

GAMIFICACIÓN Y COMPRENSIÓN LECTORA

ÁNGELA MARCELA CARRILLO LÓPEZ

Propuesta de innovación para optar al título profesional de licenciado en español e inglés

ASESOR

ANDRÉS TARSICIO GUERRA CASTAÑEDA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS

BOGOTÁ, D.C.

2021

Índice

Resumen	4
Summary	4
Planteamiento del problema de investigación.	5
Contextualización	5
Descripción de la población	7
Dimensión social y emocional	8
Funciones ejecutivas	11
Comunicación	13
Delimitación del problema	16
Pruebas Saber Pro y Saber 11	16
La educación presencial en formatos de virtualidad que generó la pandemia del 2020	19
Justificación	20
Pregunta de investigación	22
Objetivos	22
Objetivo general	22
Objetivos específicos	23
Contexto conceptual	23
Antecedentes de investigación	23
Nivel internacional	23
Nivel nacional	25
Nivel local	27
Marco conceptual	30
Comprensión lectora	30
Nivel literal	32
Nivel inferencial	33
<p>Según Solé (1998) el nivel de lectura inferencial se da cuando, a partir de la información explícita de un texto y la relación de esta con los saberes o conocimientos previos, los lectores son capaces de formular hipótesis sobre la lectura y elaborar conclusiones acerca de su significado o, en otras palabras, hacer inferencias con respecto al contenido del texto. Del mismo modo, Moreno, Ayala, Díaz y Vásquez (2010) destacan que la realización de inferencias es quizás la actividad mental principal en el proceso de comprensión lectora y que las inferencias funcionan por lo menos de tres maneras: conectando unos sucesos con otros dentro de una historia particular, completando los espacios vacíos del texto y construyéndole al texto una porción agregada de sentido proveniente de su conexión con las circunstancias específicas del contexto y con los esquemas del lector (p.164). 33</p>	
Nivel crítico	34

Gamificación	36
Diseño metodológico	39
Tipo de Investigación	39
Propuesta de innovación pedagógica y didáctica	40
Enfoque pedagógico	40
Estrategia didáctica	44
Proceso didáctico: fases de desarrollo	46
Fase uno: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel literal	46
Fase dos: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel inferencial	47
Fase tres: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel crítico	48
Conclusiones	49
Bibliografía	52

Resumen

Este trabajo de grado es una propuesta de innovación que nace en pandemia y está direccionada para estudiantes y docentes de quinto grado de primaria. Este documento busca el fortalecimiento de la lectura en los tres niveles (literal, inferencial y crítico) a través de la gamificación. De esta manera, la idea es realizar diferentes juegos en una página Web titulada *La caverna de la lectura* que permitan involucrar al estudiante con la lectura. Para este fin, la propuesta se compone por tres fases que se categorizaron como misiones, cada una de ellas tiene sensibilización, implementación y evaluación siendo la primera una activación de conocimientos; la segunda una apropiación de la lectura y la última, evaluar el desarrollo que se tuvo en la lectura.

Palabras claves: Comprensión lectora, niveles de lectura, gamificación.

Summary

This degree work is an innovation proposal that was born in a pandemic and is aimed at students and teachers in the fifth grade of primary school. This document seeks to strengthen reading at the three levels (literal, inferential and critical) through gamification. In this way, the idea is to play different games on a Web page that allow the student to be involved with reading through games. For that reason, the proposal is made up of three phases that are titled as missions, each of them has awareness, implementation, and evaluation, the first being an activation of knowledge; the second an appropriation of reading and the last is to evaluate the development that was had in reading.

Key words: Reading comprehension, reading levels, gamification.

Planteamiento del problema de investigación.

Contextualización

Este trabajo de grado está enfocado en una innovación pedagógica que permite a estudiantes de quinto de primaria mejorar sus habilidades lectoras por medio del juego. En primer lugar, se debe aclarar, que este documento no tuvo población in situ por la actual emergencia sanitaria mundial. Sin embargo, se hace la consulta de trabajos de grado antes de la pandemia 2020 y se analizaron los diagnósticos que se presentaron en ese momento con relación a la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico. En segundo lugar, este trabajo está dirigido también para docentes ya que el virus SARS-CoV-2 demostró que la educación debe ser actualizada en formatos de la generación digital y por tal motivo, el educador debe capacitarse constantemente de las plataformas digitales, por ejemplo crear espacios de formación con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación en este caso con la gamificación.

La gamificación apoya al docente a que su didáctica sea atractiva convirtiendo el juego en el pilar de la enseñanza de contenidos, permitiendo al profesor ejercer su rol de investigador y mediador de conocimientos porque al trabajar con contenidos que tengan características lúdicas, permite mantener el interés del estudiante, comprometiéndolo y retándolo constantemente a ser parte de su proceso de aprendizaje.

Así que, esta propuesta de innovación pedagógica consiste en una propuesta que pretende mejorar la habilidad de comprensión lectora en estudiantes de grado quinto de primaria de las diferentes instituciones educativas de Colombia y a su vez, apoyar a los docentes del área de español con el manejo de las TICS. La población está estipulada por los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, los Derechos Básicos de Aprendizaje en lenguaje

emitidos por el Ministerio de Educación. En los párrafos siguientes se otorga información sobre la comprensión lectora y la importancia de ésta en el grado escolar mencionado anteriormente.

La comprensión lectora es un proceso relevante que influye tanto en la formación académica de los niños como en su crecimiento personal. Importa menos pronunciar unas líneas, hacer buena caligrafía o memorizar las reglas de acentuación. Lo importante es entender el acto de leer, el cual no es un simple trabajo de decodificación sino un proceso de interrogación, participación y actualización por parte del lector activo que reconoce la importancia de la lectura y la convierte en su acompañante discreta, divertida y significativa para pertenecer a la cultura escrita y ser un agente participativo de ella.

Así que diferentes investigaciones como Cassany (2006), Solé (1998), Tapia (2005), muestran que en la enseñanza de la lectura tanto en el contexto de colegios públicos como en los colegios privados, los docentes y los estudiantes tienen dificultades reales a la hora de enfrentarse con un texto, tanto el Ministerio de Educación Nacional (MEN) como la Secretaría de Educación Distrital (SED) y las Pruebas Saber (2020) han trazado directrices para la enseñanza de la lectura, sin embargo, los docentes siguen recurriendo muchas veces a las prácticas memorísticas y repetitivas no siendo malas estas, pero no las únicas.

De este modo, la necesidad de potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a través del uso de estrategias didácticas que lleven al estudiante a mejorar sus experiencias de aprendizaje es importante, porque por medio de la innovación el estudiante sentirá la lectura parte de su vida y no una competencia que se maneja solo en las aulas en un proceso tan solo de descifrar las palabras. En este sentido, este trabajo propone la implementación de un sistema de gamificación que funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno

dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo (Deterding et al., 2011; Kim, 2015). Lo anterior permite mantener el interés del estudiante, comprometiéndose a ser parte de su proceso de aprendizaje y, de la misma manera hacer que el docente esté innovando para y por el estudiante, convirtiéndose en un guía y haciendo el contexto algo significativo para la enseñanza, en este caso en el desarrollo de la competencia lectora.

Descripción de la población

Esta propuesta didáctica para mejorar la comprensión lectora en sus tres niveles, literal, inferencial y crítico por medio de la gamificación, está enfocada en los estudiantes de quinto de primaria de las diferentes instituciones educativas de Colombia. A continuación se hace una presentación general de las características sociales, emocionales, cognitivas, y comunicativas, con el fin de ubicar a los lectores para aplicar la propuesta, y así mismo ver su utilidad en el diseño de las actividades.

En primer lugar, Jean Piaget estableció que los niños de 9 a 10 años se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, es decir, los niños desarrollan competencias básicas como pensamiento espacial, categorización, razonamiento inductivo y deductivo, entre otras. Cada una de las competencias mencionadas anteriormente son importantes en el desarrollo del niño porque permiten conocer con mayor claridad las destrezas cognitivas que han desarrollado y entender los diferentes procesos en su formación tanto académica como social.

Dimensión social y emocional

Cuando los niños están en la etapa operacional tienen pensamientos morales flexibles y entienden que toda acción depende de la situación; de esta manera, crean su propio sentido de la justicia con base en el trato hacia los demás. La convivencia entre pares hace que el niño reflexione sobre su actuar y su pensamiento, creando la comprensión y eliminando poco a poco parámetros absolutistas de lo bueno y lo malo. Ahora, ellos analizan que la acción está condicionada con la experiencia y es una reacción a esta, por lo tanto, no se clasifica como buena o mala, por el contrario, se toma como acto de convivencia. “A medida que los niños crecen, empiezan a descartar la idea de que hay un único estándar absoluto del bien y el mal y a desarrollar su propio sentido de la justicia basado en el trato justo o igual para todos. Como pueden considerar más de un aspecto de la situación, pueden hacer juicios morales más flexibles” (Papalia_ Martorell,2017, p. 271)

Por consiguiente, es importante trabajar para fomentar el desarrollo y el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora tanto a nivel escolar, local y nacional, ya que solo de esta forma se favorece la comprensión del entorno y de otros juicios de valor en el que los sujetos se desenvuelven y la argumentación crítica, a partir de lo cual estos empiezan a constituirse como sujetos sociales que juegan un papel activo y no pasivo en la construcción, transformación, mejoramiento y comprensión de dicha sociedad. Entonces, el acto de leer se convierte en una herramienta importante para la vida porque es por medio de ella que el individuo puede tener un diálogo permanente entre lo que está alrededor y con lo que va interpretando, y de esa manera poder dar juicios de valor y aplicar más el aspecto de justicia.

Adicionalmente, los niños desarrollan conceptos complejos de sí mismos permitiendo que exista mejor comprensión y control de las emociones. La parte social en la niñez media se enfoca en los sistemas de representación donde está inmerso el niño y, él va comprendiendo la dinámica social, es decir, el niño va creando autoconceptos de su “yo” por medio del contexto (Papalia_ Martorell,2017). También, en esta etapa del desarrollo psicosocial crean sensaciones de laboriosidad e inferioridad las cuales son explicadas en los siguientes párrafos.

Con respecto a la sensación de la laboriosidad, la autoestima aumenta de una manera positiva ya que recibe elogios con respecto a su capacidad para el trabajo productivo (Papalia_ Martorell,2017). En la niñez media se empieza a exigir un énfasis en el desarrollo de la responsabilidad y la motivación para ser exitosos. Esto quiere decir, que cuando el niño desempeña una tarea, espera emocionalmente la aceptación del otro y sobre todo la del adulto porque es su modelo para ser un integrante en la sociedad. Por el contrario, la inferioridad parte de la estimulación que el niño recibe negativamente ya que el resultado de sus emociones es sentir inseguridades (Papalia_ Martorell,2017) y tener una baja autoestima, de esta manera, no logra ser productivo. Un ejemplo, es cuando el niño va a presentar un examen, las respuestas buenas o malas estarán primeramente condicionadas por la motivación generada en el ambiente y no del conocimiento que él pueda tener.

Por tal motivo, la lectura debe ser una herramienta la cual permita que los estudiantes se sientan cómodos con ellos mismos y con su contexto. Se debe recordar que la comprensión lectora se vive dentro y fuera del aula, es decir, los niños son agentes activos en una sociedad que exige constantemente la interacción con el otro, y esto significa que ellos deben escuchar, leer, entender y cuestionar todo lo que el acto de leer posee. De la misma manera, el docente

debe tener presente que la motivación es lo esencial en este nivel escolar porque los estudiantes responden bajo estimulación positiva, y reconocimiento de sus actos. Así, la comprensión lectora entendida en el contexto del juego y no de la labor académica tradicional se transforma en un puente de comunicación con otro ser y con el mismo.

Los niños de 9 a 10 años interactúan ya con un medio diferente al familiar y por tal motivo se puede decir que, en la niñez media, los niños tienen conciencia de las reglas de su cultura relacionadas con la expresión emocional aceptable (Cole, et al., 2002) La escuela, posterior a la familia, viene a representar el espacio donde el niño aprende e incorpora las reglas fundamentales de convivencia. De esta manera, se puede ver que la socialización es un proceso de familiarización, de acercamiento a los valores, roles y conductas de su cultura.

Para finalizar, las emociones en la niñez media dependen de la independencia que están formando por medio de la lectura del mundo y las relaciones que están estableciendo. En esta etapa de desarrollo, los niños comienzan a sentir seguridad con ellos mismos y crean patrones de convivencia, esto quiere decir, que van conociendo sus gustos y entablando relaciones que compartan los mismos intereses, en este punto cabe aclarar que la autoestima y demás valores se fortalecen en esta etapa de crecimiento. Por otro lado, en la niñez media los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que ellos son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Adicionalmente, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños

Funciones ejecutivas

Las funciones ejecutivas son otra característica del crecimiento en la niñez media, las cuales permiten que ellos busquen estrategias para retener la información, tener control de su manera de actuar, pensar, sentir para así tener facilidad para la resolución de problemas. Sin embargo, estas competencias ejecutivas dependerán de la estimulación intrínseca y extrínseca, ya que son conceptos fundamentales en su formación como ser íntegro. Se debe recordar que el ser humano no es una máquina de almacenamiento; el individuo piensa y siente de tal manera que su contexto es de vital importancia en su formación tanto académica como social. “Las funciones ejecutivas permiten a los niños ser más considerados en su cognición y comportamiento; estas habilidades son esenciales para un buen desarrollo. Una serie de influencias ayudan a los niños a obtener estas habilidades y, como suele hacerse en la psicología, podemos observar cómo las influencias biológicas y las ambientales trabajan en conjunto para formar al niño en desarrollo con el tiempo” (Papalia_ Martorell,2017, p. 271)

Teniendo en cuenta lo anterior, las características que representan al control ejecutivo son la metamemoria y la mnemotecnica. El primer término es un proceso de almacenamiento y el segundo hace referencia a las estrategias de aprendizaje que usa el estudiante para su proceso de selección y reflexión de la información como base de construcción de pensamiento. Los niños de 9 y 10 años saben que si practican suelen recordar más que si no lo hacen, también suelen ser selectivos con la información que desean almacenar. Recursos como el repaso, les permite leer la información más de una vez de diferentes maneras con ayudas externas; la organización por paquetes de información ya sean estos por categorías de temas, color, formas, etc. y la elaboración de esquemas les permita organizar mejor la información y poder

crear el almacenamiento en su memoria de largo plazo son el trabajo de la memoria y su acción de actuar. “Aunque es difícil enseñar a los niños pequeños a usar estrategias mnemotécnicas, enseñarlas a los más grandes que estén listos para aprenderlas puede llevar a mejoras de la memoria. Los niños pequeños tienen dificultades para aprender estrategias mnemotécnicas porque no están listos para ellas, pero una vez que desarrollaron las capacidades necesarias, su enseñanza puede beneficiarlos” (Papalia_ Martorell,2017, p. 298).

Así mismo, la lectura pasa a ser parte de esa memoria porque se adquiere a través de la curiosidad y la necesidad personal y social de construir su propio conocimiento, por eso son fundamentales la motivación y el interés con que se realiza este ejercicio. Por consiguiente, el juego tiene un rol importante porque hace parte de su día a día, y el niño debe hacer relaciones y recordar las reglas o diferentes situaciones donde estuvo el reto y la motivación.

Adicionalmente, uno de los subprocesos de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje estipulan que a este nivel escolar el estudiante “determina algunas estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información: resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y fichas” (Ministerio Nacional de Educación, 2006), Por consiguiente, la gamificación fortalece este proceso cognitivo porque los juegos crean mayor retención en el aprendizaje, pues la emotividad es un elemento que favorece procesos cognitivos como la memoria. Por ejemplo, Wouters et al. (2013) evidenciaron que, de acuerdo con un conjunto de estudios revisados, los juegos son más eficaces en términos de aprendizaje y retención que los métodos convencionales de instrucción. Por consiguiente, un aula gamificada ayuda a que ellos identifiquen, seleccionen, abstraigan, definan un objetivo y crean estrategias que les permitan llegar a lo esperado.

Entonces, las estrategias didácticas que use el docente para la enseñanza de la comprensión lectora estimulan y exigen al estudiante ser parte de su proceso de aprendizaje porque lo obliga a pensar más allá de las líneas. Por tal motivo, este documento sugiere empezar una secuencia didáctica por el nivel literal, permitiendo que el estudiante almacene paquetes de información por medio de imágenes y textos que coordinen, ya que le permitirá crear relaciones más allá de la decodificación, y al momento de leer tomará sentido cada palabra porque reproduce su contenido en la mente, para así en los siguientes niveles donde la imagen puede ser un obstáculo, él pueda inferir y recordar parte esenciales del texto sin apoyo visual directo, también logre al final dar una opinión de lo que está pasando con juicios de valor. Todo lo anterior, se logra cuando el estudiante comprende cada nivel de lectura y se complementa con la gamificación porque anima a los participantes a atreverse a realizar nuevos retos, a arriesgarse a buscar nuevas soluciones sin miedo a las consecuencias que esto traería en una situación real. De esta manera, los juegos brindan experiencias significativas, un ambiente seguro para explorar, pensar e intentar y con la lectura comprensión en los tres niveles.

Comunicación

Los niños de 9 y 10 años pueden entender e interpretar mejor la comunicación en su etapa de operaciones concretas ya sea escrita u oral y de la misma manera hacerse entender. La comunicación es un factor relevante en la niñez media porque es por medio de ella, el niño usa el lenguaje y se alfabetiza para estar en la cultura escrita. En esta etapa operacional los niños usan más verbos, saben la estructura de una oración y pueden formar afirmaciones complejas. Por otro lado, los niños hacen uso de la pragmática cuando cuentan historias y

entablan conversaciones no solo con sus pares, también pueden entablar un diálogo con un adulto diferente a su núcleo familiar.

De igual manera, los estudiantes adquieren las habilidades de leer y escribir y las usan como instrumentos para convivir en sociedad, para ello hacen uso de la imaginación y experiencia de su ambiente. De esta manera, los docentes usan estrategias de aprendizaje como el enfoque fonético, el enfoque del lenguaje total y la recuperación basada en la visión. Cada uno de los enfoques mencionados anteriormente tienen como objetivo alfabetizar al estudiante, teniendo en cuenta que el acto de leer deje de ser algo complejo y difícil. Cabe aclarar, que cada uno de los enfoques se desarrolla de manera diferente y dependen de las habilidades de los estudiantes. “Los niños pueden aprender habilidades fonéticas junto con estrategias que los ayuden a entender lo que leen. Por ejemplo, podrían aprender de memoria correspondencias entre sonidos y letras, pero también memorizar ciertas palabras como “ella” o “hay” que son más difíciles de decodificar. Los niños que pueden reunir estrategias fonéticas y visuales se vuelven mejores, y también más versátiles, lectores” (Papalia_Martorell,2017, p. 280).

Por consiguiente, este trabajo de grado usa el enfoque de la recuperación basada en la visión ya que tiene la creencia de que los niños pueden aprender a leer y escribir de manera natural, de la misma manera en que aprenden a entender y usar el habla porque se trabaja en cada módulo imagen-palabra para que la experiencia de leer sea significativa y logre una mejor comprensión. El estudiante encontrará en cada nivel retos que le permitan ver la lectura como un medio para comunicarse y entender su contexto por medio de palabras que vayan más allá de su lectura plana. Además, en cada nivel se fortalecerá los niveles de lectura permitiendo que los niños sean agentes activos de saber porque pueden regresar, intentar,

crear estrategias individuales para mayor entendimiento porque las actividades están diseñadas con juegos, formularios que permiten jugar con la lectura y si falla el intentar, regresar y retar son los principios de esta propuesta.

Por otra parte, la monografía *la adaptación, un ejercicio para la comprensión lectora* realizada por Lina Benavides, se estableció que los estudiantes de segundo de primaria del colegio IED Hernando Durán Dussán, presentaban dificultades en relación a la comprensión lectora y se pudo evidenciar con una prueba diagnóstica la cual mostró que el 30% de los niños tan solo hacían el proceso de decodificación y leían de forma lenta y segmentada y el 100% no comprendía lo que leía, lo que dificultó que los estudiantes pasaran a los siguientes niveles de lectura debido a que el nivel literal estaba en su fase más superficial (Benavides, *la adaptación, un ejercicio para la comprensión lectora*, 2017)

De igual manera, en la monografía *la comprensión lectora fortalecida mediante recursos didácticos apoyados en Tics* se establece que los estudiantes de 702, del Colegio Hernando Durán Dussán, presentan dificultad en la comprensión lectora porque los estudiantes se limitan a responder e interactuar con el texto desde un nivel literal. La anterior afirmación es el resultado de una prueba diagnóstica la cual evaluó las cuatro competencias comunicativas, donde la comprensión lectora presentó mayores inconvenientes, ya que tan sólo el 24% de ellos, mostraron los conocimientos requeridos para llevar a cabo procesos básicos de comprensión con base en los Estándares Básicos del Lenguaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede concluir que es importante fortalecer el proceso de comprensión lectora desde la niñez media. La lectura se puede hacer en diferentes formatos, lo importante es reconocer que se trabaja con seres humanos que están en el proceso de hacer una lectura de mundo; la estimulación externa que reciba el estudiante es clave para

fomentar el gusto por la lectura. Por consiguiente, la gamificación es una herramienta apropiada para este nivel escolar porque el juego se convierte en el estímulo extrínseco para comprender el texto desde el nivel literal, inferencial y crítico. De esta manera, se forma un estudiante consciente de su contexto y se crea un espacio donde el colegio no es ajeno a su realidad y su aprendizaje es significativo.

Delimitación del problema

En el contexto colombiano se evidencian dos dificultades de aprendizaje relacionadas a la comprensión lectora en la niñez media. La primera es los bajos resultados que arrojan las Pruebas Saber Pro y Saber 11 (2020); la segunda es la educación presencial en formatos de virtualidad que generó la pandemia del 2020, cada una de las dificultades mencionadas anteriormente serán explicadas con mayor claridad en los párrafos siguientes.

Pruebas Saber Pro y Saber 11

El Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, ICFES, establece cuatro niveles para medir la lectura de los estudiantes del país dentro de las pruebas Saber Pro y Saber 11. El primer nivel señala que el estudiante “identifica elementos literales en textos continuos y discontinuos sin establecer relaciones de significado”. El segundo nivel afirma que el estudiante “comprende textos continuos y discontinuos de manera literal. Igualmente, reconoce información explícita y la relaciona con el contexto”. El tercer nivel argumenta que el estudiante “interpreta información de textos al inferir contenidos implícitos y reconocer estructuras, estrategias discursivas y juicios valorativos”. De esta manera, el cuarto nivel expone que el estudiante “reflexiona a partir de un texto sobre la visión de mundo del autor. Asimismo, da cuenta de elementos paratextuales significativos presentes en el texto.

Finalmente, valora y contrasta los elementos mencionados” (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, 2014).

Con base en el informe global de los resultados del examen Saber 11 de 2020, se establece que, en los colegios con calendario A, un 49% de los estudiantes se encuentran en el tercer nivel, es decir, en un nivel inferencial; un 36% en el nivel literal; un 10% en el cuarto nivel, el cual corresponde al crítico y un 5% en el primer nivel, lo cual significa que no hace relaciones con la decodificación de sonidos y su significado global (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, 2020). Estos resultados demuestran que menos de la mitad de los educandos pertenecientes a instituciones públicas tiene un nivel de lectura inferencial desarrollado. Así que ellos no determinan una relación entre sus conocimientos previos, el texto y la lectura detrás de las líneas a menos que se les dé una guía. La mayoría de los alumnos se encuentran ubicados en el nivel de lectura literal, porque se limitan a responder con la información explícita de los textos.

Asimismo, las Pruebas Saber 3°, 5°, 9° manejan cuatro desempeños, el primer desempeño es el insuficiente donde el estudiante “no supera las preguntas de menor complejidad de la prueba”, el segundo desempeño es el mínimo, el cual “muestra un desempeño mínimo en las competencias exigibles para el área y grado evaluados”, el tercer desempeño es el satisfactorio el cual significa que el niño “muestra un desempeño adecuado en las competencias exigibles para el área y grado evaluados. Este es el nivel esperado que todos, o la gran mayoría de los estudiantes, debería alcanzar” y por último está el desempeño avanzado el cual “muestra un desempeño sobresaliente en las competencias esperadas para el área y grado evaluados”

Teniendo en cuenta los desempeños que determina la Prueba Saber para los cursos 3,5, y 9 se determina que, en los colegios con calendario A, el 47% de los estudiantes de grado 5 se encuentran en un desempeño mínimo, es decir, solo responden a estándares básicos de su grado escolar; el 29% en un desempeño satisfactorio donde los estudiantes responden a las exigencias estipuladas en el curso, el 14% están en el primer desempeño, el cual responde a niveles de exigencias inferiores al grado escolar que se encuentra. Teniendo en cuenta lo anterior, los resultados en la comprensión lectora de los estudiantes colombianos muestran que menos de la mitad de los estudiantes de grado quinto de primaria están comprendiendo lo que están leyendo; estos son datos y productos determinantes para la observación y tratamiento que se hace del problema con relación a la comprensión lectora.

Entonces, los resultados de las Pruebas Saber muestran las dificultades de los estudiantes en los procesos de interpretación y análisis de texto que se derivan de los niveles de lectura literal, inferencial y crítico que deben alcanzar los estudiantes en los diferentes momentos de su formación académica; así que el docente debe buscar estrategias o mecanismos que permitan al alumno explorar lo que éste hace con su lenguaje al interpretar textos y realizar lecturas críticas que lo ubiquen en otra perspectiva más amplia y comprensiva.

Las estadísticas de estas pruebas dirigen a una realidad que se vive en diferentes centros educativos y en la sociedad, por tal motivo, se hace necesario reflexionar sobre la importancia del desarrollo de procesos de lectura acordes con la formación integral de los estudiantes, entendiendo la necesidad de búsqueda de estrategias didácticas que fomenten la apropiación de saberes y puedan ser aplicados dentro y fuera de un contexto escolar. De acuerdo con Cassany (1997) “la lectura es uno de los aprendizajes más importantes, indiscutidos e

indiscutibles, que proporciona la escolarización” (p. 193). De manera que, la lectura es una puerta de entrada a la cultura letrada como una fuente irrefutable de conocimientos.

Igualmente, como menciona Bettelheim y Zelan (1983) la lectura le permite al hombre abrir un mundo de experiencias, alejándolo de la ignorancia y, en contraste, lo impulsa a comprender el mundo y apoderarse de sí mismo. Por tanto, la lectura concientiza a los estudiantes a construirse como seres humanos en una sociedad y, para ello debe acceder a todo tipo de fuentes de conocimiento que le permitan ingresar a la cultura como en el ejercicio lector.

La educación presencial en formatos de virtualidad que generó la pandemia del 2020

De manera inesperada e inmediata, los estudiantes y docentes debían permanecer en sus casas ante la imposibilidad de volver a las aulas por un período de tiempo en principio corto y más tarde indeterminado, y tal como afirma Sangrá Albert “las razones sanitarias y el sentido común recomendaban empezar a pensar de qué manera se podría continuar la actividad educativa lejos de las aulas física” (Sangrá, A, 2020, decálogo para la mejora de la docencia online propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos, p.21). Por tal motivo, la educación presencial pasa a un segundo plano y se empieza a usar la educación a distancia; estudiantes y docentes se ven afectados porque formatos de presencialidad pasan a un entorno digital que hace que el proceso de comprensión de temas escolares sea tedioso y difícil de comprender. Cabe aclarar, que los estudiantes de quinto de primaria pertenecen a la generación digital; sin embargo, ellos no usan las aplicaciones o redes sociales para aprender contenidos al nivel escolar sino para la comunicación entre su círculo social.

Entonces, el propósito de la lectura no está solamente en conseguir que el niño comprenda lo que lee, sino también crear otro tipo de expectativas tales como las societarias, lúdicas, morales a la hora de leer porque de esta forma se estará desarrollando la imaginación y la creatividad como características fundamentales en un niño, y adicionalmente podrá interactuar dentro de su cultura escrita, por eso, en este trabajo de grado con la herramienta de la gamificación se invita a hacer lo que más le gusta: jugar, pero con un propósito definido, que es mejorar la lectura crítica, a través, de medios o recursos tecnológicos y con materiales creados por el docente, actividades y recursos que estimulan el interés innato en el niño.

El aprendizaje basado en el juego tal y como afirma Forés y Ligoiz (2009) produce placer y satisfacción en los jugadores, estimula la curiosidad y su afán de superar todos los retos y obstáculos que se presentan en el juego, lo que genera sentimientos de seguridad y confianza, de esta forma el aporte de las estrategias que el docente aplique tendrán un aporte mayor y más útil para el estudiante. En virtud de lo expuesto, en este proyecto se aplicarán estrategias lúdicas que promuevan el aprendizaje de los niños, a través de la gamificación, una propuesta interactiva, con reglas claras, que generen motivación y deseos de aprender, además este trabajo promueve la innovación educativa, en el sentido de que busca a través de la gamificación, lograr en el niño la construcción de su aprendizaje, por medio del juego, de esta forma se busca, el fortalecimiento del proceso lector de los estudiantes.

Justificación

Surge la necesidad proponer alternativas que tengan como meta establecer opciones válidas, justificadas al proceso tradicional de enseñanza de la lectura, en donde se incluyan métodos y técnicas que promuevan la curiosidad de los estudiantes por medio de la gamificación, la cual genera vínculos de acercamiento hacia nuevas e interesantes maneras

de aprender. Este trabajo de grado busca que niños de 9 y 10 años, que cursan generalmente grado 5°, lean dentro y fuera de la academia y comprendan lo que leen por medio del ejercicio de lectura entendido en el marco de instancias emocionales y cognitivas propias del juego, por lo tanto, sí los niños comprenden lo que leen y siguen fortaleciendo la comprensión lectora, es muy seguro que en la sociedad sean agentes activos y, desde la niñez media fortalezcan su creatividad, imaginación, convirtiéndolos en seres sociables y críticos de su medio.

Igualmente, este trabajo quiere que la tecnología se convierta en una herramienta de calidad educativa donde docentes y estudiantes permanentemente se estén capacitando para mejorar factores como la competencia lectora por medio de la innovación y creando actividades donde se refleje que la academia no es ajena al contexto del estudiante; por el contrario, es el mundo del estudiante transformándose cada día con la guía del docente. Entonces, este trabajo de grado tiene como base la gamificación, la cual pretende mejorar la lectura comprensiva por medios o recursos tecnológicos y con materiales creados por el docente, actividades como laberintos, retos de visualización, rompecabezas, entre otros y recursos que estimulan el interés innato en el niño sobre la lectura y su comprensión.

De igual forma, se pretende transformar la visión particular del estudiante frente a los ejercicios propuestos del desarrollo de la comprensión lectora. Por consiguiente, este trabajo de grado planea que los estudiantes identifiquen por cada nivel elementos como los personajes principales, de que habla el texto y dar juicios bajo el conocimiento. De esta manera, puede hacer inferencias y profundizaciones de la lectura; todo lo anterior se hace teniendo en cuenta las demandas de la política educativa de lectura, así como también a las necesidades académicas de los estudiantes como las Pruebas Saber.

También, se sabe que el mundo está cambiando de manera cada vez más acelerada y la educación no es la excepción. La velocidad que se requiere para responder a los nuevos retos educativos y reformar lo tradicional que se presentan en el sector educativo obliga a las instituciones a estar mejor informadas sobre las tendencias para anticipar los cambios e ir un paso adelante. La innovación educativa es entender que el educador no puede quedarse en el pasado, si no evaluarlo cada momento para dar una experiencia educativa que involucre al estudiante y genere retos en el docente. Por tal motivo, la gamificación permitirá que no se creen soluciones de choque, por el contrario, se construye un espacio donde el docente conoce al estudiante y de esta forma, le enseña diferentes contenidos y así, se crean las clases híbridas y cuando se presente otra emergencia sanitaria, las soluciones serán más eficientes para todos.

Pregunta de investigación

¿Qué elementos constituyen la gamificación para que se fortalezcan los procesos de los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítico en estudiantes de grado quinto de básica primaria?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta de innovación pedagógica, que a través de la gamificación, plantee una alternativa válida en la búsqueda del fortalecimiento en los niveles de comprensión e interpretación textual (literal, inferencial y crítico), en estudiantes de grado quinto de básica primaria.

Objetivos específicos

1. Caracterizar el impacto del uso elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto de primaria.
2. Establecer relaciones entre el desarrollo de la comprensión lectora y la gamificación como estrategia didáctica.
3. Justificar las razones por las cuales se fortalece o no, la comprensión lectora en los estudiantes por medio de juegos creados en plataformas digitales.

Contexto conceptual

Antecedentes de investigación

Se debe hacer una aproximación al estado en el que se encuentra la investigación relacionada al campo de la comprensión lectora con relación a los últimos años porque con estas investigaciones se puede tener mayor claridad de algunas propuestas que se han hecho para mejorar la comprensión lectora por medio de la gamificación. Por lo tanto, en los párrafos siguientes se presentan los aspectos generales de cada uno de los trabajos encontrados, los cuales fueron organizados en nivel internacional, nacional y local.

Nivel internacional

El nivel internacional comprende dos tesis relacionadas con la comprensión lectora por medio de la gamificación. La primera es titulada *ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica* elaborada por Jaime Jair Castro Mozo. Esta investigación es realizada en Tecnológico de Monterrey, en Nuevo León, México; se enfocó en evaluar el impacto de la implementación

de un ambiente de aprendizaje con gamificación, diseñado para desarrollar la habilidad lectora en niños de primer año de educación básica. El investigador realizó un estudio mixto con 19 estudiantes de primer grado, los cuales desarrollaron actividades de aprendizaje de la lectura por medio del uso de recursos multimedia de alta calidad, en su mayoría videos y el uso de objetos virtuales de aprendizaje dentro de los que se destacaron los ejercicios interactivos, que sirvieron como andamiaje pedagógico para el aprendizaje activo de la lectura. Además, se realizaron encuestas y observación in situ, con el fin de evaluar objetivamente el desarrollo de la conciencia fonológica, el desempeño lector y los niveles de motivación tras la intervención pedagógica. Como resultado se obtuvo que el uso de la gamificación ayuda significativamente el aprendizaje de la lectura y desarrollo de la conciencia fonológica, sin embargo, no es el único medio que influye dentro del ambiente de aprendizaje para el desarrollo de dichas habilidades. Por lo que el documento termina proponiendo líneas para nuevas investigaciones sobre cómo generar ambientes de aprendizajes gamificados teniendo un trabajo colaborativo en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora (Castro Mozo, 2016).

El segundo trabajo de investigación tiene el nombre *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri* y es desarrollada en la Universidad Nacional de Educación, en Azogues, Ecuador por Tenesaca Orellana María Elisabeth y Criollo Cumbe Fredi. Esta investigación planteó como objetivo general “potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica para niños de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri” (p.12) porque los estudiantes presentaban dificultades en el nivel literal porque no habían

desarrollado sus habilidades de comprensión y comunicación, así que, se decidió hacer uso de la gamificación para fortalecer dicha debilidad. Los resultados que arrojó esta investigación fueron positivos en materia pedagógica, ya que gracias a la integración de la lectura y la gamificación los estudiantes mostraron interés en los contenidos planteados. Por otro lado, se tiene en cuenta que un lector competente es aquel capaz de leer un texto, comprenderlo y relacionarlo a su vida, a través de sus conocimientos previos, por ello la importancia de que el docente desde los grados inferiores proporcione a sus estudiantes todas las herramientas, recursos y estrategias de lectura, con el afán de afianzar y fortalecer este proceso, tomando en cuenta que leer implica el desarrollo de muchas habilidades que permitan crear el hábito lector, lo que en definitiva le permitirá comprender lo que lee (p.14). Por consiguiente, la gamificación permite que el docente innove y de esta manera dejar métodos tradicionales e involucrar al estudiante en la lectura por medio de su contexto (Tenesaca et al,2020).

Nivel nacional

El nivel nacional al igual que el anterior comprende dos tesis relacionadas con la comprensión lectora por medio de la gamificación. La primera se titula *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín – Antioquia* y fue desarrollada en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia por María Tatiana Salazar Alzate. La investigación surgió de la necesidad de fortalecer los aprendizajes de las estudiantes del grado sexto de la básica secundaria en la asignatura de lengua castellana, a través de la implementación de Kahoot como herramienta TIC que permite gamificar las clases y hacer que los estudiantes aprendan divirtiéndose a través de

actividades innovadoras y entretenidas para recrear los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este trabajo se tomó como población a los directivos de la institución, a la docente que orientaba la asignatura de lengua castellana y a los tres grupos que conformaban el grado sexto de la básica secundaria del Colegio de la Inmaculada de la ciudad de Medellín, Antioquía. Posterior a esto, se diseñó una clase con la gamificación Kahoot, con el objetivo de fortalecer los vacíos que tenían acerca del contenido que los estudiantes eligieron por medio de una encuesta. Al finalizar, observó que efectivamente con la aplicación Kahoot, las estudiantes mejoraron sus debilidades frente a la falta de comprensión de las categorías gramaticales, evidenciándose en la activa participación y en la mayoría de los aciertos que tuvieron en la resolución de los ejercicios de la plataforma digital: quiz, de igual forma, esto se pudo comprobar en los resultados de las encuestas de las estudiantes y entrevistas de los docentes (Salazar Alzate, 2020).

La segunda investigación fue desarrollada en la Corporación Universitaria Iberoamericana por Luisa Fernanda Cabrera Montero titulada *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, Meta*. La propuesta didáctica de este documento se fundamentó en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favoreciera y tenga un impacto significativo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; el problema de investigación surgió a partir del ejercicio de observación realizado en las clases de inglés del grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen, logrando identificar algunas situaciones que permitieron establecer la necesidad de planear una propuesta didáctica para generar impacto y transformar la práctica de enseñanza y aprendizaje del inglés. Se realizó la

implementación de los planes de clase, diarios de campo y evidencias fotográficas que permiten observar la motivación, creación y aprendizaje significativo a lo largo de la propuesta didáctica planteada *Paco's Farm*. En la búsqueda de esta propuesta, se logró integrar de manera activa a los estudiantes, dando una visión importante en la intención de generar nuevos conocimientos y experiencias en la enseñanza de una segunda lengua, manteniendo así, la motivación y creación a lo largo de cada actividad y un aprendizaje significativo en las estrategias llevadas a cabo. Los resultados que se obtuvieron con la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado transición fueron satisfactorios y exitosos en la implementación de la innovación pedagógica, resultando también útil y necesaria para ser puesta en práctica a la hora de enseñar esta segunda lengua, mediante el trabajo colaborativo y la gestión de superación personal y profesional (Cabrera Montero, 2019).

Nivel local

Se hace una búsqueda de tesis dentro del repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, donde se encontraron dos tesis relacionadas al tema de la comprensión lectora por medio de ayudas digitales. A continuación, se describen los aspectos relevantes de estas investigaciones.

El primer trabajo de grado se titula *Desarrollo de un videojuego basado en el cuento La Cena del Zorro de Rafael Pombo para abordar procesos de comprensión lectora en niños de 7 a 11 años* realizado por Andrés Steven Barrios Martínez y Paula Andrea Ducuara Herreño. Este trabajo de grado propuso desarrollar un videojuego el cual trabaja con la comprensión lectora en su componente pedagógico, además de recrear un cuento inédito de Rafael Pombo *La Cena del Zorro* para optar por el título de Licenciado en electrónica. Para

la elaboración del diseño del videojuego se tomaron en cuenta los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, (MEN, 2008) el cual especifica los desempeños empleados en la elaboración de cada misión. La propuesta tiene como fases: el análisis de los requerimientos, el componente de comprensión lectora diseñado para las edades establecidas, el diseño de escenarios y personajes, el guión basado en el cuento inédito la *Cena del Zorro* de Rafael Pombo, las mecánicas elaboradas para dar al juego una mayor interactividad, las pruebas funcionales e inconvenientes que se presentaron en el transcurso del trabajo de grado. Para finalizar se tiene que la riqueza académica de diseñar y desarrollar un videojuego es trabajar con varios campos del conocimiento para su elaboración, como son: matemáticas, física e informática. Además, si bien el videojuego involucra otros elementos tales como rompecabezas, acertijos, persecuciones, búsquedas, entre otros, centra su atención en que el jugador comprenda lo leído, trabajando así una temática específica como es el caso de la comprensión lectora. Por ende, se concluye que los resultados obtenidos fueron positivos y se puede decir que al elaborar un juego, también se favorecen algunas fortalezas y mejoran destrezas en el usuario, asociadas a los temas anteriormente mencionados (Martínez et al,2015).

El segundo trabajo es *Critik-App: una alternativa didáctica hacia la lectura crítica* realizado por Miguel Ángel Gómez Gamba. Este trabajo de grado tiene como propuesta de innovación pedagógica el abordaje y fortalecimiento de la lectura crítica por medio de un ambiente virtual de aprendizaje llamado Kritik-app teniendo como reto la comprensión lectora; adicionalmente este documento promueve el desarrollo de seres humanos críticos, reflexivos, autónomos y constructores de su historia a partir de una herramienta pedagógica didáctica, interactiva e innovadora. De acuerdo con el diseño y realización del proyecto, se

evidencia que es posible adaptar las intenciones principales de la secuencia didáctica guiada por la Pedagogía Conceptual a ambientes virtuales de aprendizaje, de tal manera que se pueden fortalecer los procesos de lectura crítica y llevar las prácticas tradicionales de enseñanza a una evolución de acuerdo con la situación mundial actual. Por otra parte, al vincular la enseñanza de la lectura crítica con estrategias que pasan de un ambiente pasivo, en el cual el lector solamente interactúa con el texto escrito, a un ambiente interactivo y dinámico con herramientas para la constante motivación, es posible que herramientas como Kritik-App den paso a las nuevas formas de enseñanza y así crear un impacto más eficiente en la población escolar. Por lo cual, no se brindó una herramienta didáctica virtual, sino una oportunidad de pensar más allá la educación del futuro en concordancia con la rápida evolución tecnológica (Gómez Gamba,2021).

Teniendo en cuenta las investigaciones mencionadas anteriormente, se puede decir que se encuentran semejanzas con la propuesta planteada en este trabajo de investigación tales como la comprensión lectora en estudiantes de diferentes edades y regiones, empleando estrategias innovadoras. También el uso de las TICS para el fortalecimiento de la comprensión lectora y todos los documentos expuestos anteriormente hacen uso de la gamificación para el desarrollo de las propuestas pedagógicas. Con base a lo anterior, los trabajos mencionados aportan a esta propuesta de innovación, porque muestran la importancia de fortalecer la lectura en los diferentes niveles como el literal, inferencial y crítico en los diversos niveles educativos. Finalmente, las propuestas mencionadas anteriormente no son iguales a la propuesta en este trabajo, porque no se ha empleado la gamificación como un medio para el fortalecimiento de la lectura en los tres niveles. Adicionalmente, la estrategia que propone este trabajo es crear un ejercicio de lectura entendido en el marco de instancias emocionales

y cognitivas propias del juego y mejorar los niveles de comprensión lectora por medio de herramientas digitales que ayuden al estudiante ser sea un lector crítico fuera y dentro del aula.

Marco conceptual

Teniendo en cuenta que este trabajo de grado tuvo como objetivo principal diseñar una propuesta de innovación pedagógica que, a través de la gamificación, fortalezca los niveles de comprensión e interpretación textual (literal, inferencial y crítico), en estudiantes de grado quinto de básica primaria, se realizó una búsqueda de tipo teórico sobre conceptos como: comprensión lectora, los niveles de lectura y la gamificación.

Comprensión lectora

Normalmente, la comprensión lectora se conceptualiza como la simple abstracción de ideas de un texto, no obstante, esta generalización deja de lado el proceso que allí se lleva a cabo y confina la importancia de la interacción entre el texto y el lector, además la plantea como un desciframiento de códigos. Sin embargo, Cassany refiere la comprensión lectora como una práctica social en la medida que “la comprensión proviene de la comunidad de hablantes; el significado nace de la cultura que comparten autor y lector” Cassany (2006). El ejercicio de lectura se centra en formar un lector que no solo decodifique y codifique, sino también comprenda e interprete el texto más allá de las palabras, de ahí que la lectura ejecuta dos actividades fundamentales: la comprensión y la interpretación.

El proceso de comprensión exige tener una postura crítica frente a lo que se está leyendo porque demuestra el rol que está cumpliendo el lector, por consiguiente, este trabajo de grado se enfocó en los planteamientos hechos por Cassany (2006) quien concibe la comprensión

lectora como una interacción entre lo que lee el lector y lo que ya sabe sobre el tema. De la misma manera, Alonso-Tapia (1992) define la comprensión lectora como un proceso interactivo en el que se denota la habilidad del lector para extraer el significado del texto. Para ello, el lector hace uso de sus conocimientos previos en relación con la información proporcionada por el texto, de forma tal que pueda construir una representación del significado y almacenar la información en la memoria para su uso posterior.

Adicionalmente, la comprensión lectora es un proceso de intercambio de saberes, donde el lector interactúa tanto como con sus conocimientos previos como con el texto escrito y hace relaciones para inferir el significado o el mensaje que el autor pretende comunicar. Así que, el proceso de leer exige que el lector haga inferencias y establezca relaciones con sus conocimientos previos y los nuevos saberes. Teniendo en cuenta lo anterior, se llega a definir “la comprensión como un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto. La comprensión a la que el lector llega se deriva de sus experiencias previas acumuladas, experiencias que entran en juego, se unen y complementan a medida que descodifica palabras, frases, párrafos e ideas del autor” (Pérez, 2005, p3).

Asimismo, la motivación influye en el proceso de la comprensión lectora porque hace que el lector sea un agente activo o pasivo en el proceso, también los factores personales influyen en la comprensión debido a que el lector activa experiencias propias con el texto escrito u oral que esté leyendo. “En consecuencia, si la motivación o la forma de proceder no son las adecuadas, el lector no consigue comprender bien el texto. La motivación y el proceso cognitivo son dos pilares sobre los que se apoya la comprensión. Los conocimientos necesarios para poder interpretar los textos se refieren a las formas de vida propias de cada persona, a sus referentes culturales específicos, y a sus prácticas comunicativas, por

consiguiente la función que cumplen los textos en cada contexto particular es ser un marco de referencia para los estilos argumentación o el manejo de las figuras retóricas. Entonces, el objetivo de la lectura es “comprender el contenido del texto, esto es, saber de qué habla el autor, qué nos dice de aquello de lo que nos habla y con qué intención o propósito lo dice” Tapia (2005).

Sin embargo, la escuela no ha logrado establecer esta construcción de manera que los estudiantes problematicen y analicen su contexto y no respondan únicamente a las necesidades escolares, por lo tanto, el proceso de comprensión lectora no debe entenderse como una dinámica unidireccional que se vea sólo en la vida académica, sino que abarca todas las dimensiones individuales y sociales. Por tal motivo, este documento propone hacer un ejercicio de comprensión por medio de la gamificación porque permite que los estudiantes por medio del juego tengan autonomía y libertad de desenvolverse en el ambiente, tener un margen de error sin ser juzgado por ello y alcanzar el objetivo de aprendizaje propuesto ya que la secuencia didáctica ayudará a lograr aprendizajes auténticos y significativos de la comprensión e interpretación lectora. Por otra parte, el proceso de comprensión lectora involucra tres niveles de lectura que serán explicados en los párrafos siguientes.

Nivel literal

Según Solé (1998) el nivel de lectura literal se da cuando los lectores son capaces de reconocer la información que esta explícita en el texto siendo capaces de dar cuenta de los personajes, lugares, tiempos, ideas principales y relaciones de causa y efecto, para lo cual se debe manejar y conocer el significado y uso del vocabulario. Adicionalmente, como lo aseguran Moreno, Ayala, Díaz y Vásquez (2010) la literalidad, la codificación y decodificación en conjunto son sus rasgos más principales. Este primer nivel en algunos

casos es considerado insignificante por su carácter básico, no obstante, es un nivel fundamental ya que proporciona componentes elementales para el desarrollo de los demás niveles.

Con base en lo anterior, se puede afirmar que la comprensión lectora en el nivel literal consiste en descubrir superficie de un texto. El objetivo es que los niños aprendan a descubrir los personajes, el cuerpo de la historia, que puedan parafrasear para así dar muestra del vocabulario que han ido cultivando dentro y fuera de la academia. También, el nivel literal permite que los niños tengan un primer contacto con la lectura identificando elementos claves como tiempo, espacio, y estructura y de esta manera, poder hablar de comprensión lectora por medio de las líneas. Por lo tanto, esta investigación tiene como primer módulo este nivel de lectura porque por medio de la gamificación el estudiante fortalecerá y logrará identificar la parte superficial de todo contenido, desarrollará la habilidad de identificar las partes relevantes y dará descripciones de lo que lee de una manera lineal y coherente dentro y fuera del aula.

Nivel inferencial

Según Solé (1998) el nivel de lectura inferencial se da cuando, a partir de la información explícita de un texto y la relación de esta con los saberes o conocimientos previos, los lectores son capaces de formular hipótesis sobre la lectura y elaborar conclusiones acerca de su significado o, en otras palabras, hacer inferencias con respecto al contenido del texto. Del mismo modo, Moreno, Ayala, Díaz y Vásquez (2010) destacan que la realización de inferencias es quizás la actividad mental principal en el proceso de comprensión lectora y que las inferencias funcionan por lo menos de tres maneras: conectando unos sucesos con otros dentro de una historia particular, completando los espacios vacíos del texto y

construyéndole al texto una porción agregada de sentido proveniente de su conexión con las circunstancias específicas del contexto y con los esquemas del lector (p.164).

Teniendo en cuenta lo anterior, el nivel inferencial en la comprensión lectora se basa en las inferencias que puede realizar el estudiante entendidas como la capacidad de obtener información o sacar conclusiones que no están dichas de manera explícita en el texto, y esto sucede cuando los niños establecen diferentes tipos de relaciones entre los significados de palabras, oraciones o párrafos y las trascienden más allá de las líneas. Por consiguiente, los estudiantes por medio de la gamificación desarrollan competencias tanto como interpretativas donde haga generalizaciones, prediga fenómenos y haga suposiciones del contenido como deductivas donde el estudiante lee entre líneas, conecta las ideas del texto para obtener conclusiones que no están directamente expresadas.

Nivel crítico

Según Solé (1998) el nivel de lectura crítica se da cuando el lector realiza inferencias sobre relaciones lógicas, emitir una opinión o juzgar algo, está relacionado con las siguientes habilidades: debatir o argumentar, evaluar, juzgar o criticar. De igual manera, Cassany (2003) expone este nivel diciendo que, en definitiva, la persona crítica es la que mantiene una actitud beligerante en la consecución de sus propósitos personales, a través de la lectura y la escritura, pero también la que participa de modo constructivo en el desarrollo de una comunidad plural, respetuosa y progresista.

En este nivel la comprensión lectora adquiere un carácter evaluativo, ya que el lector además de confrontar el significado del texto con sus experiencias e información previa emite juicios y opiniones fundamentadas a partir de lo cual acepta o rechaza lo planteado por el

autor. Por consiguiente, el objetivo principal de este nivel es crear espacios de discusiones donde se pueda dar la opinión acerca de lo leído, haciendo un ejercicio de interpretación, inferencia, comparación donde se argumente lo leído con relación a las experiencias y se constituya un nuevo saber y donde el lector comprenda las intenciones del autor para así tomar una posición crítica que le permita crear juicios de valor y debatir sus creencias y con producto final obtener una lectura de mundo por medio de los textos.

Este tipo de lectura pretende que el lector tome distancia del contenido del texto y asuma una posición al respecto. Supone entonces la elaboración de un punto de vista, y llegue a ser un agente activo y crítico en el proceso de la comprensión lectora. Por consiguiente, esta innovación pedagógica permite que el lector por medio de los juegos virtuales que se relacionan con la lectura tales como las adivinanzas, buscar las pistas, entre otros haga que el estudiante tome una posición crítica y de sus opiniones en el último módulo que se expone en la plataforma digital. Teniendo presente, que ha pasado por todos los niveles de lectura y al llegar al último, éste le exige que tome lo aprendido y lo aplique en conjunto, esto quiere decir que la comprensión lectora no se vive por niveles, por el contrario, el acto de leer demandando emplear todos ellos al mismo tiempo, sin embargo, si es importante en la niñez media conocer y fortalecer cada nivel para adquirir mayor habilidad ser un lector de mundo y escuela.

Por lo tanto, en esta investigación si es pertinente mencionar los niveles de comprensión lectora no siendo los únicos pero los importantes, ya que a partir de ellos se podrá trabajar con la propuesta de innovación pedagógica que propone este trabajo, debido a que por estos niveles se podrá evidenciar el mejoramiento de las habilidades en cuanto a comprensión lectora se refiere.

Gamificación

Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juegos. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación (Contreras y Eguida 2017, p 23).

El desarrollo de estrategias innovadoras como complemento de los procesos de enseñanza es uno de los retos que asumen quienes diseñan y crean contenidos digitales educativos en la actualidad, en este contexto una tendencia creativa se hace evidente y es reconocida formalmente como gamificación.

La gamificación en su definición más popular se reconoce como el uso de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento (Deterding et al., 2011). Aunque esta referencia funciona como base para entender este fenómeno, el concepto se ha ido enriqueciendo en el tiempo de acuerdo con la recuperación de experiencias que amplían su alcance.

Huotari y Hamari (2012), desde una perspectiva del mercadeo, definen la gamificación como el diseño de un servicio para generar experiencias de usuario relacionadas con el juego, con el objetivo final de afectar su comportamiento. Del mismo modo, Zicherman y Linder (2013), desde este mismo campo de estudio, lo amplían a la posibilidad de resolver grandes

retos y utilizar el descubrimiento y la estrategia como motores de la experiencia, enfatizando en el uso de los métodos de diseño de los juegos como fundamento para su desarrollo.

Las anteriores definiciones se parecen porque se concentran en tres características fundamentales: la aplicación de elementos estructurales de los juegos, la necesidad de comprometer a quienes participan de estas dinámicas, y el planteamiento de una experiencia de interacción en un entorno que funciona como interfaz para alcanzar un objetivo y no solo como un medio de entretenimiento.

Al ser el juego la referencia principal que soporta esta experiencia es necesario el reconocimiento de cuatro cualidades según McGonigal (2011) que son esenciales para definir su estructura:

- Objetivos: representan el propósito que se quiere alcanzar, enfocan la atención y reorientan la participación al generar sentido.
- Reglas: limitan las acciones de los jugadores y las opciones obvias para alcanzar el objetivo; liberan la creatividad y promueven el pensamiento estratégico.
- Sistemas de retroalimentación: brindan información al usuario sobre lo cerca que se encuentran de alcanzar el objetivo.
- Participación voluntaria: necesaria para quienes intervengan en el proceso acepten las reglas que han sido definidas para interactuar con el sistema.
- Las recompensas: sirven como motivos para participar de los retos planteados.

Por otro lado, el desarrollo de las habilidades sociales por medio de la gamificación se incrementa cuando el estudiante interactúa con sus compañeros y en este sentido, el juego se transforma en un elemento decisivo para la socialización y tal como señala Bruder, (2015);

Kapp, (2012); Zichermann y Cunningham, (2011) las situaciones de juego permiten trabajar en equipo para lograr un objetivo común. Esto propicia habilidades sociales en los estudiantes para tomar decisiones en equipo, tomar un rol en el grupo, dirigir, argumentar, respetar y valorar otras ideas, así como reconocer las capacidades de los demás. Por este motivo, los elementos del juego son retos tanto para el estudiante como para el docente para hacer del aprendizaje una experiencia más participativa y generar ese sentimiento de grupo. Además, el aprendizaje cooperativo ayuda a desenvolver habilidades comunicativas como la comprensión, la expresión oral y herramientas para encontrar la solución al desafío. Por consiguiente, con la gamificación se aprovecha el potencial de la diversión para reforzar conceptos y trabajar competencias como la expresión oral y la artística. (Contreras y Eguida 2017)

Adicionalmente, Bejarano Paola (2018) afirma que se está viviendo una transformación en las formas de aprender, donde los roles se han reconfigurado, a través de estrategias didácticas existentes adaptadas al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Por este motivo, el estudiante está más involucrado con su conocimiento porque ahora es más fácil de manipular cuando se tiene acceso a la tecnología. La gamificación puede ser vista desde el aula presencial o desde la virtualidad con la digitalización permitiendo que los estudiantes no sientan que el conocimiento solo es transmitido por un docente, también lo pueden adquirir por medio de juegos no lúdicos y después profundizar la teoría con la ayuda del docente (Bejarano, 2018).

Por consiguiente, este trabajo de grado tiene como pilar la comprensión lectora por medio de la gamificación, ya que por medio de juegos el estudiante va aprendiendo y analizando su contexto. Se debe tener presente que las dinámicas diarias a las que están expuestos los niños

de 9 a 10 años están direccionadas por el juego, esto quiero decir, que fuera del aula el estudiante está inmerso en un ambiente de actividades lúdicas, donde debe comprender para poder participar y ganar. Por tal motivo, esta innovación hace que el niño viva la lectura en el aula por medio de juego educativos y haga uso de ese conocimiento fuera de la escuela cuando se enfrente a su contexto, el cual tiene juegos lúdicos que demandan una comprensión para llegar a la meta. Por otro lado, este documento también es una propuesta para el docente porque le permite innovar sus espacios académicos y tener en sus clases agentes activos que están dispuestas aprender y a su vez el educador trabaja en conjunto con el contexto de cada niño y no ajeno a él.

Diseño metodológico

Tipo de Investigación

El presente trabajo de grado se ha desarrollado bajo un enfoque cualitativo, el mismo que se fundamenta en el análisis, revisión y clasificación de información relevante, obtenida de varias fuentes bibliográficas y tesis de grado, entre otros que luego de su selección sirvieron como fundamento teórico del mismo, es importante definir teóricamente este enfoque para una mayor comprensión de este y su referencia con el presente trabajo.

Hernández y Collado (2014) comparten que el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades (p. 7).

El enfoque cualitativo permitió recopilar procesos, actividades y estrategias activas que permiten el aprendizaje desde la perspectiva de los estudiantes de quinto grado para generar una propuesta adaptada a las necesidades e intereses de los niños fundamentadas teóricamente bajo una investigación documental porque cabe aclarar que este trabajo de grado no tuvo población in situ por contexto de pandemia, COVID-19.

La búsqueda de información, inicialmente se realizó con base a datos obtenidos de tesis y publicaciones relacionadas con la comprensión lectora y diferentes estrategias pedagógicas aplicadas en un nuevo sistema virtual de aprendizaje; la gamificación cuya su elección se debe principalmente a la pandemia y los cambios que tuvo la educación bajo ésta emergencia sanitaria, sin embargo, la información obtenida a través de un proceso de búsqueda fue limitante ya que no existe suficiente información sobre los temas más importantes a investigar, específicamente de la herramienta tecnológica que se propone en esta investigación.

Propuesta de innovación pedagógica y didáctica

Enfoque pedagógico

La nueva generación demanda una educación renovada donde la tecnología sea usada como herramienta para el aprendizaje; el rol del estudiante es ser agente activo en su aprendizaje y del docente es cuestionar sus saberes para poder profundizar en cada uno de ellos. Por tal motivo, aula invertida se relaciona con esta innovación porque este enfoque es la concepción de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. Se trata de un enfoque integral para incrementar el

compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza, haciendo que forme parte de su creación, permitiendo al profesor dar un tratamiento más individualizado (López, 2014)

El agente activo en aula invertida es el estudiante, ya que este modelo permite que el rol del educador cambie a agente pasivo, dejando que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. Tal como menciona Tavares José “invertir el aula significa que los eventos que tenían lugar dentro del salón de clases ahora van a darse por fuera de él y viceversa”. Desde este punto de vista es posible que el estudiante participe de forma más activa en las actividades que tengan un grado de dificultad para su desarrollo cognitivo, ya que generalmente esta clase de actividades se dan en sus hogares, donde en la mayoría de los casos no tienen quién les solucione las dudas que se puedan generar.

Adicionalmente, bajo este enfoque pedagógico es posible que el estudiante revise la teoría por medio de videos y textos, y de esta manera cuando regrese al aula de clase tiene más claridad de lo que debe hacer y ponerlo en práctica con la asesoría directa del docente, dando lugar a la construcción del concepto con facilidad.

Davies, Dean y Ball (2013) enuncian que el aula invertida está basada en un modelo netamente constructivista centrado en los estudiantes, en el cual ellos son los directos responsables de su progreso, ya que pueden definir su propio ritmo de aprendizaje y decidir en qué enfocarse de acuerdo con sus necesidades particulares; en éste los estudiantes son preparados por fuera del aula de clase tradicional, mediante grabaciones de video o algunos otros recursos audiovisuales asignados por el docente.

Teniendo en cuenta lo anterior, el docente dedica su tiempo presencial para atender las inquietudes del alumno, ser facilitador de los proyectos asignados, esto quiere decir, que la

función del docente es de guía y resolver las dudas que le surgieron al estudiante con el material sugerido por él. Adicionalmente, el docente tiene la responsabilidad de sugerir y dejar herramientas que ayudan al estudiante de manera efectiva.

La metodología que usa el método de aula invertida según Perdomo William (2016) tiene como base 4 premisas que sirven de soporte teórico ya que sitúa la teoría en la práctica:

- Entornos flexibles: los educadores reorganizan sus ambientes de aprendizaje, promueven estrategias de trabajo colaborativo y proyectos de investigación. Igualmente, son flexibles en las líneas de tiempo de aprendizaje; y construyen sistemas de evaluación acordes y apropiados para hacerla más significativa.

- Cultura de aprendizaje: existe un cambio en el rol del estudiante pasivo a un proceso y participación en aula. A su vez, no solo el maestro construye el conocimiento, sino que este es un proceso cooperativo de ambas partes.

- Contenido intencional: los educadores evalúan el contenido que necesitan para el proceso de enseñanza de conceptos y habilidades. Estos materiales deben permitir que los estudiantes exploren por su cuenta fuera del espacio de aula, así como llevarlos a la reflexión para introducirla en sus aulas de clase. Los educadores usan ese contenido intencional para optimizar el tiempo y generar una participación al interior del aula a partir de diversas estrategias de aprendizaje.

- Educadores profesionales: la gamificación, los videos o los materiales multimedia no reemplazan en ningún momento al maestro; son un eje en la construcción del conocimiento en la propuesta, seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje en su conjunto. Es decir, que los educadores profesionales son aquellos que orientan el proceso del alumno y permiten que este interiorice

más la teoría por medio de la práctica que está dirigida por el profesional. Entonces, los docentes son las personas que guían al estudiante con los nuevos saberes.

Adicionalmente, es imprescindible en la aplicación de esta metodología propuesta que los alumnos accedan previamente al material de los contenidos en su casa, ya sea en formato de audio, video o documentos, logrando la comunicación virtual tanto con compañeros como con profesores, planteando cuestiones sobre lo que no se entiende y abriendo discusiones acerca de los contenidos por medio de los foros o canales acordados en clase.

Por otro lado, se cuenta con la herramienta de gamificación la cual permite que el estudiante interactúe con juegos para tener un aprendizaje auto dirigido y a la vez fomentar el aprendizaje colaborativo. La gamificación ayuda al docente en la creación de material y además le facilita al estudiante el acercamiento con los contenidos, esto quiere decir, que el aprendizaje en aula invertida puede ser apoyado con la gamificación porque lo único que se necesita son un conocimiento base de internet y de equipos tecnológicos como por ejemplo el uso del celular y/o el computador.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta propuesta de innovación trabaja con aula invertida porque de esta manera sea hace más activo el estudiante y además de ello, se pueden crear espacios donde exista más interacción y profundidad del desarrollo de los conocimientos esperados. A su vez, se cuenta con la herramienta de la gamificación que ayuda a motivar, convirtiéndose en un proceso enérgico dotado de significado y dirección que crea pequeños retos capaces de ser alcanzados. Además, ayuda a promover la creatividad, ya que los elementos utilizados procedentes del juego se basan en conseguir del participante un comportamiento y una manera de hacer las cosas a voluntad del jugador, sin coacción ni

obligación. Por ello, este sistema es el más efectivo para crear las condiciones de motivación y creatividad a la vez que contribuye a la resolución de problemas gracias a su potencial como elemento social cooperante.

Con base a lo anterior, la planeación de clases que se debe realizar con aula invertida es seleccionar o elaborar el material que se va a compartir con los estudiantes ya sean presentaciones, documentos, videos, audios, etc. Después, se elige la plataforma donde ellos puedan tener acceso a la información, interactúen con ella y lleguen a la clase para realizar un trabajo práctico relacionado con el tema para debatir en clase, detectar dudas o lagunas en el contenido y afianzar conceptos. Luego, se llega a un acuerdo con los estudiantes acerca de la evaluación; se acordará si ellos desean llenar un formulario digital o resolver diferentes desafíos en juegos no lúdicos y de esta manera, será usada la herramienta de gamificación. El docente utiliza la gamificación ya sea para afianzar conocimientos o hacer la práctica de ellos por medio de plataformas digitales o juegos creados por él o modificados (López, 2014)

Estrategia didáctica

El presente proyecto se planteó como objetivo principal, fortalecer la comprensión de lectura por medio de la gamificación en los tres niveles (literal, inferencial, crítico) en grado quinto de primaria. Para ello, se seleccionó la secuencia didáctica como estrategia didáctica para la propuesta de innovación pedagógica. Siguiendo a Tobón, Pimienta y García (2010), las secuencias didácticas son:

“conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos. En la práctica, esto implica mejoras sustanciales

de los procesos de formación de los estudiantes, ya que la educación se vuelve menos fragmentada y se enfoca en metas”. (p.20).

Acorde con lo expuesto por estos autores, las secuencias didácticas son una serie de actividades con las que se propone alcanzar determinadas metas de aprendizaje para la mejora en los procesos de formación de los estudiantes. En relación con esto, Díaz (2013) señala que la intención del docente con las secuencias didácticas va a ser:

“recuperar aquellas nociones previas que tienen los estudiantes sobre un hecho, vincularlo a situaciones problemáticas y de contextos reales con el fin de que la información a la que va acceder el estudiante en el desarrollo de la secuencia sea significativa, esto es tenga sentido y pueda abrir un proceso de aprendizaje, la secuencia demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas, con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento”.

Lo que quiere decir que en las secuencias didácticas se debe partir de los conocimientos previos de los estudiantes para que en el desarrollo de esta, él pueda irlos vinculando con la nueva información que va recibiendo y de esa manera, crear un aprendizaje significativo.

Por otro lado, Díaz (2013) menciona que la estructura de la secuencia didáctica se conforma por la secuencia de actividades para el aprendizaje y la evaluación, que se plantea como mixta, ya que cuenta con una perspectiva de evaluación formativa que permite retroalimentar el proceso de aprendizaje y con una evaluación sumativa la cual reporta evidencias del aprendizaje.

Así mismo, la linealidad de las secuencias está integrada por tres tipos de actividades: actividad de apertura, desarrollo y cierre. Las actividades de apertura son el primer momento de la clase en el que se abre el clima del aprendizaje, con este tipo de actividades se busca indagar o que los estudiantes hagan uso de sus conocimientos previos. Las actividades de desarrollo tienen la finalidad de que el estudiante interactúe con una nueva información relacionándola con sus conocimientos previos, en esta parte de la clase se presenta el tema a desarrollar en la sesión. Finalmente, en las actividades de cierre se realiza una síntesis del proceso y del aprendizaje desarrollado durante la sesión. Estas actividades de síntesis pueden consistir en reconstruir información a partir de determinadas preguntas, realizar ejercicios que impliquen emplear información en la resolución de situaciones específicas. (Díaz, 2013).

Proceso didáctico: fases de desarrollo

Esta propuesta de innovación pedagógica busca fortalecer la comprensión lectora en los tres niveles de lectura (literal, inferencial, crítico) a través de la gamificación. En este sentido, las actividades se establecen en relación con lo establecido por aportes de Cassany, Solé y Tapia. A continuación, se presentan tres fases: de sensibilización, de implementación y de evaluación. En cada una de éstas se establecen actividades orientadas a la contextualización de los tres niveles de lectura por medio de juegos a través de la página Web *La caverna la lectura* (<https://sites.google.com/view/lacavernadelalectura/p%C3%A1gina-principal>)

Fase uno: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel literal

En un primer momento, se hará la exploración y activación de conocimientos previos. En esta sesión los estudiantes navegarán por la página Web *La caverna de la lectura* y realizarán una prueba diagnóstica realizada por Google formularios, la cual tiene como objetivo conocer

el nivel de comprensión lectora de cada estudiante y tener un punto de partida en general. Teniendo en cuenta los resultados de la prueba, las misiones establecidas en la página serán de ayuda para evidenciar si el nivel de comprensión del alumno ha ido mejorando. Por tal motivo, se le aconseja al docente que va a hacer uso de la página realizar una sesión de socialización del examen y establecer metas de trabajo.

La primera fase que tiene la página Web es nombrada nivel literal y se divide en tres secciones tituladas como misiones. La primera misión consiste en ver un video de Frida, el cual tiene preguntas de comprensión que atraen la atención del lector y le permite retener la información literal del texto audio visual; 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; 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 a los aportes de Solé, los cuales establecen que el nivel de 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. Así, las actividades de la primera sección se centran en acercar al estudiante a la lectura literal.

Fase dos: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel inferencial

Esta fase se divide en tres actividades. 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. Ahora bien, 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. 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.

Es necesario mencionar que estas actividades contemplan las características de la gamificación porque ésta puede ser vista desde el aula presencial o desde la virtualidad con la digitalización permitiendo que los estudiantes no sientan que el conocimiento solo es transmitido por un docente, también lo pueden adquirir por medio de juegos no lúdicos y después profundizar la teoría con la ayuda del docente (Bejarano, 2018). Adicionalmente, Solé (1998) afirma que el nivel inferencial se da cuando los lectores son capaces de formular hipótesis sobre la lectura y elaborar conclusiones acerca de su significado o, en otras palabras, hacer inferencias con respecto al contenido del texto.

Fase tres: sensibilización, implementación y evaluación en el nivel crítico

En esta fase se contemplarán tres actividades. La primera 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. 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. La última 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.

Conclusiones

La presente propuesta plantea la construcción de una secuencia didáctica en la que se trabajan tres módulos con tres actividades incluidas en cada de ellos que buscan mejorar la problemática descrita en el presente proyecto.

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. Además, el juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede teniendo presente que el jugar es inherente al ser humano.

También, el juego permite que niños sean emocionalmente más expresivos, tengan más energía, aprendan a comunicarse mejor entre sus pares y otras personas distintas a su entorno familiar, y a tener más vocabulario. Este tipo de actividades les permite potenciar su imaginación, a sentir pasión por lo que hacen, a ser perspicaces y a poder conectar con el mundo que les rodea de una forma mucho más profunda y crítica. Por tal motivo, este documento es de gran importancia ya que permite que ellos construyan un aprendizaje significativo y lo apliquen dentro y fuera del aula por medio de la gamificación.

Las actividades que se proponen fueron pensadas desde su inicio como un aporte a docentes que desean que sus alumnos aprendan mejor, a través de la tecnología y de un aula gamificada, es por ello, que se decidió utilizar una página Web de Google sites *La caverna de la lectura* donde se puedan integrar varias páginas con juegos.

Se debe tener presente que, por emergencia sanitaria y decisiones del gobierno nacional, el Ministerio de Educación y la Universidad Pedagógica Nacional, en relación con el proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de pandemia, este trabajo de grado se planea bajo la modalidad de innovación pedagógica y didáctica. Es importante resaltar, que el trabajo de grado es un aporte tangible que se hace desde el uso de nuevas herramientas pedagógicas (la virtualidad), elaborando planeaciones que respondan a la emergencia y a los contextos bajo los que se debió trabajar en este momento.

Por otro lado, esta propuesta de innovación pedagógica se diseñó teniendo en cuenta las características de la población de quinto de primaria; sin embargo, no se pudo aplicar por la emergencia sanitaria actual, sobre esto Sagrá, A et al, 2020 argumentan que:

“El inicio de la pandemia (COVID-19) hizo acelerar cambios sobre la forma de organizarnos, relacionarnos, formarnos, trabajar e, indiscutiblemente, sobre la forma de enseñar y aprender en contextos educativos dinámicos, que conllevan la implementación de prácticas de docencia híbrida (presencial y virtual) o docencia a distancia, remota, con soporte de tecnología o totalmente online. Cambios que irían llegando a todo el sistema educativo, desde la educación infantil hasta la universidad”. p (19)

Por ello, se plantea una propuesta pedagógica que fortalezca la comprensión lectora en los tres niveles (literal, inferencial y crítico) de los estudiantes por medio de la gamificación, de esta manera, existe un diálogo creativo con las tecnologías de la información y la comunicación.

Bibliografía

- Aldana, A. (2017). *La comprensión lectora fortalecida mediante recursos didácticos apoyados en TIC*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Barrios, A., & Ducuara, P. (2015). *Desarrollo de un videojuego basado en el cuento La Cena del Zorro de Rafael Pombo para abordar procesos de comprensión lectora en niños de 7 a 11 años*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Bejarano, P. (2018). App y gamificación en la educación actual. *Educación Virtual Uniagustiniana*.
- Benavides, L. (2017). *La adaptación, un ejercicio para la adaptación lectora*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional .
- Cabrera, L. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, Meta*. Meta: Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Cassany, D. (2006). LITERACIDAD CRÍTICA: LEER Y ESCRIBIR LA IDEOLOGÍA.
- Cassany, D. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *PERSPECTIVA*.
- Castro, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. México: Tecnológico de Monterrey.
- Gómez, M. (2021). *Critik-App: una alternativa didáctica hacia la lectura crítica*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación . (2014). *Saber 11. ° Niveles de desempeño. Prueba de lectura crítica*. Bogotá, D.C.
- López, M. (2014). AULA INVERTIDA: OTRA FORMA DE ENSEÑAR Y APRENDER. *nubemia*.
- Ministerio Nacional de Educación . (2006). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje Octavo a Noveno . En *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas* (págs. 38-39). Bogotá, D.C. : Ministerio Nacional de Educación .
- Papalia, D., & Montorell, G. (2017). *Desarrollo humano*. México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Perdomo, W. (2016). Ideas y reflexiones para comprender la metodología Flipped Classroom. *Universidad Católica del Norte*.
- Pérez Zorrilla, M. J. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones. *Revista de educación*.
- Perkins, D. (1999). ¿Qué es la comprensión? En M. Wiske, *La Enseñanza para la Comprensión* (págs. 1-15). Buenos Aires, Argentina: Paidós .

- Rivas, A. (2017). *Cambio e innovación educativa : las cuestiones cruciales: documento básico, XII Foro Latinoamericano de Educación*. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Santillana.
- Sagrá, A. (2020). *Decálogo para la mejora de la docencia online propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Salazar, M. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia*. Medellín: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Barcelona.
- Tapia, J. A. (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación* , 63-93.
- Telefónica fundación. (2014). Proyectos eficaces para fomentar las vocaciones científico-tecnológicas. *Innovaciones educativas* .
- Tenesaca Orellana, M. E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Ecuador: Universidad Nacional de Educación.