

Título del proyecto

Fortalecimiento de la comprensión lectora con apoyo de las TIC
en estudiantes del grado 7° de la I. E. Manuela Beltrán

Nombre del estudiante

Gloria María Ramírez



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

Director

Julián Andrés Alonso González

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Octubre 30 de 2022

Resumen

Este proyecto se realiza en atención a la problemática presentada en los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Manuela Beltrán, donde se observa una deficiencia en la comprensión lectora, lo cual se demuestra en los resultados que se han obtenido en pruebas internas y externas realizadas a los estudiantes. Con el objetivo general de proponer una estrategia lúdico-pedagógica con ayuda de las TIC para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes durante un período académico, se pretende fortalecer y mejorar los procesos de comprensión de la lectura, para que sea posible facilitar el proceso educativo, ya que a través de este tipo de estrategia didáctica, es posible la aplicación de una metodología más activa y ágil que contribuya a soportar la práctica docente, direccionada a desarrollar el pensamiento lógico y crítico, propiciar motivación y estimular la innovación, con el propósito de que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, mejorando su motivación, su desempeño y rendimiento académico. El proyecto está dirigido a una población de 10 estudiantes con edades entre los 12 y 14 años, mediante una metodología con enfoque cualitativo y tipo de investigación acción, utilizando como técnicas de obtención de información, la encuesta y la observación y como instrumentos, observación no participativa, guía de observación, pruebas y cuestionarios. Al valorar el proceso de la elaboración de la propuesta, se encuentra que cumple con los requerimientos pertinentes para implementar un proceso de fortalecimiento de las competencias lectoras de los estudiantes para propiciar las condiciones necesarias para el mejoramiento de la comprensión lectora.

Palabra claves: Lúdica, didáctica, estrategias TIC, comprensión lectora.

Abstract

This project is carried out in response to the problems presented in the seventh-grade students of the Manuela Beltrán educational institution, where a deficiency in reading comprehension is observed, which is demonstrated in the results that have been obtained in internal and external tests carried out. to the students. With the general objective of proposing a ludic-pedagogical strategy with the help of ICT to strengthen reading comprehension in students during an academic period, it is intended to strengthen and improve reading comprehension processes, so that it is possible to facilitate the educational process. , since through this type of didactic strategy, it is possible to apply a more active and agile methodology that contributes to supporting teaching practice, aimed at developing logical and critical thinking, promoting motivation and stimulating innovation, with the purpose that the student is the protagonist of his own learning, improving his motivation, his performance and academic performance. The project is aimed at a population of 10 students aged between 12 and 14 years, through a methodology with a qualitative approach and type of action research, using survey and observation as techniques for obtaining information and non-observation as instruments. participatory, observation guide, tests and questionnaires. When assessing the process of preparing the proposal, it is found that it meets the relevant requirements to implement a process of strengthening the reading skills of students to promote the necessary conditions for the improvement of reading comprehension.

Keywords: Playful, didactics, ICT strategies, reading comprehension.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	7
2. Marco referencial.....	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	13
3. Diseño de la investigación.....	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación	18
3.2 Línea de investigación institucional	19
3.3 Población y muestra	19
3.4 Instrumentos de investigación	20
4. Estrategia de intervención	22
5. Conclusiones y recomendaciones	25
Referencias.....	26

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Es importante, ante todo, entender que el acto de leer, no constituye un simple trabajo de decodificación sino un proceso integral de actualización, interrogación y participación, donde el lector debe reconocer ante todo la importancia de la lectura como una actividad divertida y significativa. La propuesta pretende fortalecer y mejorar la habilidad de comprensión lectora en estudiantes de grado 7° de básica secundaria, bajo los lineamientos de los Estándares Básicos de Competencias (Ministerio de Educación Nacional – MEN, 2006) y los Derechos Básicos de Aprendizaje en lenguaje (MEN, 2015) emitidos por el Ministerio de Educación de Colombia, donde se considera que la comprensión lectora es un proceso influyente en la formación académica y en el desarrollo personal de los estudiantes.

El Ministerio de Educación Nacional, las Secretaría de Educación Departamental y las Pruebas Saber, han direccionado lineamientos para la enseñanza de la lectura, no obstante, los docentes algunas veces persisten en utilizar prácticas memorísticas y repetitivas, como única estrategia pedagógica. Así que es imperante la necesidad de potencializar el desarrollo de la comprensión lectora por medio de la utilización de estrategias didácticas que permitan fortalecer y mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Según el informe del Icfes de 2020, los resultados de las pruebas Saber 11, se observa que en las instituciones educativas, el 49% de los estudiantes se ubican en un nivel inferencial; el 36% en el nivel literal; el 10% en el crítico y el 5% en el primer nivel, es decir que no relaciona la decodificación de sonidos y su significado global (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, 2020). Estos resultados sugieren que menos del 50 % de los estudiantes presentan un nivel de lectura inferencial desarrollado, lo cual significa que no relacionan adecuadamente los

conocimientos previos, con el texto y la lectura. Los resultados también demuestran que la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel de lectura literal, o sea que se limitan a reconocer solo la información explícita de los textos.

Los resultados de las Pruebas Saber entonces, reflejan las dificultades que tienen los alumnos de secundaria en los procesos de interpretación y análisis de textos, que se derivan de los niveles de lectura literal, inferencial y crítico, de tal suerte que el docente debe explorar estrategias tendientes a fortalecer la interpretación de textos y a efectuar lecturas críticas que lo posicionen en una perspectiva más comprensiva, que puedan garantizar una formación integral que fomenten la apropiación de saberes con posibilidad de ser aplicados dentro y fuera del contexto escolar.

1.2 Formulación del problema

De acuerdo a las consideraciones expuestas en el planteamiento del problema, surge la siguiente pregunta problematizadora:

¿Como fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación con apoyo de las TIC, en estudiantes de grado 7° de la I. E. Manuela Beltrán del municipio de Ginebra para mejorar la competencia lectora?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia lúdico-pedagógica por medio de una estrategia de gamificación con apoyo de las TIC, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 7° de la I. E. Manuela Beltrán del municipio de Ginebra, durante un período académico.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Diagnosticar la competencia lectora de la población participante., para determinar los niveles de comprensión lectora.
2. Diseñar una estrategia de gamificación con apoyo de las TIC para fortalecer y mejorar el proceso de comprensión lectora. de los estudiantes participantes.
3. Valorar la propuesta de intervención para determinar el nivel de fortalecimiento de la comprensión lectora.

1.4 Justificación

Uno de los objetivos de la educación es desarrollar personas que puedan regular su propia comprensión lectora. En ese sentido, es parte esencial del proceso educativo que transcurre entre disciplinas teniendo en cuenta que constituye una habilidad transversal e interdisciplinaria, que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades de pensamiento como el razonamiento, el análisis y la síntesis. Sin embargo, uno de los principales problemas que se presentan a nivel nacional en los diferentes escenarios educativos, es la baja comprensión lectora.

Esta investigación plantea la necesidad de buscar una solución, desde el apoyo de las TIC, que permita a los estudiantes fortalecer y mejorar los procesos de comprensión de la lectura, que pueda facilitar el proceso educativo, ya que a través de este tipo de estrategia didáctica, es posible la aplicación de una metodología más activa y ágil que contribuya a soportar la práctica docente, direccionada a desarrollar el pensamiento lógico y crítico, propiciar motivación y estimular la innovación, con el propósito de que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, mejorando su motivación, su desempeño y rendimiento académico y promueva el fortalecimiento de conductas que favorecen el clima escolar, mejorando los procesos de apropiación e interiorización de las temáticas de aprendizaje.

La estrategia didáctica que se propone a través del recurso educativo de gamificación, conlleva al estudiante a construir sus conocimientos desde una manera dinámica e interactiva y a desarrollar sus procesos formativos desde una perspectiva constructivista y social cognitiva. El impacto social que puede generar la construcción de una estrategia lúdico-pedagógica que facilite la comprensión de la lectura, sugiere la adquisición de nuevas competencias y conocimientos que permiten al estudiante enfrentar nuevos retos profesionales y personales. La gamificación se puede ajustar a diversos niveles y objetivos formativos respondiendo al qué, para qué, con qué, y a quién aprende, debido a que puede servir en distintos contextos, lo que hace que el trabajo y el tiempo invertido se reduzcan.

Es así como en esta investigación se plantea el diseño de una estrategia didáctica lúdica y pedagógica representada en una herramienta de gamificación, que permita al estudiante desarrollar la capacidad de una lectura literal, inferencial y crítica, además de generar motivación hacia el objeto del conocimiento como punto de partida de todo aprendizaje significativo, desarrollando los contenidos y ejercicios prácticos a partir de situaciones reales de la cotidianidad, respondiendo a los tres ejes del conocimiento (Ser, Saber y Saber Hacer).

El uso e implementación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje favorece así el desarrollo de competencias lectoras y garantiza los derechos básicos de aprendizaje, además de que con la selección e implementación de la estrategia se pueden apoyar y facilitar los procesos educativos ya que se aplican estrategias metodológicas más interactivas que favorecen el desarrollo de la competencia referente al planteamiento y resolución de problemas de interpretación de textos.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Al realizar la revisión bibliográfica se encontraron varias investigaciones que se han preocupado por el mejoramiento y fortalecimiento de la comprensión lectora por medio de estrategia lúdicas apoyadas en las TIC, preferentemente por la gamificación. Los estudios seleccionados para este marco referencial se valieron de diversos instrumentos y estrategias para llegar a resultados que son pertinentes para el desarrollo de esta investigación. A continuación, se presenta una visión general de los antecedentes seleccionados de los últimos cinco años expuestos en orden cronológico descendente, desde el más actual hasta el más antiguo.

Coral y Hormaza (2021) en Colombia, desarrollaron la investigación titulada: *Diseño de estrategias de gamificación con el uso de la plataforma Moodle para fortalecer procesos de comprensión lectora en estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa San Luis Gonzaga*, en la cual se planteó a partir de un diagnóstico, el diseño y construcción de una estrategias gamificada, utilizando una metodología cualitativa de tipo de investigación acción participativa, donde los participantes, 19 estudiantes del grado sexto, actuaron de forma activa de todo el proceso, lo cual generó mayores resultados y el alcance de los objetivos planteados. En los resultados se evidenció que se generaron estrategias de motivación y autonomía, en las que los estudiantes permanecieron siempre activos y atentos a lo largo de todo el proceso, con el apoyo de prácticas pedagógicas innovadoras y el acompañamiento permanente de los padres de familia, factores que contribuyeron a un mejoramiento relevante para una buena comprensión lectora involucrando la lectura textual e inferencial. Uno de los resultados importantes para tener en referencia de esta investigación, se relaciona con la evidencia de que el uso de TIC permite, no

solo generar cambios actitudinales, sino que se producen cambios en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Chávez (2021) en Ecuador, realizó la investigación con título: *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta*. El estudio plantea el uso de la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes. Con una participación de 16 docentes y 157 estudiantes, se obtuvo la información a través de encuestas, aplicando además un test de comprensión lectora a los estudiantes, en los cuales se obtienen resultados que evidencian en su gran mayoría, un nivel de comprensión lectora tanto inferencial como literal. Se observó, además, que los docentes usan estrategias innovadoras de gamificación como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en las que el alumno forma parte de la construcción de la estrategia como un actor principal en el proceso, además de que adquiere conocimiento, fortaleciendo lo aprendido por medio de la práctica de diferentes actividades didácticas y pedagógicas. Se concluye que la implementación de la gamificación resulta fundamental en los centros educativos para lograr que el estudiante aprenda y se divierta al mismo tiempo, evidenciando además que en su gran mayoría los estudiantes adquieren un nivel superior de comprensión lectora tanto inferencial como literal, lo cual les permiten identificar y establecer conexiones a partir de lo general a lo particular, creando mayores posibilidades de comprensión entre lo que se lee y lo que se interpreta.

Chih-Ming, Ming-Chaun y Tze-Chun (2020) realizaron en Taiwán el estudio titulado: *A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance*, en el que se utilizó un sistema de anotación de lectura colaborativa basado en la web (WCRAS) con mecanismos de gamificación, con el objetivo de motivar los

comportamientos de anotación de los estudiantes y promover el desempeño de la comprensión de lectura. Los participantes de la investigación fueron 55 estudiantes de quinto grado de primaria. Se adoptó un diseño cuasiexperimental para evaluar los efectos de los grupos experimental y de control respectivamente utilizando WCRAS con y sin mecanismos de gamificación para apoyar la lectura digital en los comportamientos de anotación de los estudiantes, relación de interacción colaborativa, rendimiento de comprensión de lectura y experiencia de inmersión. Los hallazgos mostraron que el grupo experimental hizo significativamente más anotaciones en casi todos los tipos de anotaciones de lectura y anotaciones de respuesta y tuvo un grado significativamente mayor de experiencia inmersiva e interacción social que el grupo de control. Los resultados de la investigación indican que existe una brecha entre la promoción de la cantidad y la calidad de la participación y los resultados del aprendizaje. Este estudio es importante para y pertinente para tener en cuenta como antecedente en la presente investigación, ya que permite abordar la necesidad de diseñar los mecanismos de gamificación para fomentar anotaciones de alta calidad que puedan mejorar de manera efectiva la comprensión lectora de los estudiantes.

Ebratt (2019) en Colombia efectuó la investigación nominada: *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Corporación Educativa La Concepción Cartagena*, como trabajo de grado de Especialista en la Universidad Los Libertadores. El objetivo principal fue fortalecer la comprensión lectora a través de actividades y estrategias lúdicas para que los estudiantes superen sus falencias en la interpretación textual. El estudio apuntó además, a que los docentes optimizaran su acción pedagógica y reflexione sobre práctica educativa, enriqueciendo su trabajo en el aula y aplicando metodología activas que permitan fortalecer el conocimiento, aprendiendo de una manera más lúdica y didáctica. Este proyecto se realiza recolectando la información a través de la observación y de un diario de campo,

en los cuales se ha evidenciado la dificultad que presentan los estudiantes en comprensión lectora por lo cual se diseña una propuesta didáctica basada en diferentes actividades lúdicas con el fin de fortalecer la comprensión lectora e incentivar a cada día ser más críticos y reflexivos. La investigación concluye que, a través de la implementación de variadas actividades y estrategias lúdicas, se ha logrado que los estudiantes del grado sexto se interesen por la lectura y muestren interés por desarrollar los diferentes talleres aplicados para mejorar la comprensión lectora. Este antecedente es pertinente para tener en cuenta en esta propuesta investigativa, ya que se evidencia que la metodología utilizada, generan interés y fortalecimiento en la comprensión lectora.

Lojano y Peñafiel (2019) en Ecuador, elaboraron el trabajo: *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*, el cual constituye una guía didáctica conformada por diferentes estrategias fundamentadas en un enfoque de gamificación educativa, implementadas con el propósito de potenciar el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes del 7mo año de Educación General Básica de la Escuela Básica Isaac A. Chico. El estudio se realizó bajo una orientación teórica en el marco de un enfoque cualitativo, con el método de estudio de investigación acción participativa, utilizando técnicas de observación participante, encuesta, entrevista, pre y post test o prueba pedagógica; con sus respectivos instrumentos: diario de campo, guía de encuesta, guía de entrevista y guía de cuestionario. Se obtuvieron resultados significativos que muestran una interrelación estable y fuerte entre la comprensión lectora y la gamificación, evidenciando que se ha potenciado el nivel de esta destreza, motivando y creando interés de parte de los estudiantes hacia la lectura. Estos resultados constituyen un gran aporte referencial para la presente investigación, puesto que ayuda a dilucidar algunos métodos y procedimientos que se pretenden implementar.

2.2 Marco teórico

Como ejes teóricos que fundamentan esta investigación, se tienen en cuenta algunas concepciones con sus respectivos autores, tales como, la comprensión lectora, las herramientas digitales, las TIC's, estrategias lúdicas-pedagógicas y la gamificación.

Herramientas digitales y las TIC

El avance tecnológico en el siglo XXI, conocido en la actualidad como revolución industrial 4.0, ha aumentado rápido y progresivamente, en el sentido de que esta era ha impactado el desarrollo de muchos aspectos, incluyendo la educación. La Educación hoy en día es un nuevo proceso educativo que pretende satisfacer las necesidades y potencialidades de la cuarta revolución industrial, cuyo concepto y objetivo principal es aprender haciendo (Almeida y Simoes, 2019).

Esto significa que se anima a los alumnos a descubrir y aprender cosas nuevas a partir de la experimentación, cambiando significativamente el papel de los estudiantes de ser pasivos en la educación, a más activos en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Hussin, 2018)). Además, el aprendizaje del siglo XXI exige cuatro habilidades principales: comunicación, colaboración, pensamiento crítico y creatividad, todas estrechamente ligadas a los procesos de comprensión de la lectura. Así que para sobrevivir y tener éxito en el ámbito académico en la era en la que se necesita el pensamiento crítico, se requiere que los estudiantes dominen la comprensión lectora y las TIC pueden llegar a ser una valiosa herramienta para fortalecer tal competencia en los estudiantes.

Las TIC son vistas como una herramienta importante para construir sociedades del conocimiento (UNESCO, 2003). Las TIC también juegan un papel importante para ayudar a los alumnos a encontrar materiales de lectura de fuentes originales, de tal manera que, las TIC facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje al brindar acceso a fuentes más amplias de información.

Con las TIC en la educación, se fomenta el enfoque centrado en el alumno, ya que los alumnos pueden acceder y aprender de estas tecnologías a su ritmo, desarrollando así la autonomía del alumno (Maduabuchi y Vivian, 2016).

Las TIC han contribuido a que la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje sea mayor en las escuelas que han integrado las TIC como factor de innovación (Sangrà & González-Sanmamed, 2010). De acuerdo a Starcic & Bagon (2014), en las últimas décadas las TIC se han convertido en una parte importante en el diseño del aprendizaje inclusivo en las escuelas y aulas de clase, con docentes involucrados en el aprendizaje apoyado por las TIC para niños con necesidades especiales.

Con las tecnologías emergentes que se vienen incrementando en el uso de las TIC en el ámbito educativo, se exploran nuevas estrategias didácticas y pedagógicas que se manifiestan por medio de la implementación de herramientas digitales para la enseñanza, cuyo objetivo se direcciona en descubrir su potencialidad, tanto al interior como el exterior del aula de clase (Márquez, 2017). Las metodologías de enseñanza fundamentadas en el uso de las TIC, pueden llegar a ser la base para nuevas formas de aprendizaje, adicionando las pedagogías emergentes, que como lo indican Mora y Salazar (2019), intentan reinterpretar lo que la tecnología puede lograr en los procesos educativos y la clase de mediación o adaptación de las prácticas educativas que se requieren en el uso de las TIC.

De tal manera, que los recursos tecnológicos emergentes en los procesos educativos, tienden a relacionarse con diversos tipos de aprendizaje, tal como lo expresan Fuerte y Guijosa (2018): adaptativo, activo, auténtico, móvil, ubicuo, colaborativo, en línea, flexible, híbrido, invertido, justo a tiempo, vivencial, mentoría, entre pares, en redes sociales y entornos colaborativos.

La incorporación de los medios y recursos informáticos, así como de los métodos activos, en el diseño e implementación de estrategias lúdicas didácticas y pedagógicas, como es el caso de la gamificación, al proceso de enseñanza aprendizaje en la educación, es una necesidad que caracteriza el sistema educativo actual, lo cual supone un proceso integral e integrado de aprendizaje autónomo e implica la creación de una verdadera cultura para la apropiación crítica de la realidad y de sí mismo y para la apropiación del conocimiento. (Rodríguez y Barragán, 2017)

Gamificación

Una de las formas de establecer un medio de enseñanza innovador para la comprensión lectora es a través de la gamificación. En la actualidad, la Gamificación se ha desarrollado e implementado como un medio integrado de enseñanza. La gamificación es una adopción de mecánicas y dinámicas de juego que tiene como objetivo resolver problemas, involucrar a las personas y mejorar el proceso de aprendizaje (Mert y Samur, 2018).

La literatura sobre gamificación está aumentando y extendiéndose rápidamente en muchas direcciones y aunque la gamificación aún se encuentra en plena etapa de investigación se está desarrollando rápidamente, pero lo que realmente se sabe sobre el fenómeno proviene de conocimientos fragmentados y una variedad de perspectivas que intentan converger en una teoría unificada (Koivisto y Hamari, 2019) que realmente muestra virtudes de la misma.

Las experiencias gamificadas tienden a seguir los patrones clásicos de los juegos, como tener fluidez y proporcionar la sensación de dominio y mayor motivación, especialmente la motivación intrínseca. La gamificación ha sido el centro de un gran debate como medio para motivar resultados conductuales y psicológicos (Hamari, 2013). Para Kapp (2012), la gamificación consiste en la integración de principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Además, el

objetivo principal en el diseño y las estrategias utilizadas promueve el aprendizaje y mejora la resolución de problemas.

De acuerdo a estas concepciones, la gamificación es una estrategia lúdico-pedagógica fundamentada en el juego para generar ambientes, condiciones propicias para obtener un aprendizaje significativo. Al respecto, Núñez, Cea y Silva (2019) aseguran que la gamificación en el ámbito de la didáctica debe incluir aspectos sociales y de recompensa, de tal manera que la incorporación de esta estrategia lúdica desde la perspectiva educativa, representa la estructuración de una visión cognitiva que permite generar las relaciones entre los conocimientos, la motivación, la recompensa y las apuestas cognitivas, constituyéndose como acciones para la incorporación de la gamificación en el aula (González, 2019).

Es así como la gamificación genera auténticas experiencias de aprendizaje significativas, ya que el alumnado tiene un rol activo y hay un importante componente emocional; atiende a la diversidad al programarse en función del tipo de jugadores y al presentar distintos niveles; y el fracaso se ve como un paso más hacia el aprendizaje, logrando mejores niveles de motivación académica y por tanto de rendimiento académico en todo el proceso educativo.

Comprensión Lectora

La comprensión de lectura también se considera una habilidad muy compleja, que involucra tanto el procesamiento de nivel inferior relacionado con el reconocimiento "automático" de palabras como el procesamiento de nivel superior relacionado con el hecho de que el lector reúna información a nivel de cláusula en un modelo de texto de su comprensión y construir una interpretación del texto que se ajuste a sus objetivos, actitudes y conocimientos previos (Abdolrezapour & Tavakoli, 2011). La comprensión lectora es una de las habilidades transversales más importantes para la consecución del éxito tanto en la escuela como en la sociedad (Calet &

Pérez, 2019). Es importante tener en cuenta la comprensión lectora porque prestar atención al significado del mensaje es tan importante como prestar atención a las formas lingüísticas (Labrozzi, 2014). Y la comprensión lectora es el proceso de extraer y construir significado simultáneamente a través de la interacción y la participación con el lenguaje escrito (Rassaei, 2015).

Según Solé (1997), la comprensión lectora se refiere al esfuerzo cognitivo que realiza una persona cuando se enfrenta a la acción de leer, sin considerar la dificultad del texto, el cual le puede atribuir nuevos conceptos y hacer un proceso de reconocimiento del mismo; para ellos es necesario tener un conocimiento previo a cerca de la lectura, tener claro los objetivos de la misma (el para qué) y ante todo una motivación que le genere continuar con ella.

De acuerdo a estas referencias, la comprensión lectora entonces, significa entender y relacionar los vocabularios que se utilizan en un texto escrito para lograr una comprensión integral y esto se logra cuando un lector puede responder, actuar o transformar la información presentada en un texto escrito. La comprensión lectora es necesaria para que los estudiantes amplíen sus conocimientos y la información, reconociendo que la falta de comprensión de textos, genera una inadecuada interpretación y por tanto, un impacto negativo en el desempeño académico.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

Esta investigación se asume mediante el enfoque cualitativo, el cual se fundamenta en que se quiere explorar la complejidad de factores que rodean a un fenómeno y la variedad de perspectivas y significados que tiene para los implicados (Creswell, 2003: 129). Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), es un proceso que requiere de la recolección de datos sin medición numérica y estudia la realidad en su contexto natural y tal como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con los objetos implicados.

Tipo de Investigación

Este diseño de investigación se realiza mediante una metodología de tipo Investigación Acción Participativa – IAP, la cual según Colmenares (2012) constituye una opción metodológica que permite la expansión del conocimiento y genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores cuando deciden abordar una interrogante, temática de interés o situación problemática y desean aportar alguna alternativa de cambio o transformación. Es investigación acción porque orienta un proceso de estudio de la realidad o de aspectos determinados de ella, que consiste en un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad con una expresa finalidad práctica, como es la implementación de una estrategia didáctica y pedagógica.

Fases de la Investigación



Fase 1: Indagar

En esta fase se pretende diagnosticar el grado o nivel de dificultad de los estudiantes para la comprensión lectora. El proceso se realiza mediante la técnica de encuesta por medio del instrumento de Test de lectura.

Fase 2: Diseñar

Se pretende en esta fase diseñar y elaborar la propuesta apoyada por herramientas TIC, mediante la gamificación para dar cumplimiento al segundo objetivo específico. Se utiliza como instrumento, un registro de anécdotas y de evolución, a partir de los resultados obtenidos en la primera fase de indagación.

Fase 3: Valoración del proceso

Se establece en esta fase un mecanismo para valorar el proceso de elaboración de la propuesta, mediante la técnica de encuesta usando el instrumento de cuestionario.

3.2 Línea de investigación institucional

Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano

Consiste en el desarrollo de las capacidades necesarias para alcanzar una vida digna: físicas, emocionales, cognitivas, intelectuales y relacionales. Entre las garantías para este desarrollo está la creación de entornos seguros donde se desenvuelve la vida humana y la participación activa de los ciudadanos en la definición de sus propias metas y objetivos políticos, económicos y culturales, en consonancia con los derechos fundamentales.

3.3 Población y muestra

La población corresponde a todos los estudiantes de secundaria de la I. E. Manuela Beltrán, ya que los resultados y conclusiones que se obtengan pueden ser aplicados a todos los estudiantes de los niveles educativos de básica secundaria y media académica. Esta población se compone de 700 estudiantes que estudian en los grados de sexto (6°) a once (11°). Para esta investigación se

ha determinado para garantizar la representatividad, que la muestra de 10 estudiantes del grado séptimo (7°) se ha seleccionado mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional por conveniencia. El mecanismo de selección se realiza por medio de un proceso de inclusión y exclusión, donde se incluyen en la muestra los estudiantes que presentan un mayor grado de dificultad en la comprensión lectora en el área de lengua castellana.

3.4 Instrumentos de investigación

En la fase 1 se utiliza el instrumento de test de lectura, donde se indaga el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. El test se realiza en línea mediante la herramienta TIC ubicada en la página web: <https://quizizz.com/admin/quiz/5ede818c7b986e001bbb8f49/taller-compresion-de-lectura-grado-septimo-alp>

En la fase 2 se utiliza el instrumento de registro de anécdotas y de evolución, donde se registran todas las acciones y procedimientos que se efectúan en el proceso de diseño y elaboración de la propuesta, con el fin de direccionar la ruta adecuada para direccionar las estrategias pedagógicas pertinentes para el desarrollo de la propuesta lúdico pedagógica de gamificación apoyada en las TIC.

Registro anecdótico	
Nombre del niño(a): _____	
Fecha: _____	
Materia: _____	
Actividad: _____	
Descripción de la situación	Análisis

En la fase 3 se utiliza el instrumento de cuestionario para valorar el proceso de elaboración de la propuesta, con el fin de determinar la pertinencia y grado efectividad de las unidades y temáticas para el mejoramiento de la comprensión lectora.

Aspectos que se evalúan en el cuestionario

Componentes del modelo de evaluación	Criterio	Descriptorios
Componente I. Evaluación General	Pertinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica • Fundamentación metodológica • Necesidades y expectativas • Recursos • Viabilidad
Componente II. Evaluación del Proceso de Implementación	Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción del programa • Metodología • Operatividad • Capacitación
Componente III. Evaluación de Resultados	Eficacia	<ul style="list-style-type: none"> • Logros • Efectos
Componente VI. Institucionalización del Programa	Relevancia	<ul style="list-style-type: none"> • Políticas • Generalización

Nota: Elaboración propia de la autora

En la valoración general se tienen en cuenta las fundamentaciones teórica y metodológica, las necesidades y expectativas, los recursos y la viabilidad. En la valoración del proceso se tiene en cuenta la receptibilidad de la propuesta, la metodología y la capacitación del investigador. En la valoración de resultados, se tienen en cuenta los posibles logros y los posibles efectos que impactarán en los estudiantes. Y en la institucionalización de la propuesta se valora la relevancia en las políticas educativas de la institución educativa y en los programas educativos planteados en el PEI.

4. Estrategia de intervención

Propuesta de gamificación con apoyo de las TIC para fortalecer la comprensión lectora

Introducción

Los estudiantes de séptimo grado de la Institución Manuela Beltrán del municipio de Ginebra, presentan dificultades en la lectura comprensiva de textos escritos, por lo cual se busca mejorar y superar esta dificultad a través del diseño e implementación de herramientas informáticas a manera de gamificación, como estrategia lúdico pedagógica, con el ánimo de motivar y cultivar hábitos de lectura en los estudiantes y así lograr la comprensión de textos escritos que sean necesarios para su desarrollo intelectual, social y laboral.

Unidad 1: Nivel literal

Esta primera fase se divide en tres secciones o actividades determinadas como misiones.

1. La primera misión consiste en ver un video, el cual tiene preguntas de comprensión que atraen la atención del lector y le permite retener la información literal del texto audio visual.
2. La segunda actividad es una implementación donde se encuentra un formulario que permite conocer la información que están reteniendo los estudiantes con un texto ya conocido.
3. La tercera actividad es una evaluación que usa un Google formulario para la simulación del juego Among us, el cual consiste atrapar al “impostor” por medio de la lectura, tiene diferentes textos y preguntas que permiten que el estudiante se involucre con la comprensión para ganar el juego.

Es necesario mencionar que estas actividades se realizan con base en el postulado de que la lectura literal se da cuando los lectores son capaces de reconocer la información que forma

explícita en el texto siendo capaces de dar cuenta de los personajes, lugares, tiempos, ideas principales. Cabe resaltar que es un nivel fundamental ya que proporciona componentes elementales para el desarrollo de los demás niveles de lectura.

Unidad 2: Nivel inferencial

Esta fase se divide en tres actividades, representadas como misiones en el plan de acción.

1. En la primera misión se crea un juego de adivinanzas por medio de la plataforma Kahoot, el objetivo es motivar al estudiante y lograr que él lea entre líneas para lograr la respuesta correcta. La idea central de la actividad es que el estudiante vincule la información del texto con la representación de su significado.
2. La segunda misión, se tomará un libro digital titulado “Willy y Hugo”, cada estudiante debe responder a las preguntas de comprensión por medio de un muro digital donde el docente puede ver las respuestas de todos sus estudiantes y observar el nivel de comprensión. El objetivo de esta actividad es generar inferencias por medio de las imágenes a partir de la relación entre el texto.
3. La tercera misión consiste en un laberinto realizado por Google formulario, el cual tiene como objetivo relacionar la información previamente vista en el nivel literal y asociarla con la que se presenta en este módulo. Esto quiere decir, que el estudiante estará inmerso en un laberinto donde la salida serán las repuestas acertadas y su participación con el formulario.

Unidad 3: Nivel crítico

En esta fase se contemplarán tres actividades.

1. La primera misión consiste en ver un video titulado los 21 cambios. Los estudiantes deben estar atentos a los pequeños detalles porque este ejercicio implica leer, ver y comprender más allá de lo que se está presentando. Luego, los participantes se irán a la plataforma de *padlet* y registrarán los cambios que evidenciaron en el video. Esta actividad pretende evaluar el nivel de lectura crítico desde la asociación, explicación y predicción con base en la información contenida en el video.
2. La segunda misión se trata de resolver los misterios por medio de la narración que tiene el segundo video y las escribirán en el muro digital. A partir de esto se pretende evidenciar la evolución del estudiante en relación con la primera actividad.
3. La tercera misión es un video donde no coordina la narración con las imágenes que se presentan. El objetivo de esta actividad es mantener la concentración del estudiante y ver más allá de las líneas. Es pertinente mencionar que estas actividades buscan determinar la incidencia de la propuesta de innovación pedagógica en el nivel de lectura crítico de los estudiantes.

5. Conclusiones y recomendaciones

La identificación de la problemática planteada en el presente anteproyecto, fue fundamental para direccionar la pregunta problematizadora y los objetivos, general y específicos, que se tienen en cuenta en el proyecto PID.

Con este proyecto se pretende establecer una propuesta para fortalecer y mejorar la habilidad de comprensión lectora en estudiantes de grado 7° de básica secundaria, bajo los lineamientos de los Estándares Básicos de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizaje en lenguaje, considerando que la comprensión lectora es un proceso influyente en la formación académica y en el desarrollo personal de los estudiantes.

Se plantea el diseño de una estrategia didáctica lúdica-pedagógica representada en una estrategia de gamificación, con apoyo de las TIC, que permita al estudiante desarrollar la capacidad de una lectura literal, inferencial y crítica, además de generar motivación hacia el objeto del conocimiento como punto de partida de todo aprendizaje significativo.

El proceso de elaboración de la propuesta contempla tres fases, relacionadas con los planteamientos de los objetivos específicos, que incluyen los procesos de indagar, diseñar y valorar.

La propuesta planteada refleja el diseño y elaboración de una estrategia lúdico pedagógica a manera de secuencia didáctica en la que se trabajan tres unidades con tres actividades o misiones cada una, que se direccionan hacia el mejoramiento de la problemática planteada en el proyecto de intervención disciplinar PID. En este sentido, en la secuencia didáctica se ha planteado como eje central la gamificación como una estrategia que permite a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras de manera divertida, en donde el juego y la motivación que generan sus

elementos, dinámicas y componentes involucran al estudiante en un proceso de aprendizaje más atractivo, dinámico e interactivo.

Para la construcción y valoración de la propuesta es fundamental seguir a cabalidad los planteamientos efectuados en la identificación y definición de la problemática, la pregunta problema, los objetivos y la justificación, de tal manera que todos los procesos se ajusten sincrónicamente.

Referencias

- Abdolrezapour, P., & Tavakoli, M. (2011). The relationship between emotional intelligence and EFL learners ' achievement in reading comprehension. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/17501229.2010.550686>
- Almeida, F y Simoes, J. (2019), The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Educational Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 120–136. Disponible en: <https://www.cedtech.net/article/the-role-of-serious-games-gamification-and-industry-40-tools-in-the-education-40-paradigm-6239>
- Calet, N., & Pérez-morenilla, M Carmen & Santos-Roig, M. D. L. (2019). Overcoming reading comprehension difficulties through a prosodic reading intervention: A single-case study. <https://doi.org/10.1177/0265659019826252>
- Carrillo, A. M. (2021). *Gamificación y comprensión lectora*. Tesis de grado Universidad Pedagógica Nacional. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16642>.
- Chávez M., M. I. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta*. Tesis de Maestría. Universidad San Gregorio de Portoviejo. Disponible en: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Chih-Ming C.; Ming-Chaun L. & Tze-Chun C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Rev.*

- Computers & Education, Volume 144*. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302507>
- Coral Rosero, C y Hormaza Enríquez, E. (2021). *Diseño de estrategias de gamificación con el uso de la plataforma Moodle para fortalecer procesos de comprensión lectora en estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa San Luis Gonzaga*. Universidad de Cartagena. Disponible en: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14641>
- Creswell, J. (2003). *Outline: Creswell's Research Design*. Disponible en:
<http://www.ics.uci.edu/alspaugh/human/crewel.html>
- Ebratt C., Y. (2019). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Corporación Educativa La Concepción de la ciudad de Cartagena*. Tesis de grado Especialista. Universidad Los Libertadores. Disponible en:
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2831>
- Fuerte, K. y Guijosa, C. (2018). *Glosario de innovación educativa*. Recuperado en marzo de 2022 desde <en <http://cort.as/-Rqz0>>
- González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 75-117. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6936268.pdf>
- Hamari, J. (2013). Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A Field Experiment on Gamification in a Utilitarian Peer-To-Peer Trading Service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12. Disponible en:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1567422313000112>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw Hill Education.
- ICFES (2020). Portal divulgación. Disponible en: <https://www.icfes.gov.co/divulgacion-2020>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Koivisto, J., Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management* 45, 191-210. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0268401217305169>

- Labrozzi, R. M. (2014). The effects of textual enhancement type on L2 form recognition and reading comprehension in Spanish. Disponible en:
<https://doi.org/10.1177/1362168814561903>
- Lojano, J. A. y Peñafiel, G. G. (2019) Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica. Tesis de grado. Universidad Nacional de Educación – UNAE. Disponible en:
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>
- Maduabuchi, C. H. & Vivian, E. (2016). ICT and the Teaching of Reading Comprehension in English as a Second Language in Secondary Schools: Problems and Prospects. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 4(3), 18–23.
<https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.4n.3p.18>
- Márquez D., J. (2017). Tecnologías emergentes, reto para la educación Superior Colombiana. *Ingeniare*. 23. (23). Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/329167077_Tecnologias_emergentes_reto_para_la_educacion_Superior_Colombiana
- Mert, Y & Samur, Y. (2018). Students' Opinions Toward Game Elements Used in Gamification Application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*; vol. 9, pp. 70–101.
Disponible en: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/466269>
- Ministerio de Educación Nacional – MEN (2006). Estándares básicos de competencia.
Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional – MEN (2015). Derechos Básicos de Aprendizaje en lenguaje.
Disponible en: <https://docplayer.es/32697835-Derechos-basicos-de-aprendizaje.html>
- Mora, V. F. & Salazar, B. K. (2019). Aplicabilidad de las pedagogías emergentes en el e-learning. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 125- 159. Disponible en:
<http://dx.doi.org/10.15359/rep.14-1.6>
- Núñez, X; Cea, A. M^a & Silva, A. (2019). Literatura por tareas y gamificación: novela policíaca y geografías culturales. *Tejuelo* 30, 261-288. Disponible en:
<https://doi.org/10.17398/1988-8430.30.261>
- Rassaei, E. (2015). *Effects of three forms of reading-based output activity on L2 vocabulary learning*. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/1362168815606160>

- Rodríguez A., M. y Barragán S., H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Artículo de investigación. Revista Killkana Sociales. Vol. 01, No. 02, pp. 7-14. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Sangrà, A. and, & González-sanmamed, M. (2010). The role of information and communication technologies in improving teaching and learning processes in primary and secondary schools. *Research in Learning Technology*, 18, 207–220. Disponible en:
<https://doi.org/10.1080/09687769.2010.529108>
- Solé, I. (1997). De la lectura al aprendizaje. *Revista Signos. Teoría y práctica de la educación* 20, página 16-23. Disponible en:
http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/articles/signos/signos20/s20delalec.html
- Starcic, A. I., & Bagon, S. (2014). ICT-supported learning for inclusion of people with special needs: Review of seven educational technology journals, 1970– 2011. *British Journal of Educational Technology*, 45(2), 202–230. Disponible en:
<https://doi.org/10.1111/bjet.12086>
- UNESCO. (2003). Communiqué of the ministerial roundtable on ‘Towards Knowledge Societies’’. Paris: UNESCO.