cabo con la secuencia titulada “Jugando y aprendiendo”, la cual se lleva a cabo en el Liceo Pedagógico La Sagrada Familia con los estudiantes de grado quinto donde a partir de la gamificación se fortalecerá la comprensión lectora en el área de inglés, de esta manera se ejecuta la actividad 1 correspondiente a la sesión única “conociendo el océano”, en la cual primero se realizó la pausa activa “if your happy” donde todos se pusieron en pie, cantaron y bailaron, siguiendo los pasos de la docente, seguidamente, para la segunda actividad ella menciona “make a circle” donde los estudiantes se ubicaron en forma de círculo, explico que iban a construir una “telaraña de nombres” donde a medida que recibieran la lana, dijeran su nombre, para comenzar ella paso la lana a uno de ellos y el cual menciona su nombre, él lo paso a otra compañera y así sucesivamente hasta que todos pasaron, de esta forma se identificó sus nombres y entro en confianza con ellos.

Continuando con la actividad, en el momento del desarrollo, repartió a cada uno una imagen de un objeto del océano, donde cada uno menciona el nombre en inglés y español, esto teniendo en cuenta, que una de las necesidades de los estudiantes es conocer primero el vocabulario para comprender fácilmente las demás actividades.

Posteriormente se abrió la plataforma Macmillan, mientras que los estudiantes abrieron el libro studentbook en la página 92, una vez abierta la plataforma se reprodujo el audio 2.11, y los estudiantes con lápiz enumeraron del 1 al 8, de acuerdo a lo escuchado, en la primera reproducción se les dificultó, por ello se reprodujo 3 veces, donde iba verificando y algunos cambiaban de acuerdo a lo que iban entendido, en la última reproducción evidencio por medio de la observación participante que todos tenían correctas las respuestas, terminado esto, cambiaron los libros con sus compañeros, para realizar una coevaluación, donde el compañero revisaba cuales le habían quedado mal, en lo cual todos tuvieron correcta la actividad.

Seguidamente, escucharon una conversación del libro, visualizaron el video y en grupos interpretaron cada uno de los personajes, finalizando se socializo lo que significaba esa conversación en español y realizaron un océano grupal con las imágenes asignadas al inicio de la actividad, lo decoraron, escribieron el nombre de cada imagen en inglés y lo mencionaron.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante reconocer fue una ejecución acertada, se evidencio por medio de la observación participante y el desarrollo de las actividades que los estudiantes al iniciar la comprensión de lectura de la conversación no comprendían, sin embargo, al ver el vídeo y la diferente representación que hizo cada uno en los grupos, en su mayoría iban comprendiendo y se iban motivando a participar.

Logrando de esta forma, mejorar la participación de los estudiantes, también cabe mencionar que los implementos tecnológicos y el espacio amplio de la institución permitieron un buen desarrollo de las actividades, facilitando de esta forma juntar la gamificación, motivación y diversión para fortalecer la comprensión de lectura de ellos mismos, reconociendo que el planear las actividades acorde a los estudiantes permitió que el tiempo fuera suficiente para ir cumpliendo con los aprendizajes esperados y la competencia a desarrollar propuesta.

Por otra parte, las fotografías, la observación participante y este medio del diario de campo, permitieron reflexionar sobre la actividad planeada y fortalecer este proceso investigativo, logrando de esta forma comprobar las necesidades educativas de los estudiantes y sobre todo poniendo en práctica soluciones posibles en la población que permiten dar cumplimiento a la competencia planteada en la actividad y a los aprendizajes esperados.

Con el fin de mejorar su proceso de comprensión de lectura en la adquisición de la segunda lengua como el inglés, en la actividad los estudiantes lograron enfrentar su miedo de comprender un texto corto en inglés, no se negaron como comúnmente solían hacerlo, puesto que

la motivación y la implementación de estrategias lúdicas y tecnológicas los motivo a desarrollar las actividades con facilidad y alegría.

Para finalizar esta actividad, solo queda mencionar que las actividades planteadas lograron en los estudiantes motivarlos a continuar aprendiendo inglés, además y lo más importante se logró iniciar a cumplir con los aprendizajes esperados.

Continuando con la ejecución de la segunda actividad correspondiente a la sesión única “¿Qué es la energía renovable?” en el cual primero se realizó la pausa activa llamada Shake it out, donde todos bailaban y se divertían con ella.

Posteriormente, abrieron su libro studentbook en las páginas 98 y 99, donde estaba la lectura “Renewable Energy” en la página 98, cada uno inicio a leer de forma individual, sin embargo, iniciaron a manifestar que no entendían, por ello se continuo con el momento del desarrollo, donde se abrió la plataforma Macmillan, se reprodujo el audio, mientras ellos escuchaban, al finalizar el audio se les dijo que encerraran las palabras desconocidas, seguidamente cada uno paso al tablero a escribirla, después a cada uno se le asigno una diferente, algunos sabían el significado y otros no, pero como en el salón hay diccionarios, tomaron y buscaron el significado, el que cual lo escribieron en el tablero al frente de la que les había correspondido.

Una vez terminaron de escribir los significados, se le informo a uno de los estudiantes que iniciara a leer hasta un punto y después continuaba otro compañero, y así sucesivamente lo realizaron, cuando terminaron de leer, iniciamos a socializar el significado teniendo en cuenta lo que se había escrito en el tablero, con ello, los estudiantes estaban emocionados, porque comprendían que decía la lectura, esto se logró evidenciar por medio de la observación participante donde se observó las expresiones de felicidad al lograr comprender este texto.

Seguidamente con la actividad, de la página 99, como estaba abierta la página de la plataforma en el celular, se rotó el dispositivo para que cada uno leyera y respondiera de acuerdo a lo leído, como había palabras desconocidas en las frases, buscaban en el diccionario el significado y de esta forma lograron responder correctamente las preguntas.

Inmediatamente, se ubicaron por parejas y resolvieron la página 83, como ya conocían el vocabulario y comprendían la lectura se les facilitó el trabajo en equipo, una vez finalizada intercambiaron de libros con otros compañeros, se socializó las respuestas y en su mayoría la actividad quedó correcta.

Para el momento del cierre de la actividad, se realizaron 3 grupos donde cada grupo tenía un tipo de energía renovable, realizaron su respectivo cartel y exposición, felices de haber comprendido y realizado la actividad sin estar frustrados de no comprender los textos, como comúnmente les solía pasar.

De acuerdo a lo anterior, es importante reconocer que fue una ejecución acertada, donde se evidenció por medio de la observación participante la felicidad de los estudiantes al realizar con facilidad y motivación las actividades, puesto que, se inició la actividad teniendo en cuenta las necesidades de la población y sus oportunidades por mejorar, a partir de allí se inició el trabajo escolar con ellos, se acertó en los materiales e implementos utilizados, debido a que la tecnología permitió captar la atención fácilmente.

Además, iniciaron a ver la comprensión de lectura como un juego, lo que facilita este proceso de aprendizaje, logrando de esta forma que el tiempo sea el indicado y fuera el acertado para cumplir con las actividades propuestas en la planeación, asimismo, las estrategias de evaluación aplicadas fueron acordes con las actividades y permitieron ver los avances y reconocer que se deben seguir aplicando actividades lúdicas por medio de la tecnología, las cuales logran aprendizajes significativos con cada uno de los estudiantes.

Por último, y no menos importante, es primordial reconocer que la ejecución de la actividad permitió continuar cumpliendo con el desarrollo de la competencia planteada en la planeación y los aprendizajes esperados, debido a que se promovió la comprensión de textos cortos, intercambio de opiniones entre compañeros y lo más importante la comprensión general de textos sencillos, logrando de esta forma favorecer significativamente en la formación de estos estudiantes en el aprendizaje de esta segunda lengua como el inglés.



### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

La propuesta pedagógica tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora en el área de inglés por medio de la gamificación en el Liceo Pedagógico La Sagrada Familia con los estudiantes de grado quinto, se logró gracias a la ejecución de la secuencia didáctica “jugando y aprendiendo” dividida en las actividades “conociendo el océano y ¿Qué es la energía renovable?”, estas actividades fueron significativas y de vital importancia en los estudiantes, debido a que permitieron fortalecer la comprensión lectora en el aprendizaje de esta segunda lengua.

En este caso como se mencionó anteriormente este proyecto fue enfocado en el área de inglés, donde a partir de la práctica pedagógica surgió la necesidad de promover la adquisición de esta lengua desde el ciclo primario, con el fin de que los estudiantes se familiaricen con ella, de una mejor forma, motivándolos y facilitándoles un aprendizaje significativo y con excelentes resultados.

Tomando en cuenta lo anterior y la secuencia de práctica ejecutada, se pudo evidenciar que para incentivar a los estudiantes a comprender un texto es primordial partir de la indagación, para ello, los estudiantes participaron buscando el significado de las palabras desconocidas de forma lúdica, poniendo en práctica de esta forma el aprendizaje colaborativo y se continuaba con la lectura y la comprensión del mismo.

Por tal motivo, los estudiantes por medio de las 2 actividades ejecutadas, comprendieron la importancia de analizar y comprender los textos para así facilitar el desarrollo de las demás actividades propuestas, con el fin de mejorar su comprensión de lectura presentadas en la segunda lengua y fortaleciendo de esta forma las demás habilidades lingüísticas y comunicativas en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Asimismo, el aspecto que motivó e incentivó a los estudiantes fue el uso de la gamificación, puesto que el aprovechamiento que se le dio a los diversos medios tecnológicos

con los que actualmente cuenta el colegio y el proceso de ejecución colaborativa permitió que los estudiantes se interesaran por enfrentarse con una mejor actitud a la comprensión de textos en inglés y desarrollo de actividades, por ello Rodríguez (2021) manifiesta la importancia de usar estas herramientas en la educación.

De acuerdo con lo anterior, se evidencia la importancia de dar el uso correcto a los innumerables recursos y herramientas educativas de la gamificación, así lo menciona Díaz y Quiroz (2016), debido a que estas contribuyen significativamente en el aprendizaje, permitiendo ser exploradas y aplicadas hacia fines pedagógicos. Por ello, los estudiantes de grado quinto al estar motivados lograron adquirir un aprendizaje significativo poniendo en práctica las actividades planeadas y orientadas por medio de esta estrategia con el fin de fortalecer la comprensión lectora, su rendimiento académico y sobre todo la adquisición de una segunda lengua, tal como el inglés, así como lo plantea Velásquez (2016).

Debido a que con anterioridad se había dado la oportunidad de estar en otras clases observando la actitud de los estudiantes y cada que se presentaba una lectura o un proyecto nuevo en inglés, ellos expresaban frustración y la mayoría de estudiantes expresaban no querer leer ni responder las preguntas, sin embargo, el implementar la secuencia de traducir, leer entre todos, escuchar los audios e interactuar con los estudiantes de forma colaborativa por medio de la gamificación, logro borrar un poco la barrera del “yo no quiero y yo no puedo” generando de esta forma, una participación e interacción mayoritaria y divertida.

Consiguiendo de esta forma integrar la tecnología en la educación, la cual actualmente es de vital importancia en la formación de los estudiantes, dado que permite captar fácilmente su atención, por tal razón debe estar integrada en el ámbito educativo, siempre y cuando sea revisado el material por el docente, con el fin de encontrar recursos adecuados, tal cual como se realizó en las dos secuencias didácticas aplicadas y mencionadas anteriormente.

Para finalizar, es importante mencionar que la planeación didáctica permitió tener una excelente ejecución y sobre todo contribuir en gran parte a la solución de este problema investigativo, donde los estudiantes se motivaron, conocieron vocabulario nuevo, nuevas metodologías de aprendizaje y diferentes temáticas que permitieron ampliar sus conocimientos y encontrar nuevos horizontes. Estos aportes están relacionados con lo que propone Aldana (2021) debido a que la lectura en inglés permite mejorar las habilidades comunicativas en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera tal como el inglés, por ello, la planeación es considerada indispensable para toda actividad que se vaya a realizar con los estudiantes, puesto que gracias a ella, es que se logra cumplir con los objetivos propuestos, asimismo, contribuir a una educación de calidad de estudiantes bilingües con experiencia en manejo de recursos tecnológicos.

## Conclusiones

Con el desarrollo de la propuesta: El fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés a partir de la gamificación en los estudiantes de 5° de primaria del Liceo La Sagrada Familia de Acacias Meta se logro indagar y proporcionar soluciones acerca de la potencialización de la habilidad de Reading y como se podía contribuir con la mejora de esta, con el fin de alcanzar calidad en la adquisición de inglés y sus demás habilidades comunicativas, usando la investigación acción donde el docente reflexiona de su quehacer pedagógico e identificando las dificultades de los estudiantes y poniendo en práctica diversas soluciones que contribuyan al mejoramiento de este aspecto.

Después de un largo proceso de elaboración, ejecución e interacción con los estudiantes se puede concluir que se realizó un proceso continuo el cual permitió reconocer las oportunidades de mejora e implementar soluciones por medio de la planeación y ejecución de las secuencias didácticas las cuales generaron cambios y transformaciones positivas para la educación de estos estudiantes en el área de inglés.

Por ende, se reconoció los tipos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes para a partir de allí planear las secuencias didácticas, las cuales fueron aplicadas y siempre se obtuvieron excelentes resultados, donde los estudiantes por medio de la ejecución evidenciaban como las actividades permitían que ellos fortalecieran su comprensión de lectura donde al mismo tiempo mejoraban aspectos tales como la participación, habilidades comunicativas y lingüísticas y sobre todo su motivación en las clases, donde se pudo ver por medio de la observación participante que los estudiantes estaban disfrutando la ejecución de este proyecto, donde con seguridad y evidencia se puede mencionar que se logró cumplir con los propósitos, aprendizajes esperados y competencia elegida para potencializar.

Además es importante, reconocer los cambios que surgieron en la trayectoria del proyecto, donde se realizó un cambio del nombre del proyecto, debido a que al inicio estaba centrado en fortalecer la comprensión de lectura por medio del modelo e – learning, sin embargo, gracias a la orientación que brindaba semanalmente el tutor se cambió a el fortalecimiento de la comprensión lectora por medio de la gamificación, asimismo, el cambio de población, debido a los tiempos asignados por la institución para ejecutar el proyecto, se debió cambiar de población pasar de grado 3ro a grado 5to, el cual que tenía mucha más dificultad en este aspectos y los tiempos se acomodaban mejor a las actividades planeadas y ejecutadas.

Por otra parte, la proyección pensada con esta propuesta de investigación es que sea usada en toda institución pública o privada, la cual presente dificultades en este aspecto en la básica primaria, ya que todo lo mencionado en el transcurso y ejecución del proyecto ha permitido lograr avances significativos en la educación y sobre todo ha facilitado el proceso de adquisición de la segunda lengua como el inglés, motivando a los niños y llevándolos a una educación de calidad con excelentes resultados, los cuales no solo benefician a los estudiantes, sino también a la futura sociedad.

Para finalizar, solo queda mencionar que se cumplió con los propósitos planteados, donde el esfuerzo, la dedicación, la buena orientación y el buen trabajo constante, permitieron lograr que los estudiantes convirtieran sus oportunidades de mejoras en el área de inglés en fortalezas, siendo conscientes que se necesita continuar con este proceso, para no perder lo logrado hasta el momento, pero con la satisfacción de que si se pudo, si se logró cumplir y contribuir en la calidad de enseñanza del inglés.

### Referencias bibliográficas

- Aldana Mendez, G. A. (2021). La Gamificación como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto de Primaria.
- Chaux, E. (2004). Introducción. En: E. Chaux, J. Lleras & A.M. Velásquez. Competencias Ciudadanas. De los Estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Díaz Pertuz, E. M y Quiroz Mosquera, J. L. (2016). Desarrollo de la comprensión lectora mediante el apoyo de ambientes virtuales de aprendizaje (Master's thesis, Universidad del Norte).
- Garnique, C. (2012). Las representaciones sociales: Los docentes de educación básica frente a la inclusión escolar. *Perfiles educativos*, 34(137), 99-118.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. *Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. Bogotá: MEN.
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:  
[https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Rosas (2011), *Nivel de la Comprensión Lectora en Institución Esteban Morales de Veracruz*. México.
- Rodriguez Hincapie, L. J. (2021) *Espacios de interacción didáctica: una estrategia para promover colaborativamente las habilidades auditivas y expresión oral del idioma inglés, con los auxiliares de salud en CIED del municipio de Bucaramanga, Santander*.
- Velásquez, R (2005), *Comprensión Lectora y Rendimiento académico*. Lima: San Marcos

## **Anexos**

Enlace drive con evidencias:

[https://drive.google.com/drive/folders/1RZmc3Xk0iovteAApgjufhjH\\_wEUZNgVn?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1RZmc3Xk0iovteAApgjufhjH_wEUZNgVn?usp=sharing)

Vídeo exposición: <https://youtu.be/DfTRgXiWDKI>