

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora

Liliana Candanoza Caro

Yuris Segovia Beltrán

Departamento de Humanidades, Universidad de la Costa, CUC

Maestría en Educación

Asesor. Dr. Freddy Marín González

Barranquilla, 2022

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Nota de Aceptación

Presidente de Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, 2022

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Agradecimientos

A directivos y docentes de la Universidad de la Costa –CUC- por compartir con nosotras sus saberes y experiencias de manera generosa y efectiva.

A nuestro maestro y asesor Dr. Fredy Marín González quien con su experiencia, conocimiento y motivación nos orientó en la realización de esta investigación

A todos los estamentos de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, por su valiosa y desinteresada colaboración como contexto para la realización del presente trabajo de investigación.

A quienes de manera directa o indirecta participaron activamente para el diseño, formulación y ejecución del presente trabajo de investigación.

Liliana y Yuris.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Dedicatoria

A Dios todo honor y toda gloria, pues su presencia, protección y bendición han sido abundantes y permanentes en nuestras vidas. A nuestros padres, cónyuges, hijos y familiares, por su estímulo, acompañamiento, apoyo y amor a toda prueba.

Liliana y Yuris.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Resumen

La investigación se contextualiza en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, en Barranquilla, donde los estudiantes presentan dificultades en la comprensión lectora, frente a lo cual se diseña una propuesta fundamentada en la mediación didáctica de la gamificación con miras a fortalecer la comprensión lectora en el nivel inferencial, además la implementación de las TIC será un componente motivador que contribuirá a mejorar el proceso lector en los estudiantes y los resultados académicos. La investigación se ubica dentro del enfoque Racionalista Deductivo enmarcada en el paradigma Mixto, a través de un método de razonamiento lógico deductivo, el cual ofrece la posibilidad de unir el componente teórico de la misma con la observación del problema estudiado. De la misma forma, se integra un componente cualitativo expresado en la categorización asociada al análisis de contenido de los documentos estudiados, con un componente cuantitativo centrado en la aplicación de procesamiento estadístico que se obtiene de aplicar instrumentos asociados al diseño de campo de la investigación. Entre los principales resultados se destaca la ubicación de los estudiantes en el nivel de lectura literal en cuanto a comprensión lectora, en la que se resalta la falencia en el proceso de deducción de ideas. Concluye la investigación reconociendo la importancia de integrar procesos didácticos tecnológicos mediados por la gamificación en los nuevos escenarios educativos, que permitan una articulación digital a la práctica pedagógica y el logro del desarrollo integral de los estudiantes a través del diseño de propuestas interesantes.

Palabras clave: Mediación didáctica – Gamificación - Comprensión lectora - Niveles de lectura – Estrategias didácticas.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Abstract

The research is carried out at Jorge Robledo Ortiz District Educational Institution, in Barranquilla, where students have difficulties in reading comprehension, To approach, this issue, a proposal based on the didactic mediation of gamification was designed to strengthen reading comprehension at the inferential level, in addition, the implementation of ICT will be a motivating component that will contribute to improving the reading process in students and academic results. The research is within the Deductive Rationalist approach framed in the Mixed paradigm, through a deductive logical reasoning method, which offers the possibility of uniting its theoretical component with the observation of the problem studied. In the same way, a qualitative component is integrated, expressed in the categorization associated with the content analysis of the documents studied, with a quantitative component focused on the application of statistical processing obtained by applying instruments associated with the research field design. Among the main results, the location of the students in the level of literal reading in terms of reading comprehension stands out, in which the flaw in the process of deduction of ideas is highlighted. The research concludes recognizing the importance of integrating technological didactic processes mediated by gamification in the new educational scenarios, which allow a digital articulation to the pedagogical practice and the achievement of the integral development of the students through the design of game-based proposals.

Keywords: Didactic mediation - Gamification - Reading comprehension - Reading levels - Didactic strategies.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Contenido

Introducción	16
Capítulo 1. Planteamiento del Problema.....	19
1.1. Generalidades del objeto de estudio.....	19
1.2. Formulación del problema	26
1.3. Objetivos	27
1.3.1. Objetivo General.....	27
1.3.2. Objetivos Específicos.	27
1.4. Justificación.....	28
1.5. Delimitación.....	30
1.5.1. Delimitación conceptual	30
1.5.2. Delimitación espacial y demográfica	30
1.5.3. Delimitación temporal	30
Capítulo 2. Marco teórico – conceptual.....	31
2.1. Estado del Arte.	31
2.1.1 Antecedentes internacionales	31
2.1.2. Antecedentes Nacionales	35
2.1.3. Antecedentes locales.....	39

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.2. Marco Conceptual.....	44
2.3. Bases Teóricas.....	46
2.3.1 Sistema educativo Colombiano	46
2.4. Gestión del currículo de lengua castellana para el desarrollo integral y el proceso de mejoramiento continuo.....	50
2.4.1. Lineamientos curriculares de lengua castellana	50
2.4.2. Relación docente- estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje	52
2.5. Desarrollo de procesos cognitivos asociados a la comprensión lectora.....	53
2.5.1. Percepción	53
2.5.2. Atención y concentración.....	55
2.5.3. Memoria.....	55
2.5.4. Procesos cognitivo-lingüísticos	56
2.5.5. Niveles de lectura	57
2.6. Integración de la tecnología para fortalecer procesos de comprensión lectora.....	58
2.6.1. Articulación de las TIC en el sistema educativo colombiano	58
2.6.2. Estándares de competencias en tecnología e informática: orientaciones del MEN	60
2.7. Procesos de mediación didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora	61
2.7.1. Mediación didáctica.....	61
2.7.2. Gamificación	62

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.7.3. Uso y apropiación de la tecnología como mediación para el aprendizaje.....	63
2.7.4. Entornos virtuales de aprendizaje.....	63
2.7.5. Mapa de relaciones teóricas.....	65
2.8. Marco Legal	66
2.9. Matriz de relaciones teóricas.....	70
2.10. Operacionalización de las variables	77
Capítulo 3. Marco Metodológico.....	81
3.1 Enfoque de Investigación.....	81
3.2. Paradigma de Investigación	82
3.3. Método de Investigación	83
3.4. Diseño de Investigación: documental, de campo y propositivo.....	83
3.4.1. Diseño documental. Nivel de investigación descriptivo- explicativo y de análisis....	85
3.4.2. Diseño de campo. Nivel descriptivo- explicativo.....	85
3.4.3. Diseño propositivo. Nivel propositivo.....	85
3.5. Población y muestra (unidades de análisis diseño empírico – de campo).	86
3.5.1. Población.	86
3.5.2. Muestra.	86
3.6. Rigurosidad científica y procesamiento de información.....	88
3.7. Validación de instrumentos de investigación.....	89

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.8. Confiabilidad de los instrumentos.....	89
3.9. Fases.....	93
3.10. Ruta Metodológica.....	95
Capítulo 4. Procesamiento y Análisis de resultados.....	96
4.1. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz.....	97
4.1.1. Variable Comprensión Lectora.....	105
4.1.2. Variable Mediación didáctica de la gamificación.....	109
4.2. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Dia E).....	111
4.1.1. Variable comprensión lectora.....	114
4.3. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. Estándares de competencias en Tic para docentes Unesco.....	116
4.3.1. Variable. Mediación didáctica de la gamificación.....	119
4.4. Consideraciones generales frente al diseño documental.....	120
4.5. Resultados Instrumento. Cuestionario a estudiantes.....	123
4.5.1. Caracterización de la población.....	123
4.5.2. Variable. Comprensión lectora.....	125
4.5.3. Variable. Mediación didáctica de la gamificación.....	128

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.6. Resultados Instrumento. Cuestionario a docentes.....	133
4.6.1. Caracterización de la población.....	133
4.6.2. Variable. Comprensión lectora	134
4.6.3. Variable. Mediación didáctica de la gamificación	138
4.7. Visión integrada del análisis cuantitativo y cualitativo.....	141
Capítulo 5. NivelTic.....	142
5.1. Descripción de la propuesta	142
5.2. Objetivos de la propuesta	143
5.2.1. Objetivo general	143
5.2.2. Objetivos específicos.....	143
5.3. Justificación.....	143
5.4. Fundamentación teórica y legal de la propuesta	144
5.4.1. Plataformas educativas.	144
5.4.2. Plataformas de desarrollo propio.....	146
5.5 Niveles de comprensión lectora.	146
5.5.1. Nivel literal	146
5.5.2. Nivel inferencial	147
5.5.3. Nivel crítico	148
5.6. Importancia de la mediación didáctica de la gamificación	148

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

5.7. Rol del docente como mediador.....	149
5.8. Referentes Normativos.....	150
5.8.1. Ley 1341 del 30 de julio de 2009	150
5.8.2. Ley 1581 de 2012	151
5.9. Estructura de la propuesta	153
5.10. Validación de la propuesta	161
Conclusiones	162
Recomendaciones	163
Referencias.....	165
Anexos	181

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Lista de tablas**Tablas**

Tabla 1. Matriz de relaciones teóricas.	70
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.	77
Tabla 3. Fases de la investigación.....	93
Tabla 4. Matriz de análisis de contenido. El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz	97
Tabla 5. Matriz de Análisis de contenido. Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E)	111
Tabla 6. Matriz de análisis de contenido. Estándares de competencias en TIC para docentes Unesco.	116

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Lista de Figuras

Figuras

Figura 1. Mapa del problema.	25
Figura 2. Mapa de relaciones teóricas.....	65
Figura 3. Proceso de obtención del Alfa Cronbach.....	90
Figura 4. Proceso de obtención del Alfa de Cronbach.....	92
Figura 5. Ruta metodológica.....	95
Figura 6. Edades de los estudiantes	123
Figura 7. Años de permanencia en la Institución.....	124
Figura 8. Pregunta 3.....	126
Figura 9.Pregunta 1.....	128
Figura 10. Pregunta 2.....	129
Figura 11. Pregunta 3.....	130
Figura 12. Pregunta 4.....	132
Figura 13. Pregunta 1.....	135
Figura 14. Pregunta 2.....	135
Figura 15. Pregunta 3.....	136
Figura 16. Pregunta 4.....	136
Figura 17. Pregunta 1.....	138
Figura 18. Pregunta 2.....	139
Figura 19. Pregunta 3.....	139
Figura 20.Componentes de la propuesta.	153

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Figura 21. Orientación 1 del inicio de Niveltic.....	154
Figura 22. Orientación 2 del inicio de Niveltic.....	155
Figura 23. Registro del estudiante o docente.....	155
Figura 24. Presentación de los niveles 1 y 2.....	156
Figura 25. Presentación de los niveles 3 y 4.....	157
Figura 26. Presentación de los niveles 5 y 6.....	157
Figura 27. Presentación del nivel 7.....	158
Figura 28. Pregunta 1.....	158
Figura 29. Pregunta 2.....	158
Figura 30. Pregunta 3.....	159
Figura 31. Pregunta 4.....	159
Figura 32. Pregunta 5.....	160
Figura 33. Triangulación intersubjetiva.....	161

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Introducción

La comprensión lectora representa un reto para el logro de objetivos en el sistema educativo, proceso que todo estudiante debe desarrollar acorde a las exigencias curriculares, por cuanto provee el acceso a fuentes de información y conocimiento y otro tipo de recursos cognitivos que se desarrollan mediante la comprensión y producción de diferentes tipos de textos.

En este sentido, las comunidades educativas deben integrar la comprensión lectora en los planes de estudio, de manera que docentes o tutores diseñen y apliquen estrategias para su fortalecimiento, por cuanto pasa a representar un recurso que no solo se utilizar en el ámbito de la lengua castellana, sino que puede ser transversalizado a las diferentes áreas del currículo y así contribuir a la creación de espacios cognitivos interdisciplinarios.

Aun cuando, en diferentes países el referido proceso ha sido definido como prioridad en el contexto de las políticas educativas, los indicadores evidencian resultados poco favorables. En el caso de Colombia datos revelados en el Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA) en el año 2018 del área de lectura evidencian puntajes bastante bajos, al igual que México y Brasil, mientras que los puntajes más altos se obtienen por parte de Estados Unidos, Canadá y gran parte del continente europeo.

Por ello, múltiples investigadores desarrollan propuestas orientadas al mejoramiento y fortalecimiento de la comprensión lectora, mediante diferentes estrategias que incidan en la obtención de resultados favorables en procesos de evaluación como las pruebas PISA, posicionando a los países latinoamericanos en mejores estándares de calidad en cuanto al desempeño por competencias.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En este contexto referencial y desde la pertinencia que han evidenciado las tecnologías de la información y la comunicación para la consolidación de competencias lectoescritoras, la presente investigación pretende contribuir a fortalecer los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de primaria, a través de la concepción y validación de una propuesta didáctica – tecnológica fundamentada en estrategias de gamificación, donde por mecanismos de transferencia y analogías se traslada la mecánica de los juegos al ámbito didáctico y pedagógico.

Específicamente se aborda desde la mediación didáctica de la gamificación el nivel inferencial en la comprensión lectora de estudiantes de primaria, traducido en habilidades y competencias asociadas al perfil de capacidades, que evidencian los sujetos del estudio en sus procesos formativos.

La investigación se fundamenta en un enfoque racionalista deductivo, donde se concibe la realidad como objeto susceptible de representación mental, lo que se corresponde con la naturaleza, propósitos y alcance del estudio. A su vez el paradigma mixto conlleva la aproximación a un diseño integrador multimétodo, donde los principios de integración y complementariedad permiten la convergencia entre un componente cuantitativo y cualitativo en la sistematización procedimental. Se trasciende lo descriptivo – explicativo dentro del diseño para alcanzar un nivel propositivo en correspondencia con el razonamiento lógico deductivo como método de investigación.

En cuanto a la estructura del presente documento se organiza por capítulos, tal como se describe a continuación:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En primer lugar, se cuenta con la descripción del problema, donde resaltan las debilidades que presentan los estudiantes en el ámbito de la comprensión de lectura, sobre todo, poseen dificultades a la hora de asumir posiciones críticas, reflexivas y argumentativas, es por ello que se llega a la formulación de la pregunta problema la cual hace énfasis en ¿Cómo fortalecer el nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria desde la concepción de una propuesta didáctica – tecnológica fundamentada en estrategias de Gamificación?, lo cual se justifica la necesidad de formar ciudadanos competentes y que aporten al cambio de la sociedad, por ende es necesario la creación de sujetos críticos y transformadores de la realidad social.

El segundo capítulo responde al marco teórico-conceptual donde se abarca el estado del arte, los fundamentos teóricos, legales y normativos que sustentan la investigación.

Asimismo en el tercer capítulo se detalla el marco metodológico describiendo el referente epistemológico, el método y el diseño de la investigación, se determinan las unidades de análisis, sus técnicas e instrumentos de recolección de información. El capítulo cuatro corresponde al análisis e interpretación de resultados del diseño documental y de campo de la investigación.

El quinto y último capítulo integra una propuesta pedagógica la cual está encaminada a la creación de una herramienta didáctica y tecnológica que ayude al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.

Finalmente se ubican las conclusiones, recomendaciones y anexos del trabajo de investigación.

Capítulo 1. Planteamiento del Problema

1.1. Generalidades del objeto de estudio

En la actualidad, uno de los retos en el ámbito educativo de las instituciones es el desarrollo de la comprensión lectora, concibiéndola como vía de acceso al conocimiento, así como también un recurso útil para cualquier actividad dentro de las vivencias del ser humano, quien al formar parte de una cotidianidad con evidencia de múltiples tipologías textuales, requiere el desarrollo de competencias lectoras necesarias para la explicación y comprensión del medio y de esta forma asumir posiciones críticas, reflexivas y argumentativas. En este sentido autores como Marín et al. (2018) resaltan la importancia de fortalecer el desarrollo de competencias argumentativas como base para los distintos procesos cognitivos.

La comprensión lectora es entendida, igualmente, como “el entendimiento de textos leídos por una persona permitiéndole la reflexión, pudiendo indagar, analizar, relacionar e interpretar lo leído con el conocimiento previo” (Monroy y Gómez, 2009, p. 37). Esta visión de la comprensión lectora permite reconocer la importancia de ésta dentro del proceso de formación del individuo y su manera de abordar textos.

Considerando como referente los cambios en la educación orientados a mejorar los resultados en torno a la comprensión lectora y su calidad, las pruebas a nivel nacional e internacional han servido de insumo para que se generen aportes en el campo investigativo relacionados con el desarrollo de competencias desde la concepción e implementación de estrategias innovadoras que contribuyan a la mediación didáctica – pedagógica.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En el ámbito curricular, específicamente en el área de Humanidades y Lengua Castellana se persigue como propósito el desarrollo de las competencias lingüística, comunicativa y literaria, esto traduce, el desarrollo de la comprensión y producción de textos de diversa índole y función social (textos orales y escritos, formales e informales, verbales y no verbales), además de la capacidad de interpretar y evaluar integralmente la obra literaria.

De acuerdo con este objetivo, la atención del docente debe centrarse en el desarrollo de competencias y la aplicación de conceptos básicos de la disciplina. Esto significa que los contenidos lingüísticos, semióticos y literarios sirven para apoyar los procesos de comprensión y producción textual (Ministerio de Educación Nacional, 2014).

Por lo tanto, es necesario desarrollar procesos innovadores que contribuyan a fortalecer estas competencias, con el fin de obtener una formación de calidad en los estudiantes, ya que la comprensión de lectura tiene gran importancia en la enseñanza – aprendizaje por ser la base del conocimiento en todas las áreas.

En cuanto a la concepción de procesos innovadores para fortalecer el desarrollo de competencias, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) cumplen un rol clave en la actualidad, pues su influencia está provocando transformaciones en el ámbito educativo, tal como lo reconoce Moreno (2015), quien comprende que el uso de las TIC ha modificado la forma tradicional de comunicación, tal como se lee:

Dentro del actual paradigma social, los jóvenes manejan y acceden al uso de los medios como algo consustancial a sus formas de ser y manifestarse, creando

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

nuevos códigos y sistemas de representación que dan lugar a nuevos lenguajes, así como formas de entenderse y comunicar (p. 35)

En correspondencia a lo expuesto, resulta importante destacar la pertinencia de la apropiación de las herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje, reconociéndolas como una posibilidad de adaptarse a los tiempos y de cualificar la práctica docente y, con ésta, el proceso formativo de los estudiantes, tal como plantea Moreno (2015) al replantear el papel de la escuela en relación con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación:

La escuela, la educación, sería la impulsora de una participación real y activa de las personas en todos los ámbitos sociales, constituyéndose en el primer paso de la emancipación de estas y procurando hacer de la solidaridad, la comunicación, la justicia social, el respeto a otras culturas, la convivencia pacífica y la capacidad de decidir y exigir, las principales herramientas de un aprendizaje social que permita articular lo global desde lo local, reconstruir el conocimiento y reelaborar la realidad mediática críticamente (p. 37)

A partir de esto, se ve como en los últimos años han adquirido gran importancia, dentro del contexto de las TIC, los videojuegos y cualquier otro tipo de actividad lúdica que requiera el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, enmarcado en el contexto de la Gamificación, la cual en la actualidad persigue utilizar el juego con fines educativos, logrando así una mayor motivación del estudiante para obtener un mejor aprendizaje. Para autores como Acuña et. al (2018) y Acosta (2019) se pueden focalizar estrategias que mejoren los procesos didácticos fundamentados en el juego. En este sentido se podría asociar la teoría de juegos con la

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

gamificación como espacio para fortalecer el aprendizaje. Para Fernández et. al (2018), la integración de la tecnología a los proceso formativos resulta clave para consolidar ambientes armónicos.

Lo anterior se puede avalar de acuerdo con lo que afirma Cózar y Sáez (2016), y posteriormente reforzado por Dichev y Dicheva (2017), quienes entienden la gamificación como el uso de mecánicas basadas en juegos, prestando especial atención a aspectos relacionados con la representación, el pensamiento y aspectos estéticos para atraer a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y contribuir a la resolución de problemas.

Específicamente el aspecto motivacional resulta clave por cuanto incide directamente el en el desarrollo de competencias, ya que genera en los estudiantes una disposición a participar e involucrarse con la apropiación tecnológica, lo cual conlleva a desarrollar capacidades para la producción de conocimientos. Desde esta perspectiva Cifuentes y Camargo (2018) destacan que la generación de conocimiento es un proceso imbricado por la visión científica, filosófica y actitudinal de los actores que participan del proceso. En el caso de los docentes y considerando las necesidades y exigencias del mundo actual, deben aprovechar la motivación e interés hacía la tecnología que tiene el estudiante, para impulsar el fortalecimiento de su comprensión lectora, por lo que Lee y Hammer (2011), como se citó en Ortiz, Jordán y Agreda (2018) ven la gamificación como “una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado” (p.6).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Con respecto a los procesos de comprensión lectora, indicadores asociados a mediciones internacionales como las pruebas PISA, muestran que el tema sigue siendo de atención prioritaria en los procesos de enseñanza aprendizaje. Con relación a estas pruebas aplicadas en el año 2018, entre los 37 países miembros de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), Colombia obtuvo 412 puntos, mientras que el promedio OCDE es de 487 puntos, es decir, Colombia desmejoró en 13 puntos en esta competencia si se compara con el resultado obtenido en 2015 (425 puntos)

Frente al bajo rendimiento de Colombia en este tipo de pruebas, De Zubiría (2019) considera que se puede explicar de forma fácil, dado que el país se continúa con un sistema memorístico en la educación y con un currículo fragmentado, por tanto, se hace necesario que la enseñanza del lenguaje sea transversal en la educación básica y media en el país. Con este planteamiento coinciden Carrera et al. (2013) cuando reafirman la necesidad de abordar la gestión curricular desde una perspectiva compleja y multidimensional. El proceso lector en las instituciones educativas colombianas ha sido muchas veces cuestionado debido a las serias repercusiones educativas generadas por la concepción mecánica y memorística en las que generalmente es realizado.

Con la intención de referenciar esta problemática en el contexto local, se presenta el caso de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, ubicada en la ciudad de Barranquilla, la cual no es ajena a esta situación. Dentro de dicha Institución, los resultados en las pruebas externas han ido mostrando que los indicadores que evidencian niveles de comprensión lectora en los estudiantes no han sido los esperados, tal como se expone en el portal Colombia Aprende (2018), donde en su análisis histórico y comparativo, resaltan la diferencia de la IED Jorge

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Robledo Ortiz con el promedio de todos los colegios del país en relación al área de lenguaje Saber 5°, donde obtuvo un 52,5% de respuestas incorrectas para 2014 en competencia escritora, un 56,5% en 2015, un 56,1% en 2016 y un 58% en 2017. La misma situación se presenta en la competencia escritora, en la que obtuvo un 50,7% de respuestas incorrectas para 2014 en competencia escritora, un 54,8% en 2015, un 50,3% en 2016 y un 56,5% en 2017.

Asimismo, en una revisión del informe por colegio del cuatrienio (análisis histórico y comparativo 2018) a nivel institucional de los resultados de las pruebas saber de los grados 3° y 5° del 2014, 2015, 2016 y 2017, se puede observar que los estudiantes de esta Institución presentan un porcentaje de respuestas incorrectas de 56,9% en 2017 en competencia escritora y de 54,9% en competencia lectora.

Desde los descriptores expuestos resulta pertinente identificar estrategias que confluyan en el mejoramiento de los indicadores señalados; específicamente el aporte de las TIC puede considerarse clave para ello; por esta razón, se concibe la importancia de configurar una propuesta didáctica donde se integre la gamificación a procesos de mediación didáctica que contribuyan a la comprensión lectora, a través del desarrollo de estrategias en pro de la formación literaria; la intención es destacar la importancia de participar en la creación e interpretación de textos de una manera significativa; se pretende una dinámica formativa innovadora conducente al desarrollo de capacidades en un lector expresadas en competencias para interpretar, argumentar y proponer.

La situación descrita en los párrafos anteriores es sintetizada en la siguiente representación gráfica o mapa del problema:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

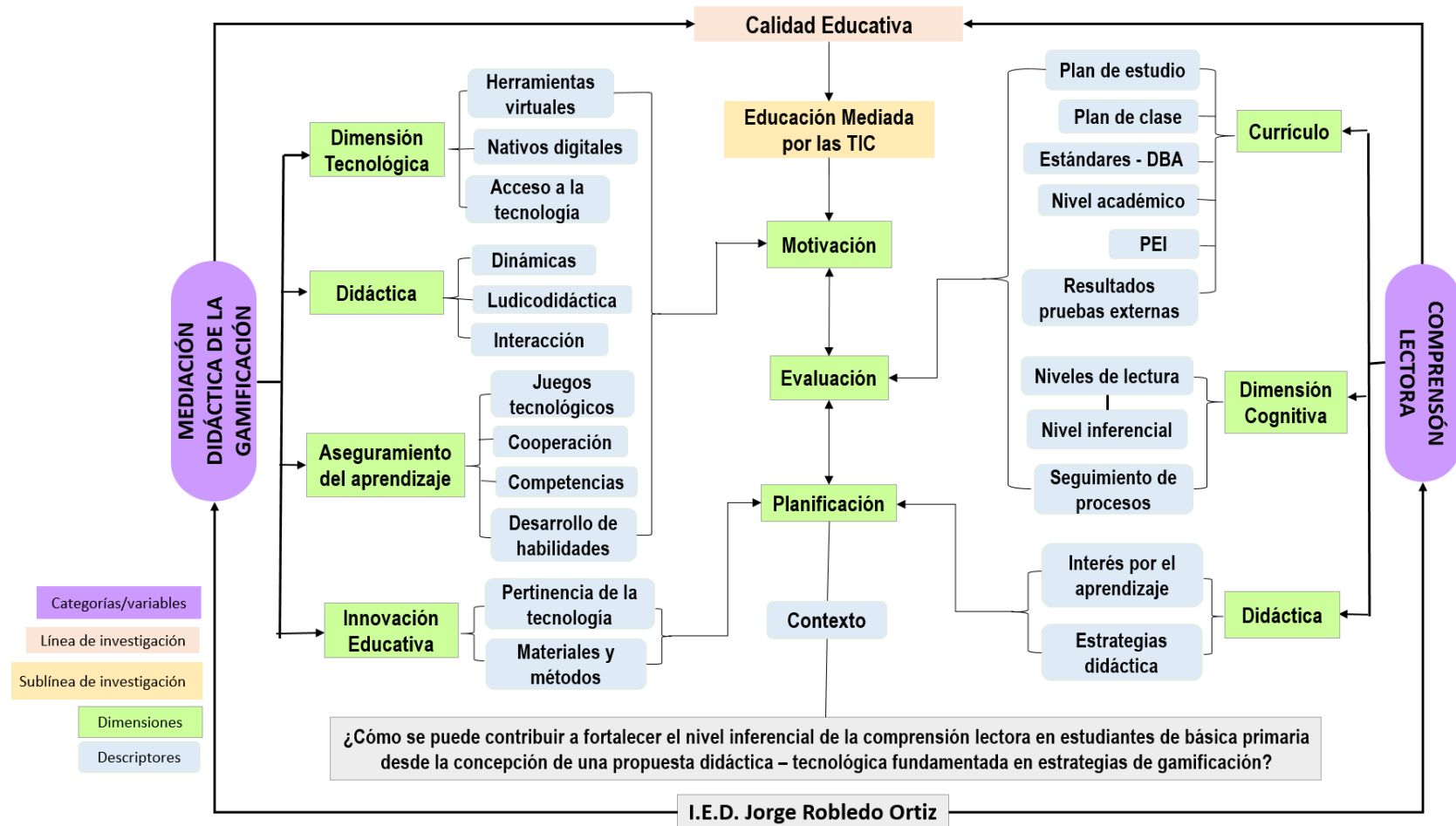


figura 1. Mapa del problema. Nota. Fuente. Diseño de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.2. Formulación del problema

Pregunta problema:

¿Cómo fortalecer el nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria desde la concepción de una propuesta didáctica – tecnológica fundamentada en estrategias de gamificación?

Sistematización del problema:

Preguntas asociadas:

¿Cómo aporta el desarrollo de habilidades lectoras al proceso de comprensión lectora en estudiantes de básica primaria?

¿Cuáles son las características del nivel inferencial de la comprensión lectora?

¿Cuáles son las características de los procesos de mediación didáctica orientados al desarrollo de la comprensión lectora?

¿Cuáles son los componentes estructurales y funcionales de una propuesta didáctica-tecnológica que fundamentada en la mediación didáctica de la gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora?

¿Qué tan pertinente y relevante resulta la concepción de una propuesta didáctica-tecnológica para el fortalecimiento de la comprensión lectora?

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General.

Diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

1.3.2. Objetivos Específicos.

Analizar el desarrollo de las habilidades lectoras asociadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria.

Caracterizar el nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria.

Describir procesos de mediación didáctica orientados al desarrollo de la comprensión lectora.

Definir componentes estructurales y funcionales de una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

Validar la pertinencia de la propuesta didáctica – tecnológica para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.4. Justificación

Dadas las dinámicas de la sociedad actual, se requiere un ciudadano competente e íntegro, capaz de convertirse en agente transformador de una realidad cada día más cambiante. Ante este panorama, surge como posibilidad inspiradora para este cambio la oportunidad de cada persona para recibir una educación de calidad, que le permita potenciar sus capacidades y ponerlas al servicio de este proyecto transformador, teniendo en cuenta la educación como un espacio de formación integral y permanente, donde se creen ambientes dinamizados por la lectura como medio que contribuya al desarrollo social, educativo y cultural.

De este modo, en la presente investigación se considera como referente importante que una de las fuentes de aprendizaje del ser humano es la exploración mediante el juego y la gamificación como una técnica de aprendizaje donde se traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo – profesional (Gaitán, 2018).

Es importante recalcar que la presente investigación se considera pertinente por cuanto centra los aportes en la gamificación a través del juego con fines educativos; se pretende que los estudiantes se motiven y optimicen su proceso de aprendizaje; por tanto, es necesario aportar desde el plano teórico y empírico al estudio de la comprensión lectora y el impacto que la gamificación puede tener sobre este proceso. Se infiere relevancia contemporánea de la investigación, por cuanto se intenta responder a la dinámica socioeducativa actual inmersa en las tecnologías de la información y la comunicación. El trabajo resalta la necesidad de que los maestros busquen la manera de mantener a sus estudiantes motivados, para fortalecer aprendizajes y desarrollar la comprensión lectora, por ello resulta vital la integración didáctica de las TIC.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En esta línea de pensamiento, la presente investigación parte de la premisa, que el proceso mediado por la gamificación corresponde a una secuencia de necesidades, tanto del estudiante como del docente; la satisfacción de las referidas necesidades conlleva a alcanzar procesos de autorregulación y de autonomía para el accionar de la comprensión lectora en el nivel inferencial.

Desde el punto de vista social la investigación se considera relevante, por cuanto busca beneficiar a los docentes al destacar la importancia de ambientes educativos centrados en la sana convivencia, afecto, surgimiento de experiencias significativas que pueden partir de la incorporación en el uso de las tecnologías; la intención es contribuir al tratamiento de temáticas como la comprensión lectora mediada por la tecnología, específicamente herramientas de gamificación; desde esta concepción el docente y la escuela representan modelos facilitadores para su uso adecuado y donde el estudiante adquiere la responsabilidad de jugar, actuar y aprender con sus iguales.

Este proceso, mediado por el uso de tecnologías, se convierte en una invitación a reconocer la importancia de cada uno de los conceptos relacionados y categorías que permiten trabajar modelos educativos donde el docente transforma su rol de expositor de información al de monitor y mediador del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

De lo planteado anteriormente, cabe destacar la importancia que tienen los espacios virtuales como ambientes educativos innovadores dentro de esta investigación, en donde tanto el

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

docente como estudiantes tendrán la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en un entorno interactivo de aprendizaje.

1.5. Delimitación

1.5.1. Delimitación conceptual

Este trabajo de investigación está enmarcado dentro de la línea calidad educativa y en la sublínea de Educación mediada por las TIC's, se abordan los procesos de gamificación articulados al desarrollo de competencias lectoras, con la finalidad de concebir y validar una propuesta didáctica - tecnológica que contribuya a fortalecer el proceso de comprensión lectora en el nivel inferencial en los estudiantes de básica primaria.

1.5.2. Delimitación espacial y demográfica

Con relación a la problemática investigada se tienen en cuenta estudios realizados en algunos países tales como Ecuador, España, México y Colombia, y a nivel local, en el Departamento del Atlántico- ciudad de Barranquilla; específicamente se trabaja con los docentes y estudiantes del grado 5° de Básica Primaria en la I.E.D Jorge Robledo Ortiz ubicado en el barrio 7 de abril, de estrato 1, de carácter oficial, con una población aproximada de 1210 estudiantes y 34 docentes.

1.5.3. Delimitación temporal

Esta investigación se desarrolla en el periodo comprendido entre marzo de 2021 a abril de 2022; se abordan en varias etapas como: planteamiento del problema, marco referencial, diseño metodológico, análisis e interpretación de la información y conclusiones.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Capítulo 2. Marco teórico – conceptual

2.1. Estado del Arte.

Considerando los bajos niveles en las pruebas estandarizadas a nivel internacional y nacional, donde se refleja la importancia de un buen proceso lector como eje fundamental en cada una de las áreas para obtener mejores resultados, se crea la necesidad de buscar formas de superar esas debilidades en los diferentes contextos. En consecuencia, surge la necesidad de investigaciones con base a un proceso de búsqueda y rastreo de trabajos realizados de acuerdo a las categorías: mediación didáctica de la gamificación y comprensión lectora, dimensionando cuál ha sido su alcance, beneficios y debilidades llevando a analizar y comparar los aportes que sirven de fundamento para generar nuevas explicaciones.

2.1.1 Antecedentes internacionales

El primer estudio que se abordó desde el ámbito internacional fue el de Costello (2022), titulado “Future Directions of Gamification in Education”, el cual plantea la importancia de diseñar nuevos enfoques para la educación, a través de la utilización de la variedad de dispositivos disponibles, como VR, AR, aprendizaje móvil, multijugador masivo en línea (MMO) como Pokémon Go a dispositivos sensoriales como Kinect.

La investigación reconoce la importancia de combinar el juego con el proceso educativo, manifestando que esto tiene un efecto positivo pues repercute en aspectos como la salud y el bienestar, por ejemplo, frente al estrés y la depresión.

Por otra parte, la investigación adelantada por Zourmpakis, Papadakis y Kalogiannakis (2022), titulada “Education of preschool and elementary teachers on the use of adaptive

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

gamification in science education”, la cual reconoce que el uso de juegos en el ámbito educativo es una práctica que con el tiempo va ganando fuerza y que se enfoca directamente a los estudiantes, sin embargo, reconoce la importancia de la formación en gamificación para el docente, pues éste cumple un papel clave central para la aplicación de la misma.

Establece, igualmente, que de la formación del docente se desprenden muchos aspectos, como el cuidado y comprensión de las necesidades del estudiante, la escogencia del material didáctico adecuado, así como la utilización del mismo y del proceso evaluativo. La investigación propone explorar cómo los maestros activos y en formación diseñan e integran entornos gamificados adaptativos en la enseñanza de la educación científica.

También se abordó el trabajo de investigación elaborado por Parra, Segura, Cano y López (2020) titulado “Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje”, de la Universidad de Granada España. Dicha investigación tuvo por objetivo conocer y analizar los niveles de activación del alumnado, mediante las metodologías activas, en concreto las experiencias gamificadas, el cual no dejan de ser una herramienta que, en mayor o menor medida, mejora distintos procesos relacionados con el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo del pensamiento creativo.

En relación al concepto de mediación didáctica de la gamificación en la comprensión lectora, contribuye a esta investigación cuando plantea la necesidad de detectar si existen variables sociodemográficas que afecten de forma significativa en la activación de los estudiantes para el uso adecuado de herramientas tecnológicas.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Otro de los referentes que se tomó en cuenta a este rastreo, es el trabajo titulado “Adaptación e implementación del programa leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en alumnos de cuarto grado de una comunidad rural” por Trinidad (2019) en México, este estudio se centró en conocer los efectos del programa leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en una comunidad rural, y se demostró que la implementación y desarrollo de programas con este objetivo permite brindar tanto a docentes como alumnos y a la institución misma, mecanismos para optimizar la didáctica y la práctica de la lectura; lo que denota la importancia de poner en marcha estudios que permitan vincular nuevas propuestas realizadas en latitudes internacionales para potenciar la comprensión lectora. Esta investigación se centró en los resultados del programa “Leemos en pareja”, la cual demostró que la implementación y ejecución del programa, permitió optimizar la didáctica y la práctica de la lectura mejorando el nivel literal, inferencial y crítico.

La implementación y desarrollo de programas con este objetivo permite brindar tanto a docentes como alumnos y a la institución misma, mecanismos para optimizar la didáctica y la práctica de la lectura. Por este motivo la presente investigación atiende a la adaptación del programa “Leemos en pareja”, sustentado en la tutoría entre pares, para mejorar la comprensión lectora y fortalecer los aspectos socioemocionales.

Por otra parte, en la revista *Communication Papers, Media Literacy & Gender Studies*, se encontró la investigación adelantada por Gil y Ortega (2018), titulada *Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo participativo en educación*.

La investigación reconoce cómo la gamificación se ha ido convirtiendo en una práctica cada vez más utilizadas en las aulas que las transforma en un escenario lúdico que incorpora

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

dispositivos electrónicos. Gil y Ortega (2018) sostienen que “el cimiento de este cambio se basa en el desarrollo de un alumnado que pasa de ser productor-consumidor a emisor-receptor (EMIREC); emisión y recepción se fusionan para impulsar su propio protagonismo” (p. 9). La investigación apuesta a integrar la educación y la comunicación dentro de la gamificación en el aula, resaltando la importancia de la pedagogía interactiva y la comunicación asumida por los estudiantes hacia el cambio social.

En este mismo orden, cabe mencionar el estudio realizado en España, titulado “Relación entre la comprensión lectora, la ortografía y el rendimiento: un estudio en Educación Primaria” Gómez y Carril (2017). Cuyo objetivo era comprobar las relaciones existentes entre las variables comprensión lectora, codificación ortográfica y rendimiento al final de la etapa de primaria. De acuerdo con el estudio, se infiere que una buena ejecución en comprensión lectora no asegura un desempeño adecuado en codificación ortográfica, pero que puede ser un insumo para que simultáneamente ambos procesos ayuden a mejores resultados académicos.

Aportando a esta investigación el hecho de trabajar en programas de comprensión lectora y decodificación de la ortografía, ya que la mejora de estas dos habilidades simultáneamente contribuirá a que los alumnos mejoren de manera global su rendimiento académico, profundizando en el conocimiento de esta relación, debido a que es la comprensión de textos escritos la que permitirá la adquisición de aprendizajes significativos durante la edad escolar.

Por otra parte, en la Universidad Técnica de Ambato - Ecuador, el trabajo titulado “Patrones en Gamificación y Juegos Serios, Aplicados”, desarrollado por Loján (2017). En dicha investigación se describe la forma en que se desarrollan las actividades básicas para utilizar herramientas TIC 's favorables para el docente libres o pagadas y la importancia de la motivación

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

en los procesos de aprendizaje, además de exponer factores de aprendizaje de los juegos serios que facilitan la enseñanza de cualquier disciplina.

El anterior trabajo de investigación aporta a este proyecto la idea de ir evolucionando, a tal punto que, se incentive a la transformación académica y de calidad, teniendo en cuenta que hoy en día existen recursos gratuitos y disponibles en la Web, importante para el uso e integración pedagógica de los juegos serios en la enseñanza aprendizaje de las diferentes disciplinas, como una renovación metodológica permitiendo aumentar las habilidades cognitivas, el aprendizaje autónomo y significativo a través de la experiencias vividas virtualmente.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional se tuvo como referente el trabajo elaborado por Caballero y Suarez (2021) de la Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga titulado “Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander” el cual tuvo como objetivo diseñar e implementar estrategias de enseñanzas de aprendizaje basadas en gamificación, para fortalecer el nivel inferencial, en los estudiantes del grado noveno.

Se destaca el aporte que el trabajo hace desde el punto de vista conceptual al estudio de las dos categorías investigadas, considerando la importancia que tiene el uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje y el poder innovar desde estrategias gamificadas que lleven al fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Como segundo antecedente nacional se tiene a Arias, Gutiérrez y Rodríguez (2021) “La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural” de la Universidad Cooperativa de Colombia. Este trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar una secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación que favorezca la comprensión lectora en estudiantes rurales de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Sarmiento. La investigación se desarrolló bajo el paradigma sociocrítico y el enfoque de Investigación Acción, siguiendo un proceso cíclico o espiral en tres fases: observación, plan de acción, y diseño de la propuesta didáctica. Como resultado se logró a través de la gamificación fortalecer el proceso de comprensión lectora con el desarrollo de las secuencias didácticas, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes y el contexto.

Los aportes a esta investigación son fundamentales, dado que las propuestas gamificadas son consideradas como un área de conocimiento que puede favorecer el mejoramiento de las prácticas educativas, y contribuir en afianzar procesos educativos en diferentes contextos, con el fin de cambiar las prácticas tradicionales e incentivar la participación de los estudiantes en ámbitos escolares más experienciales, a través del diseño de secuencias didácticas basada en la estrategia gamificación, además de fortalecer la comprensión lectora a través de esta, vinculando elementos del juego como: insignias, límite de tiempo, puntuaciones, retos, desafíos, reglas, narrativa, metas, objetivos, recompensas, estatus visible, retroalimentación, sorpresas y progreso.

De igual forma ambas investigaciones tienen en cuenta los resultados de las pruebas SABER y le brindan importancia al contexto sociocultural donde se encuentran inmersos los estudiantes, siendo el contexto eje primordial para el proceso de comprensión lectora, así mismo,

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

resulta de interés en aspectos relacionados con la metodología utilizada, puesto que sirve para direccionar este trabajo.

Sumado a esto, Castro (2020) desarrolla una investigación titulada, “La gamificación como un espacio para la lectura crítica”, tuvo como objetivo motivar los procesos de lectura crítica, a partir de los niveles literal e inferencial, en los estudiantes de grado décimo del Colegio de Boyacá de la ciudad de Tunja, para lograrlo se hizo necesario implementar la estrategia gamificada kahoot, la cual afianzó los procesos de comprensión e interpretación textual, incentivando la lectura a través del juego, utilizando una estrategia digital la cual invita a divertirse mientras aprende.

La estrategia gamificada kahoot, se convirtió en una propuesta atractiva que invita a utilizar los recursos tecnológicos desde otra óptica, fortaleciendo la diferencia que existe en los tipos de textos, la distinción de textos continuos de los discontinuos, con el fin de centrar la atención en los detalles de una lectura, los cuales pueden causar inferencias de aspectos no visibles y que exigen ser apreciados por el lector. Es necesario tener en cuenta que la gamificación como mediación didáctica no consiste en diseñar un juego para incluir las TIC's en una clase, sino que tiene la finalidad de influir en el comportamiento del jugador.

A su vez, se tomó en consideración el estudio realizado por Cano y Navarro (2019) en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, llamado “Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del área metropolitana del Valle de Aburrá”. El propósito de este estudio era describir la incidencia de la implementación de una estrategia gamificada en la motivación y resultados académicos de estudiantes de básica secundaria en instituciones educativas de contextos opuestos.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Este estudio aporta a la investigación el reconocer la importancia que tiene el uso adecuado de una herramienta virtual en los procesos de enseñanza aprendizaje, mirados desde diferentes contextos que permitan identificar diferentes factores que inciden en el proceso de comprensión lectora mediada por herramientas gamificadas que motiven a los estudiantes a fortalecer sus competencias lectoras, generando un impacto positivo en el rendimiento académico y motivación de los docentes, a través del trabajo colaborativo y participativo.

Otro de los referentes es la tesis de maestría presentada en la Universidad de Antioquia por Betancur, Rico y Rivero. (2018), titulada “La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria.” Esta investigación favoreció el desarrollo de diversas competencias lingüísticas y comunicativas en los estudiantes, desde el diseño de actividades con componente lúdico, apoyadas en la técnica de gamificación permitiendo responder a las necesidades y avances que deben darse en el proceso educativo, para hacerlo más inclusivo y de mejor calidad.

Las estrategias propuestas en este trabajo se convierten en insumo para la construcción colectiva con los profesores agentes investigados con quienes se busca cambios en sus estrategias incluyendo la mediación didáctica de la gamificación como una vía que permitirá implementar un cambio en la metodología de enseñanza para alcanzar los objetivos que se plantean y con ello dinamizar las prácticas docentes.

Finalmente, el artículo de la Revista Virtual Universidad Católica del Norte, Hoyos y Gallego (2017) “Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria” Se plantea como metodología un estudio de corte cualitativo de tipo descriptivo, enmarcado en un estudio de caso.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Los hallazgos más significativos parten de considerar la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre información nueva y conocimientos previos, y evaluar y reflexionar frente a los portadores de texto.

Resulta de gran interés tener en cuenta los procesos psicológicos básicos (percepción, atención, memoria) que son la base de la comprensión lectora, pues hacen posible clarificar el significado de lo escrito y construir una representación concordante con la información y además tener en cuenta los diferentes espacios, acompañamiento de la familia y la escuela como promotores de hábitos para lograr mejores procesos de comprensión lectora.

2.1.3. Antecedentes locales

Dentro de los estudios realizados a nivel local se toma el trabajo de grado “Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria” de Mayorga y Sandoval (2020), el cual buscaba proponer lineamientos metodológicos para la planeación didáctica, que favoreciera el desarrollo de la comprensión lectora, en el nivel Básica Primaria. La investigación se desarrolló bajo una visión racionalista-deductiva, con paradigma complementario y de alcance descriptivo-analítico-prescriptivo.

Resulta importante para la presente investigación al poner de manifiesto la importancia de la planeación didáctica en todos los procesos de enseñanza aprendizaje y en este caso para la comprensión lectora siendo una de las variables de estudio, de igual forma permite ampliar el enfoque del marco metodológico, mostrando instrumentos válidos y confiables para medir el

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

nivel de comprensión lectora y su relación con los niveles y proceso de aprendizaje de otras áreas.

Llanos y Montenegro (2019) en su tesis de maestría “Propuesta Didáctica para el Fortalecimiento en la Enseñanza y el Aprendizaje de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Quinto Grado” esta investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta didáctica para fortalecer los procesos de comprensión lectora desde la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes de quinto grado de la I.E San José de Luruaco.

Con relación a este trabajo los investigadores concluyeron que los procesos de comprensión lectora son indispensables para el desarrollo académico de los estudiantes, por lo tanto, es necesario que sean bien manejados conceptual y metodológicamente por los docentes. Se deben realizar jornadas de capacitación a los docentes, con el fin de mejorar las prácticas pedagógicas en lo que se refiere a los procesos de comprensión lectora. Esta investigación es de gran interés porque resalta la importancia que tiene el manejo adecuado de los procesos de lectura y de comprensión de textos, el cual se ve reflejado en las distintas áreas del saber partiendo de una comprensión crítica, literal e inferencial.

Navarro y Roa (2019) en su investigación “El microrrelato: estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado”, tuvo como objetivo diseñar una propuesta didáctica – pedagógica – curricular que fundamentada en el microrrelato como estrategia de mediación viabilice el fortalecimiento de competencias de desempeño en comprensión lectora en estudiantes de primaria. Desde el trabajo realizado se destaca el estudio de la comprensión lectora y el diseño de estrategias que pueden servir de guía a este trabajo de

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

investigación, el cual aborda esta misma variable y propone estrategia didáctica para mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

El trabajo titulado “Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria”, desarrollado por Pérez y Regino (2019) en la Universidad de la Costa, CUC. La investigación estuvo direccionada bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-explicativo, con un diseño cuasiexperimental.

Este referente aporta a la presente investigación, ya que permite reconocer la importancia de la implementación de las TIC para el fortalecimiento de la comprensión lectora, debido a que recrean la lectura a través de la interactividad y el uso de elementos audiovisuales con actividades que ameritan retos para los estudiantes, permitiendo así el desarrollo de habilidades que mejoren la dificultad de una manera divertida.

Otro antecedente local es la investigación adelantada por Gutiérrez y Valero (2019) titulada “Estudio de caso: influencia del juego interactivo digital en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes con TDAH”, en la Universidad de la Costa, CUC. La metodología utilizada corresponde a un enfoque cualitativo-vivencial, con un alcance comprensivo, como diseño se empleó el estudio de caso cualitativo, bajo un paradigma interpretativo-comprensivo.

Este estudio llegó a la conclusión de que el uso de los juegos interactivos digitales contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora, así como también es viable para el desarrollo social y educativo, fomentando el desarrollo del pensamiento al potenciar competencias comunicativas como leer, escuchar, escribir, hablar y habilidades para jugar y

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

aprender a comprender. Asimismo otro aporte interesante es el tema de la inclusión, ya que profundiza en el estudio sobre aspectos neuropsicológicos para explicar el porqué de los comportamientos y su incidencia en la comprensión lectora, aspecto sumamente importante para los propósitos del presente proyecto, pues todo aquello que aborde la temática de comprensión lectora desde el punto de vista de la investigación científica, contribuye a ampliar los conocimientos sobre el tema objeto de estudio desde otras ópticas.

También, se encuentra el trabajo de investigación titulado “Aprendizaje cooperativo como estrategia para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria”, llevado a cabo por Guzmán y Sequeda (2019) en la Universidad de la Costa, CUC, que tiene como objetivo establecer el efecto de la estrategia del Aprendizaje Cooperativo en los niveles de Comprensión Lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria.

Se menciona que el Aprendizaje Cooperativo como estrategia, tiene un efecto positivo en la comprensión lectora, pues las actividades que incluyen el trabajo en grupos cooperativos y la heurística de solucionador-escucha, la negociación de significados, permiten el liderazgo, la reflexión y a la regulación de nuevos conocimientos. Por lo tanto, en relación a la estrategia del Aprendizaje Cooperativo en actividades de lectura utilizadas, es de interés para esta investigación debido a que es un modelo adecuado de llevar a todas las aulas de clase para promover la formación de una mejor sociedad, no solo en el área de lectura, sino en todas las áreas del conocimiento.

Altamar y Rivera (2019), en su trabajo titulado “Aproximación a un modelo didáctico con el uso de libros digitales para la potenciación de la comprensión lectora en estudiantes de 7 grado de básica secundaria de la I.E.T.C.S”, realizada en la Universidad de la Costa, CUC, cuyo

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

objetivo fue diseñar lineamientos de aproximación a un modelo didáctico para la potenciación de la comprensión lectora en estudiantes de 7mo grado de básica secundaria de la I.E.T.C.S. Este trabajo es importante porque demuestra que la aplicación de herramientas digitales motiva a los estudiantes a desarrollar actividades innovadoras relacionadas con la comprensión lectora logrando mejorar el nivel de comprensión.

Así mismo, González y Santiago (2019) en la investigación “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la Plataforma Virtual Mangus Classroom” El cual tuvo como finalidad determinar la incidencia del uso de la herramienta web 2.0 “Mangus Classroom” para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel inferencial en estudiantes de Básica Primaria. Se pudo reflejar un efecto positivo en la implementación de las actividades a través del uso de la Plataforma “Mangus Classroom” en el proceso de comprensión lectora específicamente en el nivel inferencial.

El proyecto de investigación aporta al presente informe una forma de identificar y crear diferentes herramientas tecnológicas como estrategias para generar ambientes de aprendizajes positivos, encaminados a la implementación de actividades gamificadas que lleven al mejoramiento de la comprensión lectora a un nivel inferencial, de la misma manera reconocer los factores que inciden en el uso de herramientas tecnológicas en la escuela especialmente en el desarrollo de una competencia.

Continuando a nivel local, desde la Universidad de la Costa el trabajo de Benítez y Saumeth (2018) titulado “fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la implementación de compren-TIC dirigido a estudiantes de Segundo grado”, tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora a partir de la implementación de Comprensión-TIC. Desde el

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

trabajo realizado se destaca la connotación que da hacia práctica reflexiva, de igual forma el trabajo desde la innovación en los procesos de lectura que lleven fomentar la motivación de los estudiantes frente a este proceso.

Por último, se consideró la tesis de maestría titulada “La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena”, Sánchez (2018). La implementación de la estrategia gamificación hizo que se utilizara con mayor frecuencia las nuevas tecnologías, el tener en cuenta el contexto en el desarrollo de los contenidos y la importancia que tiene el aprendizaje de las matemáticas en la vida cotidiana, además el uso y la aplicación de la plataforma gamificada smartick permitió que los docentes trabajarán los contenidos de clase de una forma llamativa, incentivando de esta manera al mejoramiento académico y logrando generar el interés en los estudiantes.

2.2. Marco Conceptual.

El primer concepto que orienta la presente investigación es el de Mediación didáctica de la Gamificación, el cual es entendido como un proceso de interacción educativa y una estrategia, que se manifiesta a través de la relación dialógica intencional, social, consciente y sistemática, destinada a generar experiencias de aprendizaje que permitan al estudiante construir su propio conocimiento, además parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Este proceso tiene como finalidad alcanzar una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora (Escobar, 2011; Marín y Hierro, 2013), lo cual es ratificado por González (1999), como se citó en Arias y Casas (2021), al plantear lo siguiente:

La mediación didáctica configura el proceso de enseñanza – aprendizaje que se establece en contextos de relación, es decir constituye el nexo global, como circunstancia que sirve de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que configuran ese proceso (profesor/alumno) y las herramientas educativas de esa relación, es decir, el nexo global, las circunstancias que sirven de unión, como conexión o contacto entre los elementos personales que orientan ese proceso (profesor/alumno) y, entre ellos y el resto de los elementos de dicho proceso: contenidos, actividades, recursos y evaluación (p. 63)

Otro concepto que es fundamental para el desarrollo de esta investigación lo constituye la Comprensión lectora. De acuerdo con Goodman (1996), la comprensión lectora es un proceso a lo largo del cual el lector va construyendo el significado del texto.

Para ello, éste se vale de dos tipos de conocimientos:

Los conocimientos previos conceptuales, que corresponden al saber enciclopédico o conocimiento del mundo que posee el individuo, conocimiento que se expresa en términos de esquemas mentales, por ejemplo, y los conocimientos previos letrados, es decir, los conocimientos que el individuo posee sobre el código escrito en particular, agrupados en conocimientos sobre aspectos materiales o paratextuales (material de soporte, formatos,

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

tipografía, diseño gráfico), así como aspectos textuales (alfabéticos, morfosintácticos, léxicos, semánticos y pragmáticos).

Para otros autores como Dubois (2001), la comprensión lectora asume también un papel muy importante dentro del proceso educativo del ser humano, pues es entendida como la interacción entre pensamiento y lenguaje, interacción que es expresada en tres niveles de comprensión. En un primer momento se encuentra el nivel literal, donde el lector sólo comprende lo que aparece explícito en el texto. Se infiere de acuerdo a lo expuesto por Leal y Do Nascimento (2019) que los estilos de pensamiento inciden el desarrollo de los procesos cognitivos. En el caso de la procesos asociados a la comprensión lectora y específicamente en el nivel inferencial, el lector logra captar el mensaje que se encuentra implícito, y, finalmente, el nivel crítico, que permite asumir una actitud y posición por parte del lector frente a lo leído.

2.3. Bases Teóricas

2.3.1 Sistema educativo colombiano

La educación se conforma por una globalidad de componentes para configurar un sistema, y generalmente se plasma en una ley que desarrolla y explicita todos los elementos que intervienen en el ámbito educativo. La Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, concibe el Sistema Educativo colombiano como el conjunto de normas jurídicas, programas curriculares, establecimientos educativos, instituciones sociales, recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados para alcanzar los objetivos de la educación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Los fundamentos de la naturaleza del servicio educativo en Colombia se indican en la Constitución Política, partiendo de una concepción integral de la persona para declararlo servicio público que tiene una función social, y que corresponde al Estado regular, inspeccionar y vigilarlo para velar por su calidad, cumplimiento de fines, la mejor formación física, intelectual y moral de los educandos y garantizar las condiciones para su acceso y permanencia de la población en edad escolar.

El Sistema Educativo Colombiano se organiza en cuatro etapas: a) La Educación Inicial incluye servicios a la primera infancia, aunque de manera oficial se ingresa al sistema educativo en el año de transición (Grado 0 a los 5 años de edad); b) La Educación Básica, el cual comprende 9 años (ciclo de Básica Primaria de 1° a 5° grado y ciclo de Básica Secundaria de 6° a 9° grado); c) El nivel de Educación Media (10° y 11° grado); d) El nivel de Educación Superior que es muy complejo en Colombia por su gran variedad de proveedores y múltiples programas de diversas duraciones y niveles.

Se anota que la educación es uno de los pilares fundamentales del Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un Nuevo País” y del Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad”, y persiguen la reducción de las brechas en equidad, cobertura y calidad. Para ello se ha incrementado la jornada única, la reestructuración de la Educación Superior, la capacitación y actualización de docentes, gratuidad educativa, uso de las nuevas tecnologías en los procesos formativos y especial atención en el mejoramiento de la calidad del servicio.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.3.1.1 Políticas educativas en Colombia para el mejoramiento de la calidad educativa

Para el Ministerio de Educación Nacional, la educación de calidad es aquella que “forma mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos y conviven en paz. Es una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país, que contribuye a cerrar la brecha de inequidad, centrada en la institución educativa y en la que participa la sociedad” (MEN, 2012, p. 3).

En lo que respecta a las políticas educativas, el MEN (2012) las referencia como aquellas acciones, normas, actos administrativos, lineamientos y directivas fruto de las relaciones Estado-Sociedad no sólo como ejercicio del poder sino también de la participación de la ciudadanía a través de la interacción y cooperación entre el sector público, el sector privado y los actores sociales en búsqueda de acuerdos comunes.

Las tendencias mundiales de la década de los 80's hacia la globalización “generó en Colombia una mirada hacia la eficiencia y la calidad para la formación del recurso humano, y así aumentar la competitividad internacional de las economías nacionales” (Munévar, 2017, p. 69), lo cual se refleja en la Constitución Política de 1991, la cual establece la educación como un derecho público obligatorio con función social (artículos 67 y 68). A partir de la Carta Magna, la política educativa hace énfasis en la cobertura, acceso, calidad, pertinencia, equidad, oportunidad y eficiencia.

Para garantizar el derecho a la educación en todo el territorio colombiano, el artículo 357 estableció la descentralización del Sistema General de Participaciones de los Departamentos, Distritos y Municipios, y la Ley 60 de 1993 reglamentó la autonomía administrativa de los municipios respecto al servicio educativo. Estas decisiones políticas permitieron atender desde el

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

sector educativo las diferencias existentes entre las diferentes entidades territoriales, de acuerdo a sus realidades económicas y sociales.

La Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación señala normas generales para regular el servicio público de la educación, el cual cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Esta Ley es un punto de partida para reflexionar y buscar alternativas con el fin de mejorar continuamente la calidad de las ofertas educativas institucionales, y para ello en su artículo 84 establece que al finalizar cada año las actividades académica con estudiantes se realice una evaluación de los docentes, administrativos, recursos, infraestructura física y de los procesos formativos, con el objeto de propiciar el mejoramiento de la calidad educativa que se ofrece institucionalmente.

Uno de los instrumentos fundamentales de la política pública educativa es el Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, el cual materializa una Ley Estatutaria para generar espacios de participación y recoger las propuestas pendientes en materia educativa promulgadas por la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación. Entre los desafíos que plantea, está el alcance del derecho a la educación para todos, como también la construcción de una sociedad pacífica, equitativa e inclusiva.

2.3.1.2. Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE)

El Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Cultura (2011), en el marco del Plan Nacional de Lectura y Escritura “Leer es mi cuento”, adelantan acciones para incorporar la lectura y la escritura a la vida cotidiana de niños, adolescentes y jóvenes, fomentando así el desarrollo de las competencias comunicativas en el ambiente escolar y familiar.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Las líneas estratégicas de este Plan, según el Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Cultura (2011), se sintetizan en el diseño y edición de libros y material de lectura y escritura de gran calidad, así como el fortalecimiento de bibliotecas escolares y proyectos que impliquen la circulación de libros. También contempla la formación y capacitación de mediadores de lectura y escritura, así como las movilizaciones y el monitoreo, seguimiento y evaluación para la rendición de cuentas a la sociedad sobre los procesos propios del Plan. A decir de Marín et al. (2017), la evaluación y el seguimiento resultan variables clave para dinamizar los planos macro, meso y micro de la gestión educativa.

Los resultados alcanzados son alentadores, pues reflejan satisfacción y esperanza ante el incremento de libros leídos, de lectores, de personas que visitan bibliotecas, colecciones distribuidas y recursos invertidos. Se comprueba que los grandes beneficiarios del Plan se centran en la población escolar de 5 a 18 años de edad.

2.4. Gestión del currículo de lengua castellana para el desarrollo integral y el proceso de mejoramiento continuo

2.4.1. Lineamientos curriculares de lengua castellana

La Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación conceptualiza el currículo como “un conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local” (artículo 76). Para su adecuada regulación, el Ministerio de Educación Nacional diseña lineamientos pedagógicos y curriculares para generar procesos de reflexión, análisis, ajustes e

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

implementación por parte de los docentes, comunidades educativas e investigadores hacia nuevas realidades que garanticen mejores condiciones de progreso.

Es por esta razón que el Ministerio de Educación Nacional (1998) orienta el desarrollo pedagógico del área de Lengua Castellana con el diseño y formulación de lineamientos curriculares con el fin de fundamentar pedagógicamente esta disciplina, propiciando la creatividad, trabajo solidario, incremento de la autonomía escolar y fomento de la investigación, innovación y formación de calidad. En cuanto al fomento de la investigación Martínez (2018) destaca la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas desde la integración de los ambientes educativos.

Los documentos del MEN presentan un diagnóstico de los procesos de enseñanza y de aprendizaje del área de Lengua Castellana, la conceptualización de lenguaje, literatura y educación, la relación de currículo y Proyecto Educativo Institucional, ejes de la propuesta curricular y modelos de evaluación.

En lo que se refiere a los ejes de la propuesta curricular, se tiene en cuenta la interacción en los procesos culturales implicados en la comunicación (oralidad, escucha, lectura y escritura), la diversidad étnica, lingüística y cultural, la ética en la comunicación, los procesos de desarrollo del pensamiento y la comprensión lectora. A su vez, para el proceso evaluativo se tiene en cuenta los modelos evaluativos (evaluación por procesos, sistematización y seguimiento, diagnóstico)

De igual forma, para el análisis, comprensión y producción de textos, el documento presenta tres niveles, a saber: a) Nivel intratextual que tiene en cuenta las competencias gramaticales, sintácticas (estructura de las oraciones), semánticas (léxico) y estructura textual

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

(progresión temática); b) Nivel intertextual que comprende las competencias enciclopédicas y literarias; c) Nivel extratextual que refleja la competencia pragmática.

En general, se considera que estos lineamientos curriculares son una apuesta para el mayor dominio y experimentación del área de Lengua Castellana, como también para la apropiación de la pedagogía de la lengua y de su desarrollo para su aplicación práctica.

2.4.2. Relación docente- estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje

La relación docente-estudiante implica una determinación de roles en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Al respecto, autores como Freire (1997) argumentan que esta relación es íntima, pues “quien enseña aprende al enseñar y quien aprende enseña al aprender” (p. 25). Este pensamiento revela que los procesos de enseñanza y de aprendizaje no se reducen únicamente a la transferencia de saberes sino también comunicación, encuentro entre interlocutores que buscan “la significación de los significados” (Freire, 1997, p. 77).

Lo anterior demuestra que la relación docente-estudiante no sólo es de función educativa sino también personal, grupal, social y comunicativa, ya que su contexto es un espacio y un tiempo que se comparten entre sujetos en beneficio del aprendizaje, aunque se adecúan a las expectativas e intereses de cada uno de los involucrados, a las actividades programadas y a la comprensión de los integrantes.

Desde el enfoque constructivista y, en especial, siguiendo los postulados de Lev Vygotsky, autores como Díaz Barriga (2003) consideran al docente como imprescindible en el proceso educativo, ya que es él quien “orienta y guía el proceso de aprendizaje del alumno, reflexiona sobre su quehacer pedagógico, observa los resultados que obtienen sus estudiantes y

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

se esfuerza por aplicar nuevas estrategias para motivarlos”. Así, se convierte en guía, orientador, mediador y facilitador de este proceso, y permite al estudiante asumir un papel protagónico como constructor de su propio aprendizaje.

En este aparte merece mención especial la pandemia covid-19, la cual obligó a la utilización de la metodología de educación a distancia debido al confinamiento preventivo y obligatorio en el hogar. Uno de sus beneficios es haber recuperado el rol adecuado para el docente como guía, orientador, mediador y facilitador de aprendizaje, como lo plantea el constructivismo. A su vez, el estudiante asumió su rol protagónico como constructor de su propio aprendizaje, con esfuerzo, responsabilidad y dinamismo autónomo. Pero también se conquistó el rol de la familia como primer responsable de la educación de sus hijos, como también acompañante e integrado a las actividades escolares programadas.

Se aclara, entonces, la importancia de los planteamientos de Liev Vygotsky (1978), pues el estudiante reconstruye los saberes, pero no lo hace solo, ya que la interacción social con la familia, la escuela y el entorno es de vital importancia para su desarrollo cognoscitivo, psicológico, emocional y actitudinal.

2.5. Desarrollo de procesos cognitivos asociados a la comprensión lectora.

2.5.1. Percepción

La percepción es un mecanismo que “consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a través de la actividad sensitiva” (Ardila, 2008, p. 35). Se diferencia de la sensación en cuanto incluye el análisis e interpretación

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

de los estímulos, pues los datos captados adquieren un significado después de un proceso cognitivo.

Para ello, la percepción funciona como un proceso de tres etapas, a saber: a) Detección/Exposición, que muchas veces no es consciente, pero responde también a los intereses y gustos de la persona; b) Atención/Organización, por la cual se agrupan las percepciones; c) Interpretación, que le da significado a la percepción.

Se hace referencia a la percepción visual, por su especial relación al tema desarrollado en el presente proyecto de investigación. Se explica como un proceso en el cual el cerebro transforma la información de la realidad externa captada por los ojos. Autores como Tresguerres (2005) la definen como “la interpretación o discriminación de los estímulos externos visuales relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo” (p. 65). En ella, el estímulo es del mundo exterior y produce efecto en el conocimiento, el cual pertenece al mundo individual interior para darle interpretación.

De igual forma, se hace referencia a la percepción táctil por su apoyo permanente a la percepción visual y porque determina la adquisición de aprendizajes por su relación con el medio. Para Garrido (2009), “la percepción táctil es la capacidad que permite a los individuos recibir, interpretar e integrar las sensaciones recibidas por las terminaciones nerviosas situadas en la piel” (p. 22). En otros términos, es la capacidad del cerebro para comprender la información que proviene de la piel, como es la forma, el tamaño, el peso, la textura, temperatura y dureza de los objetos. Además, se ha comprobado que la velocidad de escritura, la legibilidad y formación de letras se determinan por la precisión de la percepción táctil proveniente de los dedos por parte del cerebro.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.5.2. Atención y concentración.

La atención se entiende como la “capacidad para centrarse de manera persistente en un estímulo o actividad concretos” (Godoy, 2005, p. 3). Por tanto, es una búsqueda de tipo conductual, pero también tiene una dimensión neurofisiológica, o sea una orientación hacia un lugar, espacio, objeto, situación o fenómeno determinado, con la intención de lograr un objetivo. Para ello, es necesario contar con la estimulación sensorial, pero también con la percepción para que la información llegue al cerebro.

A su vez, “la concentración consiste en mantener la atención en una actividad sin distracción alguna. Es una destreza que se adquiere, razón por la cual puede desarrollarse y mejorarse por la práctica” (Godoy, 2005, p. 7). En el proceso de aprendizaje, la concentración es absolutamente necesaria, pues centra la atención en lo que se desea aprender durante el tiempo necesario.

Es pertinente anotar que la niñez es la etapa del desarrollo humano en donde se fundamentan los procesos de aprendizaje, y para ello es necesario estimular la capacidad de atención y de concentración con el fin de que se desarrollen y mejoren progresivamente.

2.5.3. Memoria

De manera general, se puede decir que la memoria permite recordar acontecimientos, ideas, sensaciones y todos los estímulos que se han experimentado. Pero de manera más precisa, se identifica su relación con la información, a saber: a) Codificación, con ayuda de la atención para procesar la información que se considera relevante; b) Almacenamiento, con el paso de la

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

información procesada de la memoria sensorial a la memoria de trabajo, combinándose con los datos ya existentes para posibilitar la comprensión; c) Recuperación o recuerdo de lo almacenado, unido a su contexto físico y emocional (Soprano, 2007, p. 23ss).

Se hace mención de la memoria en cuanto la capacidad de aprender y recordar lo aprendido permite tener al individuo una mayor adaptación social y comunitaria.

2.5.4. Procesos cognitivo-lingüísticos

Como disciplina, la lingüística cognitiva ha permitido reconocer la importancia de los procesos cerebrales y la experiencia corpórea en su relación con el lenguaje y el pensamiento. Esto quiere decir que el lenguaje tiene una base neurológica y psicológica. Al respecto, Fajardo (2007) plantea que “bajo el rótulo de cognitivo se agrupa una serie de procesos superiores, entre los que podemos contar los procesos de visualización y audición, memoria y atención, emociones de imaginación mental, pensamiento y lenguaje. Esta última dupla incluye dentro de sus niveles de análisis la fonología, la sintaxis, los sistemas conceptuales, el léxico mental y los procesos inferenciales” (p. 68).

Para comprender estos procesos cognitivos es necesario considerar que dependen del hecho de tener un cuerpo con capacidades sensoriomotoras, las cuales implican un contexto biológico, psicológico y cultural que matizan la experiencia que se tiene de la realidad. En consecuencia, el lenguaje a través del cual el ser humano se comunica es un producto de las experiencias del mundo y de la experiencia social que generan la simbolización de los conceptos y la expresión de significados. Esto quiere decir que los significados no sólo son producto de la

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

experiencia biológica y corporal sino también de la experiencia social y cultural. Es por eso que al hablar de lenguaje no sólo se hace referencia al lenguaje literal, sino también al no literal.

2.5.5. Niveles de lectura

La lectura es para comprenderla, y “el nivel de comprensión implica el ejercicio de habilidades como predecir, inferir, analizar, sintetizar, entre otras” (Santiago, Castillo & Ruiz, 2005, p. 33), como también autonomía, originalidad y creatividad para evaluar la información y construir significados.

Por eso se afirma que en el proceso de comprensión lectora el destinatario no recibe pasivamente el significado del texto, sino que le atribuye significado a partir de sus saberes, experiencias, visión del mundo y adaptación al contexto de la información. Es, por tanto, una reconstrucción de significados a través del nivel de comprensión lectora que posea el lector, que, según Francis (2005), son los siguientes:

Nivel literal. Es el nivel básico de comprensión lectora y decodificación del texto, para el reconocimiento de idea principal, detalles (nombres, personajes, lugares, mensaje), identificación de secuencias de los hechos y situaciones, relaciones de causa-efecto, búsqueda de palabras y expresiones significativas, estructura gramatical, recursos estilísticos y contextos.

Nivel inferencial. Es la lectura implícita del texto por medio de relaciones y asociaciones del sentido local y global de la información a través de experiencias anteriores, saberes previos y formulación de hipótesis y nuevas ideas. De esa manera, se reconocen detalles adicionales que

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

no aparecen de manera explícita, predecir significados y acontecimientos e interpretar el lenguaje figurativo.

Nivel crítico. El nivel de comprensión crítica es la lectura con carácter evaluativo y valorativo, a través de los saberes previos, el criterio del lector, conocimiento de lo leído, comparación con otras informaciones, aceptación o rechazo de la intención del autor, emisión de juicios u opiniones con su debida argumentación y sustentación, toma de decisiones con relación al texto para utilizarlas en su vida cotidiana.

2.6. Integración de la tecnología para fortalecer procesos de comprensión lectora

2.6.1. Articulación de las TIC en el sistema educativo colombiano

En el contexto colombiano se ha generalizado la costumbre de dotar de equipos computarizados a las escuelas como estrategia para articular las TIC al sistema colombiano. Pero, investigadores como Díaz (2012) insisten que esto no basta, pues estos recursos tecnológicos “no han sido concebidos para la educación, no aparecen en los sistemas de enseñanza, no son solicitados por los docentes y no se adaptan fácilmente al uso pedagógico” (p. 46).

La Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación en su artículo 5 numeral 13 presenta como uno de los fines del servicio educativo colombiano la promoción en la persona y en la sociedad de la adopción de la tecnología para crear, investigar e ingresar al sector productivo. A su vez, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –MINTIC- (2002) con su “Programa Estratégico de Uso de Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación” propuso el desarrollo de competencias en los docentes para que incorporen las

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

TIC de manera pedagógica y didáctica en los procesos de enseñanza en todos los niveles del servicio educativo colombiano.

Al respecto, la Organización de Estados Iberoamericanos (2008), en su documento “Metas Educativas 2021”, reconoce la importancia de las TIC en la sociedad actual, y que su potencial educativo no sólo se reduce al ABC digital, “pues se espera que se introduzcan transversalmente en los procesos de enseñanza y de aprendizaje para la formación de competencias y mejoramiento de los logros educativos en el estudiantado” (p. 105).

La Ley 1286 de 2009 o Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación, promueve el desarrollo y la vinculación de la ciencia al desarrollo tecnológico innovador para la actualización y mejoramiento de la calidad del servicio educativo. De igual forma, la Ley 1431 de 2009 o Ley de las TIC, plantea en su artículo 2 la prioridad al acceso y uso de las TIC, y define lo que se entiende como TIC o “conjunto de recursos, herramientas, equipos y programas, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, divulgación de voz, datos, textos, videos e imágenes” (artículo 6).

En el año 2011, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MINTIC- promulgó el “Plan Vive Digital Colombia” con el fin de masificar el uso de Internet, multiplicar las conexiones a la Red y conectar las Mipymes y los hogares colombianos. Los componentes de la propuesta se agrupan en la oferta (infraestructura y servicios) y la demanda (aplicaciones y usuarios).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.6.2. Estándares de competencias en tecnología e informática: orientaciones del MEN

Según el Ministerio de Educación Nacional (2004), los Estándares de Competencias Básicas “son criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños de todas las regiones del país, en todas las áreas que integran el conocimiento escolar” (p. 7). Cada competencia requiere conocimientos, habilidades, destrezas, comprensiones, actitudes, disposiciones y valores para su dominio y desarrollo, por lo cual no pueden ser independientes de los contenidos temáticos.

El MEN (2008) diseñó unas orientaciones generales para la Educación en Tecnología, y en su documento “Ser competente en Tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!” con el fin de motivar a docentes y estudiantes hacia la comprensión y apropiación de la tecnología y así capacitarlos para enfrentar problemas, solucionarlos a través de la invención y tomar decisiones en la vida cotidiana con la estimulación de las potencialidades creativas. El enfoque de competencias de este documento considera a éstas como el eje articulador del sistema educativo colombiano, y las estrategias transversales presentes en todas las áreas del plan de estudio, pretenden favorecer la competitividad, construir conocimiento e insertar al país en una sociedad globalizada.

La Educación en Tecnología tiene como propósito que los individuos y los grupos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar objetos, procesos y sistemas tecnológicos para su desempeño en la vida social y productiva. Es por eso que los Estándares propuestos por el MEN se organizan según cuatro (4) componentes básicos íntimamente interconectados para orientar el trabajo en el aula, a saber: a) Naturaleza y evolución en tecnología, sobre características, objetivos, conceptos fundamentales y relaciones

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

interdisciplinarias; b) Apropiación y uso de la tecnología o utilización adecuada, pertinente y crítica; c) Solución de problemas con tecnologías, para la identificación, formulación y solución de problemas; d) Tecnología y Sociedad con actitudes, valoración y ética.

2.7. Procesos de mediación didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora

Para la comprensión de la mediación didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora, se hará una breve descripción de cada uno de los elementos conceptuales que la componen, con la intención de comprender su utilidad y aplicación en los contextos educativos.

2.7.1. Mediación didáctica

Por mediación didáctica se entiende como el proceso por medio de cual se intermedia entre el ser humano y su realidad circundante, de modo que orienta a la persona para que éste le dé un sentido a la realidad desde los elementos y estímulos que ésta brinda, tal como es planteado por Tébar (2009), como se citó en Jácome (2020)

La mediación didáctica, parte del principio de la perfectibilidad de todo ser humano, lo cual se cree como una posición humanizadora por parte del docente que puede intervenir con acciones como acoger, conocer, comprender, ayudar, motivar, potenciar, provocar, orientar, implicar, controlar, relacionar, formar, personalizar, aplicar, evaluar, proyectar (p. 28)

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

De este modo, se resalta la posición importante y humanizadora de la mediación dentro de los procesos de aprendizaje, resaltando así la labor y responsabilidad del maestro en el proceso que el estudiante hace en la apropiación de su entorno.

2.7.2. Gamificación

Es de vital importancia, para efectos de la presente investigación, reforzar el concepto de Gamificación dentro del contexto educativo, por lo cual es pertinente traer a colación el aporte de Godoy (2016), quien hace un abordaje conceptual sobre el término:

De acuerdo a Paisley (2013), la gamificación en la educación se ha centrado en el uso de juegos para mejorar el compromiso de encontrar maneras de motivar a los estudiantes involucrarse más con el tema central que está envuelto Up 'en una actividad gamificada. La atención se ha centrado en aumentar la participación en la formación, la educación y la instrucción en general (p.2)

Lo anterior se puede avalar de acuerdo a lo que afirma Cózar y Sáez (2016), y posteriormente reforzado por Dichev y Dicheva (2017), quienes entienden la gamificación como el uso de mecánicas basadas en juegos, así como pensamiento y estéticas propias de los mismos para atraer a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

De igual forma, Zichermann y Cunningham (2011) definen la gamificación como “el proceso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas” (p.16).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.7.3. Uso y apropiación de la tecnología como mediación para el aprendizaje

La educación ha ido incorporando progresivamente estrategias metodológicas relacionadas con la tecnología dentro de sus procesos, lo cual llevado no sólo a un cambio desde la visión tradicional que se tenía de la educación, sino al mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, pues la tecnología se ha convertido en un lenguaje casi que natural para las nuevas generaciones.

En este sentido, Severin (2013), reconoce que la introducción de las tecnologías de información y la comunicación permite la adquisición de autonomía y responsabilidad dentro del aprendizaje, pues el docente ejerce un rol de orientador y mediador, y es el estudiante quien se apropia de nuevas prácticas educativas, asumiendo un papel protagonista dentro de su proceso formativo.

2.7.4. Entornos virtuales de aprendizaje

Para Beloch (2012), los entornos virtuales de aprendizaje son una agrupación de las partes más importantes de los demás entornos para aplicarlos en el aprendizaje. Entre sus características principales, se pueden mencionar las siguientes, sin decir que son las únicas:

Permiten el acceso a través de navegadores, protegido generalmente por contraseña o cable de acceso. (...) Presentan módulos para la gestión y administración académica, organización de cursos, calendario, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante, evaluación del

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

aprendizaje. Se adaptan a las características y necesidades del usuario (Beloch, 2012, p. 2)

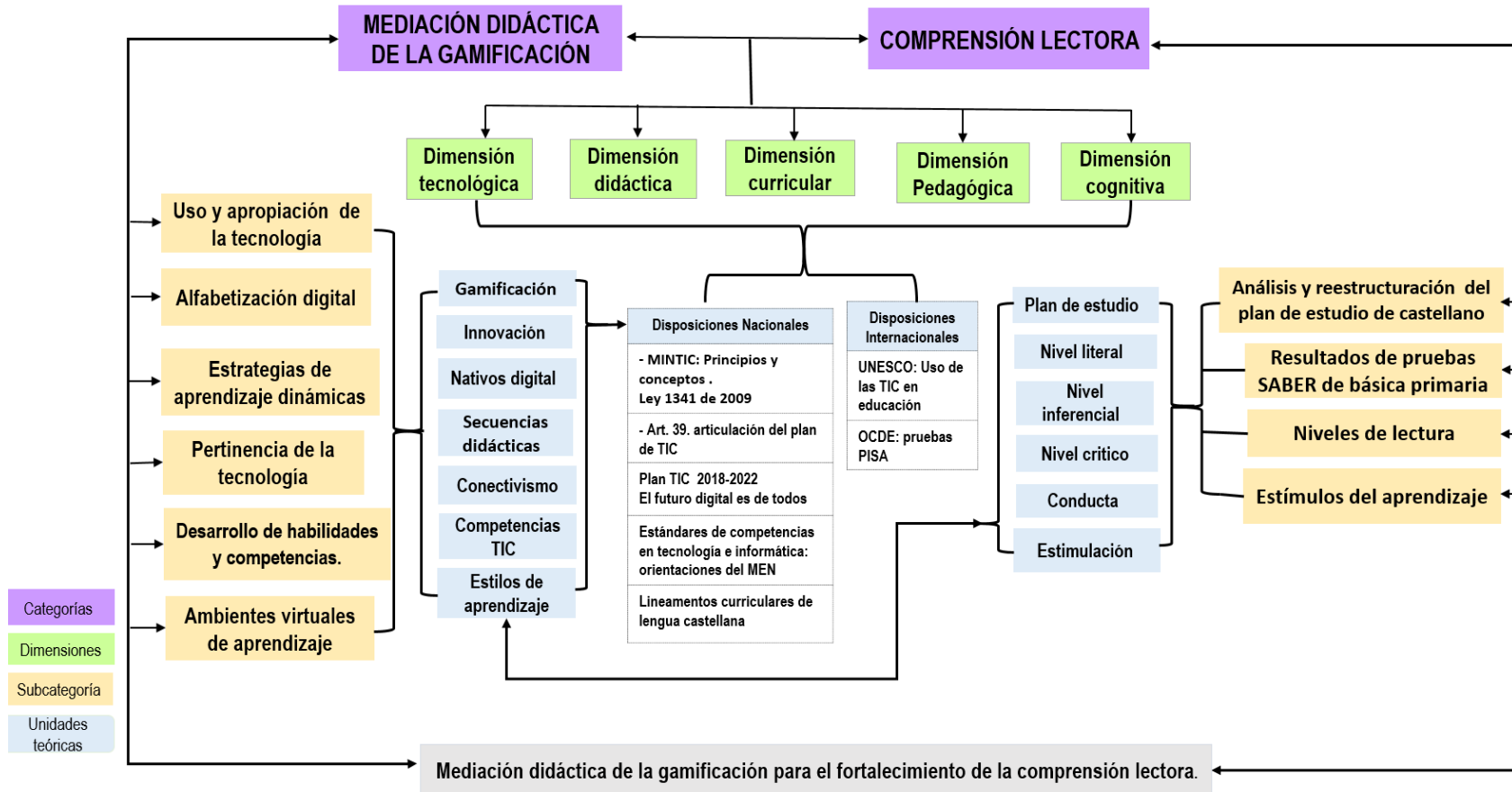
Es importante señalar cómo, desde la perspectiva antes presentada, los entornos virtuales de aprendizaje se convierten en una útil herramienta para la cualificación de los procesos de enseñanza aprendizaje en la actualidad, pues facilitan que exista comunicación e interacción entre docente y estudiante, y se convierte en un abanico de posibilidades en cuanto a recursos para el seguimiento y evaluación (Beloch, 2012).

Las relaciones teóricas que se han expuesto en los diferentes apartados y subapartados, con base a la integración de categorías, dimensiones de análisis, unidades teóricas y contextos se representan gráficamente en el siguiente mapa:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.7.5. Mapa de relaciones teóricas

Figura 2. Mapa de relaciones teóricas



Nota. Fuente. Elaboración de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.8. Marco Legal

Para la presente investigación, como referentes legales se consideran los siguientes fundamentos:

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura, UNESCO, quien resalta la importancia del uso de las TIC en educación, considerando que son una herramienta que favorece los procesos de aprendizaje, por lo que uno de los documentos normativos tomados en cuenta son los Estándares de competencias en TIC para docentes (Unesco, 2008), documento del cual se puede destacar, en el contexto político, que se enfoca hacia una concepción de reforma educativa y desarrollo sostenible.

Por otra parte, como referente legal se consideran los planteamientos de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, OCDE, de la cual, entre sus 36 países miembros, participa Colombia. Esta Organización tiene la misión de fomentar políticas que mejoren el bienestar económico y social de las personas alrededor del mundo. Es de soporte legal para la presente investigación, dado que permite hacer un análisis de los resultados de las pruebas PISA, facilitando el nivel de lectura en el que se encuentra el país con relación a otros países.

A partir de esto, se menciona la Ley 1950 de enero de 2019, por medio de la cual se aprueba el «Acuerdo sobre los términos de la adhesión de la república de Colombia a la convención de la organización para la cooperación y el desarrollo económicos», suscrito en París, el 30 de mayo de 2018 y la «Convención de la organización para la cooperación y el desarrollo económicos», hecha en París el 14 de diciembre de 1960. Del cual en el apartado: D.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Participación en actividades y órganos de la OCDE a título facultativo en el anexo 7 de actividades y órganos opcionales en las que Colombia desea participar y formar parte, se menciona el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) que se toma para esta investigación en relación al análisis de resultados obtenidos por Colombia.

Otro referente legal se encuentra en la Constitución Política de Colombia (1991), la cual establece el derecho a la educación y, por otra parte, que el Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, tal como lo contempla en el artículo 27 y el artículo 67, donde aborda garantías como las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, y contempla la educación como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social.

También se tiene en cuenta la Ley General de Educación, o Ley 115 de 1994, la cual establece los derechos y estándares que se deben dar en el sistema educativo colombiano. De esta ley se destaca el Artículo 1, donde establece la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, al Artículo 20 que establece los objetivos generales de la educación básica, el artículo 21, que señala los objetivos específicos de la educación básica, y el artículo 23, que establece las áreas obligatorias y fundamentales, en la cual se hace referencia al área de Humanidades, a la cual Lengua castellana hace parte de ella, y es el área en la que se aplicará la propuesta.

Se tienen en cuenta, igualmente, los Lineamientos curriculares de Lengua Castellana donde se refieren las orientaciones pedagógicas y curriculares que define el MEN para la planeación de las diferentes áreas del saber, en este caso lengua castellana. Este documento servirá de referente para el análisis de los niveles de la comprensión lectora siendo estos Nivel A:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Literal, nivel B: Inferencial y nivel C: Crítico intertextual; implementando estrategias encaminadas a mejorar la comprensión lectora, textual con actividades pedagógicas en el cual se tenga en cuenta el antes, durante y después de la lectura y a través de técnicas como el recuento, relectura, el parafraseo y las redes conceptuales. De igual forma brinda una conceptualización de lectura, comprensión, habilidades de lectura y el desarrollo de competencias a partir de un enfoque de significación (gramatical o sintáctica, textual, semántica, pragmática o socio-cultural, enciclopédica y poética). En lo referido a la necesidad de fortalecer procesos de comprensión lectora, autores como Vásquez (2018), Esquivel et al. (2018) y Durán (2018) resaltan la importancia de integrar estrategias innovadoras que se fundamenten en actividades de investigación y trabajo colaborativo de forma que se incida favorablemente en el desempeño por competencias en áreas como tecnología.

Asimismo, los estándares básicos de competencias en tecnología e informática brindan orientaciones generales que define el MEN para la educación en tecnología. Con esta guía se pretende motivar a niños, niñas, jóvenes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas (MEN 2008).

Otro referente legal lo constituye el Decreto número 2647 de 1984, por el cual se fomenta las innovaciones educativas en el Sistema Educativo Nacional. La innovación como alternativa para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, dejando a un lado las metodologías tradicionales, buscando la transformación a través de experiencias innovadoras las cuales van acorde a las nuevas exigencias del mundo actual.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Finalmente, se tienen en cuenta los lineamientos de la Ley 1341 de 2009: “Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones”. Dentro de esta ley se identifica al Artículo 39, el cual sostiene que, en la articulación del plan de TIC, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

Según esta Ley, Min Tic apoyará al Ministerio de Educación Nacional para fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación, poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital, capacitar en TIC a docentes de todos los niveles e incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia. Es así como el Plan nacional TIC: 2018-2022, “El Futuro Digital es de Todos”, busca cerrar la brecha digital tanto en las zonas rurales como urbanas; masificar la cobertura y acceso a Internet; así como mejorar la velocidad y la calidad de los servicios, lo que cambiará las condiciones sociales y económicas de Colombia.

En correspondencia a lo expuesto en este capítulo, a continuación, se presenta la matriz de relaciones teóricas y el cuadro de operacionalización de las variables que representan instrumentos de investigación para integrar y articular el componente teórico con el componente metodológico de la investigación:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.9. Matriz de relaciones teóricas

Tabla 1. Matriz de relaciones teóricas.

MATRIZ DE RELACIONES TEÓRICAS				
Teorías de entrada (Identificación, escuelas/teóricos representativos, tesis sostenida, disciplinas interactuantes)	Posibles categorías teóricas asociadas o emergentes (Definición nominal /conceptual)	Subcategorías teóricas asociadas a cada categoría implicada	Dimensiones de análisis por cada categoría teórica	Unidades teóricas asociadas a cada subcategoría
La teoría sociocultural				
Teórico: Vygotsky Año: 1924 Tesis/postulado: Zona de desarrollo próximo (ZPD) Diferencia entre el nivel de desarrollo real y el potencial. Disciplina: Psicología, Educación	Mediación didáctica de la Gamificación. Es un proceso de interacción educativa y una estrategia, que se manifiesta a través de la relación dialógica intencional, social,	1. Uso y apropiación de la tecnología 2. Alfabetización digital 3. Estrategias de aprendizaje dinámicas	Dimensión tecnológica Dimensión didáctica	1.1. Gamificación 1.2. Innovación 1.3. Multimedia 1.4. Tecnología educativa 2.1. Tecnología 2.1. Nativos digital

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Teórico: Ausubel	consciente y sistemática,		Dimensión	2.3. Accesibilidad
Año: 1983	destinada a generar	4. Pertinencia de la	Pedagógica	digital
Tesis/postulado: Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.	experiencias de aprendizaje que permitan al estudiante construir su propio conocimiento, además parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas, incentivando un cambio de comportamiento o transmitir	tecnología		3.1. Ambiente digital
		5. Desarrollo de habilidades y competencias.		3.2. Secuencias didácticas
		6. Ambientes virtuales de aprendizaje.		3.3. Redes de aprendizaje
				3.4. Aseguramiento del aprendizaje
Disciplina: psicología				4.1. Incorporación de recursos TIC
				4.2. Formación integral
				4.3. Conectividad
Teoría: “Entornos de aprendizaje constructivista” (EAC).				5.1. Aprendizaje
Teórico: David Jonassen				

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

<p>año: 2000</p> <p>Tesis/postulado: El modelo concibe un problema, una pregunta o un proyecto como centro del entorno, con varios sistemas de interpretación y de apoyo intelectual a su alrededor. El objetivo de un alumno es interpretar y resolver el problema o finalizar el proyecto.</p>	<p>un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (Escobar, 2011; Marín y Hierro, 2013; adaptación de los autores).</p>	<p>5.2. Estilos de aprendizajes</p> <p>5.3. Competencias TIC</p> <p>6.1. Proceso interactivo</p> <p>6.2. Entorno virtual</p> <p>6.3. Innovación educativa.</p>
<p>Teoría: El Conectivismo</p> <p>Teórico: George Siemens</p> <p>Año: 2004</p> <p>Tesis/postulado: El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera</p>		

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Disciplina: Educativa y tecnológica.

Teoría Lineal	Comprensión lectora	1. Reestructuración del plan de estudio de castellano	Dimensión Curricular	1.1. Plan de estudio 1.2. Plan de clases
Teórico: <i>Parodi</i>	De acuerdo con Goodman	2. Análisis de pruebas SABER.	Dimensión cognitiva	2.1 Resultados de pruebas internas y externas
Año: 1999	(1996), la comprensión	3. Niveles de lectura	Dimensión didáctica	2.2. Nivel de desempeño académico
Tesis/postulado: La lectura se concibe como un proceso perceptual directo, secuencial y ordenado. Los lectores se conciben como decodificadores de símbolos gráficos, los cuales deben ser traducidos a un código oral.	lectora es un proceso a lo largo del cual el lector va construyendo el significado del texto. Para ello, éste se vale de dos tipos de	4. Estímulos del aprendizaje	Evaluativa	2.3. Perfiles por competencia
En otras palabras, la comprensión del material escrito es, fundamentalmente, la	conocimientos: a) los conocimientos previos			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

comprensión del habla, producida en la mente del lector.	conceptuales, que corresponden al saber enciclopédico o conocimiento del mundo que posee el individuo,		
Disciplina: lingüística		Dimensión	3.1. Comprensión lectora
Teoría interactiva	conocimiento que se expresa en términos de esquemas mentales, por ejemplo; y b) los conocimientos previos letrados, es decir, los conocimientos que el individuo posee sobre el código escrito en particular, agrupados en conocimientos sobre aspectos materiales o paratextuales (material de soporte, formatos, tipografía, diseño gráfico), así como	Socioemocional	3.2. Competencias lectoras
Teórico: van Dijk & Kintsch			3.3. Nivel literal
Año: 1983			3.4. Nivel inferencial
Teoría/postulado: Integra la flexibilidad característica de los sistemas perceptivos y cognitivos. Esta teoría supone que el procesamiento cognitivo del lector es de carácter descendente y ascendente.			3.5. Nivel crítico
Disciplina: psicología			4.1. Estrategias de lectura
Teoría transaccional			4.2. Trabajo colaborativo
Teórico: Vélez			4.3. Conducta
Año: 2006			4.4. Estimulación

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Teoría/postulado: Concibe una representación cíclica de la lectura, en que no pueden separarse, lector, texto y contexto.

aspectos textuales (alfabéticos, morfosintácticos, léxicos, semánticos y pragmáticos).

Teoría literaria

Teórico: Makuc

Año: 2015

Teoría/postulado: Se vincula con la lectura de textos literarios e implica, por tanto, capacidad imaginativa, identificación con personajes con situaciones de la historia y con el establecimiento de conexiones con la vida real. Makuc (2015)

Estrategias de lectura

Teórico: Solé

Año: 1987

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Teoría/postulado: Leer es el proceso

mediante el cual se comprende el lenguaje

escrito, en esta comprensión intervienen

tanto el texto, su forma y su contenido, como

el lector, sus expectativas y sus

conocimientos previos.

Disciplina: Educación.

Nota. Fuente. Elaboración de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.10. Operacionalización de las variables

Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Supuesto de investigación	Variable de Investigación	Variable de Investigación	Variable de Investigación	Dimensiones por variable	Indicadores por dimensión y variable
	Definición	Definición Conceptual	Definición Operacional		
	Nominal				
La integración de la gamificación a la mediación didáctica es fundamental para fortalecer	Mediación didáctica de la gamificación	Es un proceso de interacción educativa y una estrategia, que se manifiesta a través de la relación dialógica intencional, social, consciente y sistemática, destinada a generar experiencias de aprendizaje que permitan al estudiante construir	Es un proceso que implica la concepción de un diseño y aplicación de estrategias digitales innovadoras, que permite a través del juego asegurar el aprendizaje como base al desarrollo de	1.Dimensionión tecnológica	1.1. Acceso a la tecnología 1.2. Recursos tecnológicos tangibles e intangibles 1.3. Capacidad de inversión en Tic 1.4.Herramientas virtuales 1.5. Juegos tecnológicos

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

<p>los procesos de comprensión lectora, debido a que permite afianzar los aprendizajes a partir de un ambiente atractivo que lleve a influir en la actitud de los estudiantes hacia sus procesos de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>su propio conocimiento, además parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (Escobar, 2011; Marín y Hierro, 2013; adaptación de los autores)</p>	<p>competencias en las diferentes áreas del saber por medio de la motivación.</p>	<p>2.Dimension didáctica</p> <p>2.1. Tipos de Secuencias didácticas</p> <p>2.2. Estrategias pedagógicas</p> <p>2.3. Materiales y métodos</p> <hr/> <p>3.Dimension Pedagógica</p> <p>3.1. Seguimiento a los procesos académicos.</p> <p>3.2. Niveles de preparación del personal docente.</p>
--	--	---	--

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

<p>La comprensión lectora mediada por herramientas gamificadas incide en el fortalecimiento del nivel de lectura inferencial, dado que permite interactuar y comprender el lenguaje escrito, estableciendo</p>	<p>Comprensión lectora</p>	<p>De acuerdo con Goodman (1996), la comprensión lectora es un proceso a lo largo del cual el lector va construyendo el significado del texto. Para ello, éste se vale de dos tipos de conocimientos: a) los conocimientos previos conceptuales, que corresponden al saber enciclopédico o conocimiento del mundo que posee el individuo, conocimiento que se expresa en términos de esquemas mentales, por ejemplo; y b) los conocimientos previos letrados, es decir, los conocimientos que el individuo posee sobre el código escrito en particular, agrupados en conocimientos sobre aspectos</p>	<p>Es un proceso que permite el desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas que conllevan a un aprendizaje significativo, permitiendo así la interpretación, el análisis de diferentes tipos de textos, además de la interrelación de varios procesos como la percepción, atención, memoria y conciencia fonológica.</p>	<p>1.Dimensión curricular</p> <hr/> <p>2.Dimensión cognitiva</p> <hr/> <p>3. Evaluativa</p> <hr/>	<p>1.1. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.</p> <p>1.2. Evidencias de aprendizajes</p> <p>1.3. Contenidos del plan de área.</p> <hr/> <p>2.1. Tipos de ambientes de aprendizajes</p> <p>2.2. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.</p> <hr/> <p>3.1. Nivel de competencias</p> <p>3.2. Seguimiento a los resultados de pruebas periódicas.</p> <p>3.4 Criterios de evaluación</p> <hr/> <p>4.1 Relaciones interpersonales de docentes.</p>
--	-----------------------------------	---	---	---	---

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

<p>conexiones a través de las experiencias vividas y el contexto.</p>	<p>materiales o paratextuales (material de soporte, formatos, tipografía, diseño gráfico), así como aspectos textuales (alfabéticos, morfosintácticos, léxicos, semánticos y pragmáticos</p>	<p>4.Socioemocional</p>	<p>4.2. Disposiciones motivacionales 4.3. Interacción maestro - estudiantes.</p>
---	--	-------------------------	--

Tabla 2. Elaboración de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Capítulo 3. Marco Metodológico

3.1 Enfoque de Investigación

Dadas las características del trabajo, la investigación se ubica dentro del enfoque Racionalista Deductivo, dado que este enfoque, según Pasek y Matos (2006), concibe la realidad como un objeto susceptible de estudio y representación, lo cual se acopla al presente estudio pues se toman como referente teorías de entrada como fundamento para abordar, explicar y analizar la realidad que se presenta en un contexto particular, en este caso, la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.

Para este enfoque, el constructo teórico es de vital importancia, como se entiende a continuación:

La teoría le señala al investigador cuáles son los problemas importantes y cuáles no, cuáles son las técnicas que debe aplicar. Algunos valores subyacentes en el paradigma son: la racionalidad, idealidad, objetividad, simplificación, matematización, teorización, entre otros (Pasek y Matos, 2006, p. 112).

El aporte que brinda este enfoque al presente trabajo de investigación se orienta a establecer una actitud más crítica y objetiva sobre la problemática estudiada, llevando a plantear argumentos contrastados y analizados desde la teoría a partir de la relación realidad - razón.

Así mismo se aborda el estudio desde un paradigma mixto (enfoque multimétodo), considerando principios de integración y complementariedad, entre un componente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

cuantitativo y otro cualitativo desde sus fortalezas con relación al uso de técnicas y lenguaje propio a la naturaleza y alcance de la investigación.

3.2. Paradigma de Investigación

El paradigma investigativo empleado en el presente ejercicio académico es el mixto, pues este paradigma permite asumir de forma crítica la realidad o problema identificado, y partiendo de un sustento teórico, generar aportes importantes para la ciencia en general (Padrón y Camacho, 2000); permite aportar conocimientos que enriquecen el ambiente educativo en el cual se aplica, en este caso, la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.

Es de recalcar que los enfoques mixtos o multimétodos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008). Se considera que lo fundamental de este paradigma está relacionado con la convergencia y la utilidad que permite el integrar los diferentes métodos y tener una perspectiva más amplia y convergente de la realidad objeto de estudio. Desde el citado paradigma se hace una recopilación, análisis e integración de datos, de forma cualitativa y cuantitativa llevando a comprender una realidad para contribuir a su transformación, a través de un estudio más completo de la situación problema.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.3. Método de Investigación

El método empleado para esta investigación está representado por los métodos de razonamiento lógico deductivo o lógico formal, el cual es pertinente pues ofrece la posibilidad de unir, tanto el componente teórico de la misma, con la observación del problema estudiado, de modo que permite a los investigadores plantear supuestos relacionados con las variables, los cuales son parte esencial de la investigación científica (Dávila, 2006).

El método del razonamiento lógico deductivo posee características que son propicias para esta investigación, las cuales, según Castro (2002), se sintetizan de la siguiente manera:

Son completos, es decir, toda proposición válida en esa teoría admite una prueba a partir de estos axiomas. Son consistentes, es decir, a partir de estos axiomas no se pueden derivar teoremas contradictorios. Son independientes, esto es, ninguno de los axiomas es consecuencia de los otros (p. 210)

3.4. Diseño de Investigación: documental, de campo y propositivo

A través del diseño documental los investigadores realizan, por medio de la aplicación de instrumentos y técnicas investigativas, un rastreo de información pertinente a la naturaleza de la investigación. En este sentido, es importante resaltar el significado atribuido por Tancara (1993), quien lo aborda desde la siguiente perspectiva:

Como una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia. De este modo, no debe entenderse ni agotarse la investigación

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

documental como la simple búsqueda de documentos relativos a un tema (p. 93)

La investigación también se operacionaliza desde un diseño de campo, pues aborda la realidad educativa de la cual los investigadores también hacen parte, y esto sugiere un contacto directo con la problemática abordada, sus variables, dimensiones, descriptores e indicadores de comportamiento de las unidades de análisis. Es preciso anotar que en este tipo de diseño se emplean fuentes primarias de información, recopilando así datos que permiten la intervención del contexto desde la interacción con sus entidades individuales, organizacionales y colectivos relacionados.

Igualmente, se configura un diseño propositivo, dado los objetivos, direccionalidad y alcance de la investigación, pues se pretende generar una propuesta de mediación didáctica que basada en la gamificación contribuya con la comprensión lectora. El carácter propositivo de la investigación guarda relación con el razonamiento lógico deductivo, por cuanto, según Baena (2017), como se citó en Estrada y Sarabia (2020), permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad. Estos argumentos sirven de fundamento a la propuesta configurada.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.4.1. Diseño documental. Nivel de investigación descriptivo- explicativo y de análisis

En cuanto al diseño documental, la técnica utilizada fue el análisis de contenido, es una técnica reconocida por la comunidad científica, que permite utilizar el contenido informativo en el transcurso de la investigación (Pinto, 1989). Se obtiene información de fuentes documentales de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, específicamente el Proyecto Educativo Institucional y documentos tales como Estándares de competencias en TIC para docentes UNESCO e Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (Día E). El instrumento utilizado es la matriz de análisis de contenido. (Ver anexo 3).

3.4.2. Diseño de campo. Nivel descriptivo- explicativo

En cuanto al diseño de campo, la técnica utilizada es la encuesta. Se considera pertinente, pues “es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (Anguita et al, 2003, p. 527). Así, se orientó la elaboración de instrumentos como el cuestionario a docentes y estudiantes, para aproximarse al perfil de las unidades de análisis y conocer sus percepciones en relación con las variables estudiada, se genera una idea global de la problemática abordada (Buendía, Colas y Hernández. 1998).

3.4.3. Diseño propositivo. Nivel propositivo.

El diseño es propositivo se corresponde con los objetivos enunciados, tanto general como específico orientados a la elaboración de una propuesta constituida por estrategias de mediación didáctica basadas en gamificación. Así, la propuesta diseñada por los investigadores tiene como objetivo implementar una herramienta didáctica tecnológica mediada por la gamificación, que ha sido denominada NIVELTIC. Esta propuesta busca

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

fortalecer la comprensión lectora en el nivel inferencial, contribuyendo a mejorar el proceso lector en los estudiantes y los resultados académicos debido a su componente motivador y tecnológico a través de un entorno virtual.

3.5. Población y muestra (unidades de análisis diseño empírico – de campo).

3.5.1. Población.

Para Arias et al (2016), “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 201). Siguiendo esta definición, la presente investigación distingue dos tipos de poblaciones de unidades.

La primera es la población conformada por los docentes de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, ubicada en la Avenida Circunvalar Kra 15 sur # 74 – 170, barrio 7 de Abril de la ciudad de Barranquilla. y, la cual está conformada por 36 docentes distribuidos en tres jornadas y en todos los niveles ofertados,

La segunda, es la población conformada por los estudiantes de la misma Institución, la cual está conformada por 1210 estudiantes, igualmente distribuidos en tres jornadas y en todos los niveles ofertados.

3.5.2. Muestra.

Para Argibay (2009), toda investigación requiere de la selección de una muestra que sea representativa frente a la población, lo cual garantiza que la investigación sea válida:

En cualquier investigación que se realice, se debe tomar una muestra de sujetos que serán quienes participen de la misma. En general se habla mucho en estos casos acerca de que la muestra que se tome debe ser representativa.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Esto es así, ya que este es uno de los aspectos que serían necesarios para asegurar la validez externa de la investigación (p. 14)

Así como la población, la investigación distingue dos tipos de muestra representativa. Para ambos casos, se tuvo en cuenta el aporte realizado por López (2004), quien considera la muestra como un subconjunto o parte del universo o población en la cual se está adelantando la investigación, de modo la muestra se constituye en una parte representativa de la población.

Para el caso de los docentes, la muestra representativa de docentes está conformada por 13 adultos, profesionales en algún área de la educación, que se encuentran vinculados legalmente a la Institución y manifestaron voluntad de participar en la investigación y se seleccionaron bajo el criterio de ser docentes de la Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz, de tiempo completo, con Nombramiento Oficial, bien sea en propiedad o provisional, que adelanten procesos académicos con el grado 5°A y que manifestaran voluntad de participar.

Para el caso de los estudiantes, la muestra está conformada por el subconjunto (López, 2004) de los estudiantes del grado 5°A, el cual está conformado por un total de 37 niños quienes participan de la investigación con su respectivo consentimiento informado (anexo 1), de los cuales 18 son niños y 19 son niñas, cuyas edades oscilan entre los 9 y 11 años. Como criterio, se tuvo en cuenta que fueran estudiantes matriculados en la Institución de forma legal, por lo tanto, que se encuentren inscritos en el Sistema integrado de matrícula (SIMAT), con asistencia regular en la modalidad de alternancia y con voluntad y autorización para participar de la investigación (Ver Anexo 1).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.6. Rigurosidad científica y procesamiento de información.

Martínez (2017) plantea algunos criterios referentes a la rigurosidad científica, los cuales se tienen en cuenta para la presente investigación, sobre todo en lo referente a la identificación de categorías y a la escogencia de técnicas y posterior diseño de instrumentos que sean relevantes para la población. Igualmente, se consideran las tareas de recoger, categorizar, estructurar e interpretar los datos obtenidos (Martínez, (2017) por medio del involucramiento de los investigadores con la problemática abordada.

En cuanto al análisis de información de carácter cualitativo, se aplica la técnica de triangulación intersubjetiva, donde se cruza la información obtenida de las unidades de análisis e instrumentos, y así encontrar convergencias y/o divergencias, realizar inferencias desde la contrastación teórica y poder generalizar los resultados. Se realiza un proceso de interpretación, tal como lo plantean Okuda y Gómez (2005), “este término metafórico representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar o corroborar una interpretación global del fenómeno humano objeto de la investigación” (p. 119).

Por otra parte, frente al componente cuantitativo de la investigación, se tiene en cuenta el procesamiento de los resultados de diseño empírico de campo por procesamiento estadístico, donde se abordan los instrumentos diseñados por medio del análisis estadístico, obtener un perfil frente a las variables, facilitando así una visión más amplia del problema de estudio.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.7. Validación de instrumentos de investigación.

La validación de instrumentos de investigación es un proceso requerido dentro de la investigación científica, pues permite determinar si los instrumentos diseñados por los investigadores cumplen con los principios de rigurosidad, validez y concordancia frente a lo establecido en el objetivo investigativo.

Por esta razón, se acudió a tres profesionales de la educación con formación en Maestría, quienes, con su valoración e instrucciones, permiten valorar los instrumentos aplicados en la investigación. Estos profesionales realizaron una minuciosa revisión de los instrumentos bajo los formatos diseñados (Anexo 4), en donde entraron a considerar si los ítems planteados eran coherentes con los objetivos de la investigación, bajo los criterios de pertinencia, precisión, claridad en el lenguaje y estableciendo algunas recomendaciones u observaciones según cada caso.

3.8. Confiabilidad de los instrumentos

El proceso de Confiabilidad de un instrumento brinda en ciertas circunstancias, una medida y un estado de precisión de su medición, aportando una estabilidad o consistencia de acuerdo a los resultados obtenidos en su aplicación. El alfa de Cronbach α , es un estadístico que mide esa consistencia interna, una correlación de los elementos de un instrumento basándose en las respuestas a los ítems de los sujetos dando los resultados en un coeficiente entre 0 y 1 con una valoración cualitativa (Oroes, 2014).

Para el presente estudio se aplicaron principalmente dos instrumentos, uno para los estudiantes y otro para los docentes (ver anexo 3).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

El Instrumento #5 Cuestionario para Estudiantes en su PARTE II (ver anexo 3). Aseveraciones por dimensiones y variables; las unidades de análisis emiten su opinión con relación al conjunto de aseveraciones o ítems asociados a las variables objeto de estudio, respondiendo bajo tres opciones: Sí, No y No estoy seguro.

Este instrumento consta de 12 ítems, aplicado a 37 estudiantes. Luego se agrupan los resultados en una hoja de Excel para exportarlos al software SPSS arrojando un Alfa. El instrumento evidencia una medición en un grado estable y consistente. Se observa un cuestionario bien estructurado y avalado por una validez de expertos bien cualificado.

El Instrumento #4 Cuestionario para Docentes en su PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables emitió los resultados con respecto al conjunto de aseveraciones o ítems relacionados con las variables objeto de estudio; se dispone de una escala de valoración de 5 para Muy de acuerdo, 4 para De acuerdo, 3 para Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 para En desacuerdo y 1 para Muy en desacuerdo.

La estructura del instrumento es de 21 ítems aplicados a 13 docentes, obteniendo un Alfa de Cronbach $\alpha=0,89538385$ y después de reunir los resultados en una hoja de Excel y exportarlos al software SPSS, brindando una confiabilidad elevada, tendente a 1, es decir que tiene cerca del 90% de confiabilidad; evidencia una medición en un grado muy estable y consistente, todo esto acompañado de una buena estructura y el aval de expertos.

Estos resultados se evidencian a continuación:

Figura 3. Proceso de obtención del Alfa Cronbach.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
20	Est17	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
21	Est18	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	20
22	Est19	2	2	2	2	2	0	2	2	2	1	0	2	2	2	19
23	Est20	2	2	1	0	0	1	2	2	1	1	0	2	2	2	16
24	Est21	2	0	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	19
25	Est22	2	2	2	2	2	0	2	2	1	2	1	2	2	2	20
26	Est23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	23
27	Est24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	22
28	Est25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	23
29	Est26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	22
30	Est27	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	21
31	Est28	2	2	2	2	2	0	2	2	1	1	1	2	2	2	19
32	Est29	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	22
33	Est30	2	2	0	2	2	0	2	2	2	1	1	2	2	2	16
34	Est31	2	2	2	2	0	2	0	2	2	1	1	2	2	2	18
35	Est32	2	2	0	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	20
36	Est33	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
37	Est34	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
38	Est35	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	1	2	2	2	17
39	Est36	2	2	0	2	2	0	2	2	1	2	1	2	2	2	18
40	Est37	2	2	0	0	0	2	2	2	0	1	1	2	2	2	16
41	4.37837838	0	0.12856099	0.97005113	0.88677867	0.73484295	0.6807889	0	0.22352082	0.24835646	0.47918188	0.02629657	0	4.9101534		
42		0	0.12856099	0.97005113	0.88677867	0.73484295	0.6807889	0	0.22352082	0.24835646	0.47918188	0.02629657	0			
43																
44																
45																

Fuente. Diseño propio de autores (2022).

En la ilustración se observa la estructura de una tabla en Excel acerca del proceso de obtención del Alfa de Cronbach α para la confiabilidad del Instrumento de los estudiantes.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Figura 4. Proceso de obtención del Alfa de Cronbach

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1																	
2																	
3			ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15
4		Docente 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5		Docente 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6		Docente 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7		Docente 4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8		Docente 5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
9		Docente 6	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	4
10		Docente 7	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5
11		Docente 8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12		Docente 9	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
13		Docente 10	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5
14		Docente 11	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4
15		Docente 12	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
16		Docente 13	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
17	5,26627219	varp	0,33136095	0,21301775	0,17751479	0,13017751	0,17751479	0,23668639	0,21301775	0,40236686	0,17751479	0,21301775	0,21301775	0,39053254	0,33136095	0,33136095	0,13017751
18		5 Muy de acuerdo															
19		4 De acuerdo															
20		3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo										ALFA	0,89538385				
21		2 En desacuerdo															
22		1 Muy en desacuerdo															
23																	

Fuente. Diseño propio de autores (2022).

Se observa la estructura en una tabla de Excel el proceso de obtención del Alfa de Cronbach α para la confiabilidad del Instrumento de los docentes.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.9. Fases

Las fases o etapas de la investigación se resumen a continuación:

Tabla 3. Fases de la investigación.

Fases	Técnicas/Instrumentos	Descripción
1. Recolección de Información.	Análisis de contenido/ matriz de Análisis.	Se realiza una revisión de la concepción y prácticas institucionales frente la mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora, por medio de la revisión documental del PEI, planes de área y planes de asignaturas.
	Encuesta/Cuestionario a docentes.	Se realiza la aplicación de instrumento a la muestra representativa de estudiantes y docentes, con el fin de recopilar información.
	Encuesta/ Cuestionario a estudiantes.	
2. Análisis de información. Caracterización.	Procesamiento y Análisis (Estadístico, triangulación, categorización).	Se realiza el análisis de la información recolectada, con el fin de caracterizar la concepción y prácticas institucionales frente a la mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.
3. Diseño.	Análisis teórico - Aplicación tecnológica - Diseño de propuesta.	Se realiza el diseño de una propuesta de mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora aplicable a la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.
4.	Conclusiones Recomendaciones	Se realiza una evaluación global del ejercicio investigativo, logrando establecer

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Recomendaciones.

conclusiones y recomendaciones para la
Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz,
en torno a la mediación didáctica de la
gamificación para el fortalecimiento de la
comprensión lectora.

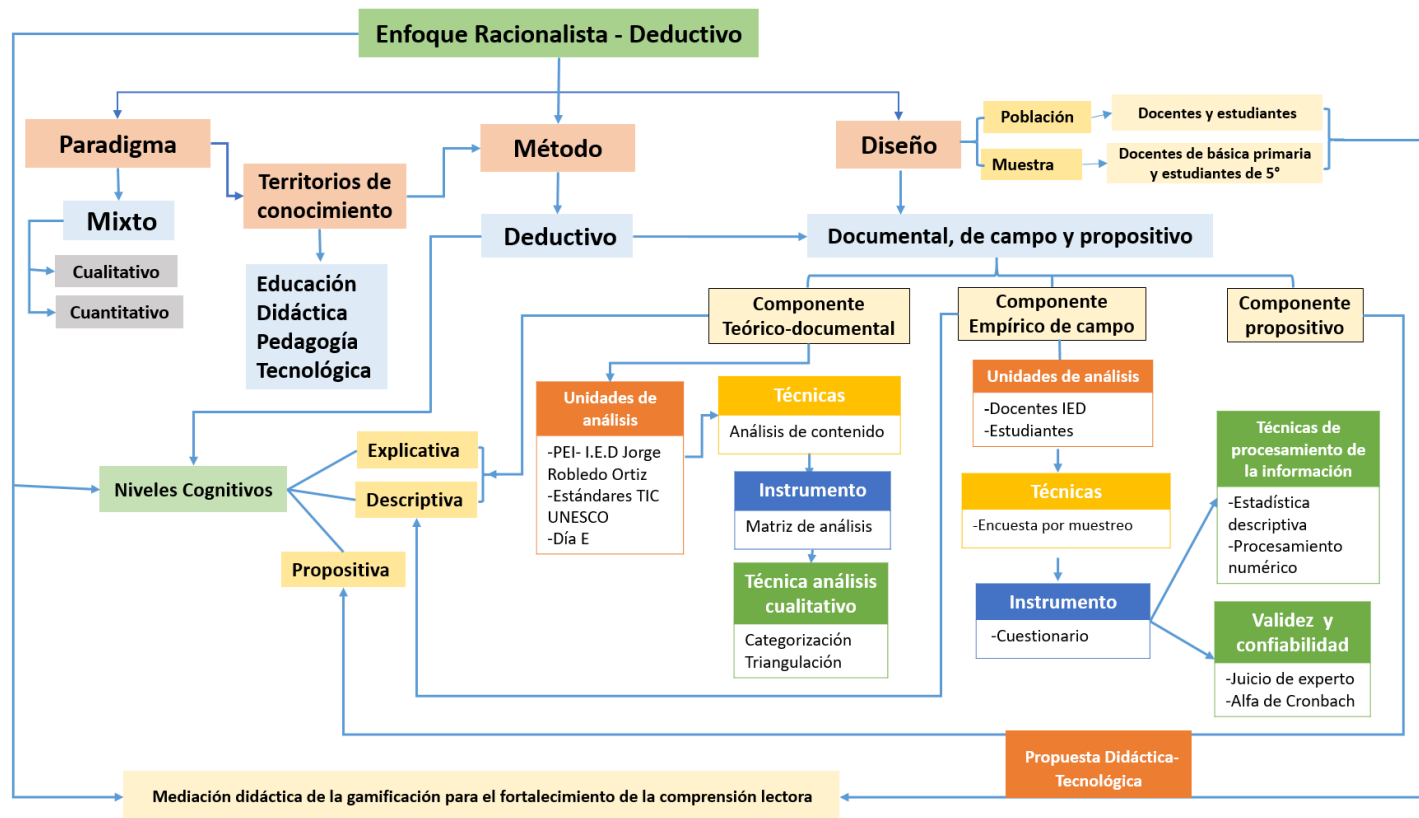
Nota. Fuente. Elaboración de autores.

Con base a la información presentada en este capítulo, se presenta a continuación la ruta metodológica (visión sistémica – relacional):

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3.10. Ruta Metodológica

Figura 5. Ruta metodológica



Nota. Ruta metodológica. Diseño de los autores (2021)

Capítulo 4. Procesamiento y Análisis de resultados

La aplicación de los cinco instrumentos diseñados permite la obtención de información que expresada como resultados, discusión y análisis se organiza en atención al componente cualitativo (diseño documental – análisis de contenido), componente cuantitativo (diseño empírico – de campo) y a la integración de ambos enfoques (inferencias). Este procesamiento se evidencia a continuación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.1. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz.

Tabla 4. Matriz de análisis de contenido. El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIO DE ANÁLISIS	HALLAZGOS PEI	CONTRASTACIÓN REFERENTES TEÓRICOS	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
1.Comprensión lectora	1.1. Evaluativa	1.1.1.	1.1.1.1.	En la institución educativa Jorge Robledo Ortiz en su Horizonte institucional el componente filosófico está orientado por una visión humanista, liderazgo y participación comunitaria, ofrece a sus educandos una formación integral que les facilita conocerse a sí mismo, analizar con	El Ministerio de Educación Nacional, a través del Decreto 1860, en el Artículo 14, plantea los aspectos fundamentales que debe contener el Proyecto Educativo Institucional, entre los cuales cabe mencionar 1. Los principios y fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa en la institución, 5.	A partir de la revisión documental del PEI de la institución y compararla con el decreto 1860 del MEN específicamente en el artículo 14 se pudo hallar que los principios, fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa y la organización de los
		Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	Concepción del modelo pedagógico.	1.1.1.2.	Componente filosófico.	

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.1.2. Criterios de evaluación.	1.1.2.1. Concepción del SIEE.	sentido crítico y reflexivo la problemática social y ambiental de su entorno, tal forma que les permita contribuir a la solución de la misma y a su autorrealización y a la construcción	La organización de los planes de estudio y la definición de los criterios para la evaluación del rendimiento del educando,	planes de estudio y la definición de los criterios para la evaluación del rendimiento del educando si se evidencian con precisión,
	1.1.2.2. Concepción de las estrategias de evaluación de los aprendizajes.	de su identidad cultural, local, regional y nacional. Con relación a la concepción del modelo pedagógico este es sincrético, con énfasis en el componente humanístico del estudiante, además se hace uso del	humanos, físicos, económicos y tecnológicos disponibles y previstos para el futuro con el fin de realizar el proyecto. Decreto 1290 16 de abril de 2009, por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los	igualmente que la evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos pero con relación a los recursos tecnológicos le falta profundizar más en este aspecto con la finalidad que se vea reflejado en su ejecución y
	1.1.2.3. Naturaleza del proceso de evaluación.	modelo de clase cubano denominado “clase desarrolladora”. La Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz, concibe la evaluación como un proceso sistemático y continuo que busca la obtención de información de diversas fuentes relacionadas al desempeño, avance o rendimiento de los estudiantes, que se acerque cada vez más al carácter formativo que debe	estudiantes de los niveles de educación básica y media. Propósito de la evaluación institucional de los estudiantes. 1. Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances. 2. Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del	aprovechar al máximo estos recursos que serían de gran motivación por parte de los educandos. De igual forma con relación al decreto 1290 del 16 de abril de 2009 en la institución se cumple a cabalidad todo lo relacionado con el SIEE.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

			caracterizarla para que constituya una fuente de aprendizaje para el estudiante.	estudiante. 3. Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo. 4. Determinar la promoción de estudiantes. 5. Aportar información para el ajuste e implementación del plan de mejoramiento institucional.	
1.2. Curricular	1.2.1. Planeación	1.2.1.1. Concepción, naturaleza y alcance del contenido del plan de área.	En el proceso de construcción propuesta pedagógica institucional del Jorge Robledo Ortiz desde el año 2009 en el Consejo Académico se optó por un modelo de clases que tuviera en cuenta las naturaleza de los contenidos de cada área o asignatura, las necesidades del estudiante y las que el docente plantea en lo que aspira que sus estudiantes alcancen en el desarrollo de su trabajo académico. En estas circunstancias el modelo de clase adoptado fue el de la “clase	Pérez y Gardey (2008) señalan que “la planeación es una de las herramientas fundamentales en la organización del trabajo docente, pues permite establecer los objetivos que se desea alcanzar a la hora de aplicar las actividades que se han diseñado para el o los educandos. El resultado de una buena planeación educativa es un desarrollo integral y una eficaz difusión de los aprendizajes funcionales para que cada niño pueda enfrentarse a su vida futura”	Para la planeación de la clase, se lleva un instrumento el cual se ha elaborado de acuerdo con la propuesta pedagógica de la institución, el cual permite evidenciar la programación de los contenidos diarios a través de la clase desarrolladora, pero a partir del año anterior hasta la fecha se ha trabajado con guías didácticas, adaptadas a las necesidades de los
		1.2.1.2. Estructura del plan de clase.			
		1.2.2.1. Concepción diseño			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	1.2.2. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	pedagógico curricular. 1.2.2.2. Conceptualización de los saberes propios del área de lengua castellana.	desarrolladora” tomando del modelo educativo cubano; para desarrollar este modelo de clases a lo roblealista se reestructuró el plan de clases y plan de área acorde a las necesidades del contexto. Así mismo podría decirse, que el enfoque metodológico es de tendencia marcadamente constructivista, con un complemento magistral, sin el cual no podría materializarse en el proceso el aporte Vigostkiano de zona de desarrollo próximo, pues es a partir de allí que los estudiantes podrán realizar tareas con la orientación del docente que por sí sólo no les es posible	estudiantes, evidenciando una articulación del modelo pedagógico en cada uno de los documentos y formatos institucionales.
1.3.Cognoscitiva	1.3.1.Estímulos del aprendizaje	1.3.1.1. Metodología para	Se realiza seguimiento y fortalecimiento de los procesos pedagógicos a partir de la experiencia del PTA, además de las estrategias	A partir de lo planteado por Isabel Solé las estrategias de lectura, se basan en tres momentos en cuanto al antes de la lectura, se deben considerar la motivación
				En el PEI de la institución se describe la importancia de

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	el aseguramiento del aprendizaje.	implementadas por el PTA la institución también cuenta con el acompañamiento de la fundación Aprender y Crecer fortaleciendo el proceso lector en todos los estudiantes desde pre-escolar hasta 5 grado.	y los objetivos, explicando al educando lo que se leerá y por qué se leerá, aportando conocimientos y experiencias. Considera que, durante la lectura, el docente debe leer algunos fragmentos del texto, pero aprovechando su rapidez debe observar el trabajo del educando para comprometer la comprensión. Después de realizar la lectura, se propone trabajar la recapitulación oral de la historia completa intentando que los educandos comprendan los motivos de la lectura. (Solé 1992:172)	trabajar con los estudiantes en el área de castellano a partir de estrategias novedosas y efectivas tales como el poner en práctica el antes, durante y después de la lectura manteniendo así la motivación, el interés por lo que está leyendo logrando de ésta manera, comprender la importancia de la lectura, precisando acciones que demuestran la aplicación en el aula.
1.3.1.2. Ritmos de aprendizajes.		La Institución estimula las experiencias que se insinúan novedosas y efectivas. Para ello se crean los espacios y el apoyo a los proyectos que se llevan a cabo en ella. En esta perspectiva, se exaltan experiencias como caracterización de lectura, lectura guiada, lectura en pareja, lecturas de obras literarias (cuentos, novelas), bits de lectura, que promueven la comprensión lectora, en estudiantes de básica primaria.		
1.3.2.Estándares básicos de competencia en lenguaje	1.3.2.1. Conceptualización de los contenidos de aprendizaje.	En Colombia, para el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2020) “Un estándar es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad; expresa una		El docente en el desarrollo de su quehacer pedagógico visualiza la apropiación de algunos saberes, la pertinencia de conocimientos propios de su disciplina acordes al enfoque, estrategias, didácticas y metodologías.
	1.3.2.2. Postulados	A partir de lo anterior se establece en el plan de mejoramiento actividades encaminadas a desarrollar habilidades y		

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

			articulados al plan de mejoramiento.	competencias lectoras teniendo en cuenta los estándares básicos de competencias en lenguaje y los diferentes contenidos que permiten, construir y reconstruir saberes previos relacionados con el área	situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados. Además se constituyen en unos criterios comunes para las evaluaciones externas. Los resultados de estas, a su vez, posibilitan monitorear los avances en el tiempo y diseñar estrategias focalizadas de mejoramiento acordes con las necesidades de las regiones e, incluso, de las instituciones educativas”	
2. Mediación didáctica de la gamificación	2.1.Didáctica	2.1.1. Procesos didácticos	2.1.1.1. Concepción de metodologías didácticas de enseñanzas.	La Institución le da prevalencia a las prácticas pedagógica flexibles y participativas, dada la posibilidad que éstas permiten establecer una relación bidireccional docente - estudiante en el aula de clases, en la que éste último es tenido en cuenta como un sujeto activo en el proceso, que por lo tanto se debe conocer e identificar sus intereses y	Según Gonzales, 2016 citado por Hernández (2018) “Los procesos didácticos son acciones que realiza el docente de manera ordenada en interrelación con el estudiante, dentro del proceso educativo para el logro de un aprendizaje efectivo” dicho de otra forma encuentros significativos que se llevan a	La institución cuenta con un enfoque metodológico en apropiación, con la finalidad de que todos los docentes, áreas y asignaturas apliquen de acuerdo a los diferentes grupos poblacionales que recibe, el cual es muy diverso, lo que
			2.1.1.2. Conceptualización			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

		de la motivación hacia el aprendizaje.	puntos de vista, para así poder planificar en consecuencia. Privilegiando experiencias significativas que permitan que los estudiantes demuestren los niveles de actividad, creatividad, y participación en su proceso formativo. Es decir, para que desarrollen sus competencias comunicativas y académicas.	cabo en la práctica del aula para un trabajo eficaz y efectivo.	permite la utilización de distintos recursos que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje., identificándose claramente con los que cuenta.	
2.2.Tecnológica	2.2.1.	2.2.1.1.	Conceptualización de plataformas y herramientas tecnológicas.	La Institución posee recursos para el aprendizaje, cuya utilización ha sido muy provechosa para los estudiantes en su proceso educativo. Como es lógico, el uso de algunos recursos, especialmente los tecnológicos,	“Es necesario entender las TIC como parte integral del currículum, cuyo uso sea planificado y ejecutado con un fin curricular explícito y con un propósito para que el alumnado aprenda. Un aspecto fundamental es la diferenciación con el concepto de uso curricular de las TIC, concluyendo que la integración incluye el uso, pero con una cierta intencionalidad curricular, con un objetivo del aprender en mente” (Es necesario que en la institución se ponga en práctica en todos los grados proyectos encaminados a articular las TIC con todas las áreas del saber para fortalecer el aprendizaje, ya que lo observado en el documento hace énfasis en este componente, pero no se evidencia como es su ejecución en su totalidad.
		2.2.1.2.	Conceptualización e integración de las TIC al currículo.	requiere del dominio de conocimientos y habilidades básicas que no todos los docentes deben poseer; no siendo así en la práctica, en algunas áreas se utilizan con mayor frecuencia, que en		

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

otras. Esta circunstancia no es óbice para que se estimule a todos los compañeros a realizar estas educativas que tan buen aporte le hacen al proceso, en el marco de una programación que racionalice el uso de tales recursos para todos los docentes.

Sánchez , 2002, p.1, como se citó en
Carrión 2011, p.9)

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Una vez presentada la matriz de análisis de contenido, en la cual fue abordado el PEI de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, en la cual se contrastan los hallazgos con los referentes teóricos e, igualmente, se establece unas inferencias argumentativas, se procede a abordar el análisis desde cada una de las variables de la investigación.

4.1.1. Variable Comprensión Lectora

En cuando a la variable Comprensión Lectora, la institución educativa Jorge Robledo Ortiz en su Horizonte institucional el componente filosófico está orientado por una visión humanista, liderazgo y participación comunitaria, ofrece a sus educandos una formación integral que les facilita conocerse a sí mismo, analizar con sentido crítico y reflexivo la problemática social y ambiental de su entorno, la intención es contribuir a su solución desde la autorrealización y la construcción de su identidad cultural, local, regional y nacional.

Con relación a la concepción del modelo pedagógico este es sincrético, con énfasis en el componente humanístico del estudiante, además se hace uso del modelo de clase cubano denominado “clase desarrolladora”. La Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz, concibe la evaluación como un proceso sistemático y continuo que busca la obtención de información de diversas fuentes relacionadas al desempeño, avance o rendimiento de los estudiantes, que se acerque cada vez más al carácter formativo que debe caracterizarla para que constituya una fuente de aprendizaje para el estudiante.

Con la intención de contrastar este hallazgo con la teoría, se presenta que el Ministerio de Educación Nacional, a través del Decreto 1860, en el Artículo 14, plantea los aspectos fundamentales que debe contener el Proyecto Educativo Institucional, entre los cuales cabe mencionar:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Los principios y fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa en la institución.
- La organización de los planes de estudio y la definición de los criterios para la evaluación del rendimiento del educando.
- La evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos y tecnológicos disponibles y previstos para el futuro con el fin de realizar el proyecto.

El Decreto 1290 del 16 de abril de 2009, por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media, establece como propósitos de la evaluación institucional de los estudiantes:

- Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances.
- Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante.
- Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo.
- Determinar la promoción de estudiantes.
- Aportar información para el ajuste e implementación del plan de mejoramiento institucional.

A partir de la revisión documental del PEI de la institución y compararla con el decreto 1860 del MEN específicamente en el artículo 14, se pudo hallar que los principios, fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa y la organización de los planes de estudio y la definición de los criterios para la evaluación del rendimiento del

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

educando si se evidencian con precisión, igualmente que la evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos pero con relación a los recursos tecnológicos le falta profundizar más en este aspecto con la finalidad que se vea reflejado en su ejecución y aprovechar al máximo estos recursos que serían de gran motivación por parte de los educandos.

De igual forma con relación al decreto 1290 del 16 de abril de 2009 en la institución se cumple a cabalidad todo lo relacionado con el SIEE. En el proceso de construcción propuesta pedagógica institucional de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, desde el año 2009 en el Consejo Académico se optó por un modelo de clases que tuviera en cuenta las naturaleza de los contenidos de cada área o asignatura, las necesidades del estudiante y las que el docente plantea en lo que aspira que sus estudiantes alcancen en el desarrollo de su trabajo académico. En estas circunstancias el modelo de clase adoptado fue el de la “clase desarrolladora” tomando del modelo educativo cubano; para desarrollar este modelo de clases a lo robledista se reestructuró el plan de clases y plan de área acorde a las necesidades del contexto.

Así mismo podría decirse, que el enfoque metodológico es de tendencia marcadamente constructivista, con un complemento magistral, sin el cual no podría materializarse el aporte Vigostkiano referido a la consolidación de la zona de desarrollo próximo, pues es a partir de allí que los estudiantes podrán realizar tareas con la orientación del docente.

En este orden de ideas, Pérez y Gardey (2008) señalan que “la planeación es una de las herramientas fundamentales en la organización del trabajo docente, pues permite establecer los objetivos que se desea alcanzar a la hora de aplicar las actividades que se han

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

diseñado para el o los educandos” (p. 45). Se pudo determinar que para la planeación de la clase, se lleva un instrumento el cual se ha elaborado de acuerdo a la propuesta pedagógica de la institución, el cual permite evidenciar la programación de los contenidos diarios a través de la clase desarrolladora, pero a partir del año anterior hasta la fecha se ha trabajado con guías didácticas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes, evidenciando una articulación del modelo pedagógico en cada uno de los documentos y formatos institucionales.

Se realiza seguimiento y fortalecimiento de los procesos pedagógicos a partir de la experiencia del PTA, además de las estrategias implementadas por el PTA la institución también cuenta con el acompañamiento de la fundación Aprender y Crecer fortaleciendo el proceso lector en todos los estudiantes desde pre-escolar hasta 5 grado. La Institución estimula las experiencias que se insinúan novedosas y efectivas. Para ello se crean los espacios y el apoyo a los proyectos que se llevan a cabo. En esta perspectiva, se exaltan experiencias como caracterización de lectura, lectura guiada, lectura en pareja, lecturas de obras literarias (cuentos, novelas), bits de lectura, que promueven la comprensión lectora, en estudiantes de básica primaria.

A partir de lo anterior se establecen en el plan de mejoramiento actividades encaminadas a desarrollar habilidades y competencias lectoras teniendo en cuenta los estándares básicos de competencias en lenguaje y los diferentes contenidos que permiten, construir y reconstruir saberes previos relacionados con el área.

Desde la teoría, se puede afirmar, a partir de lo planteado por Isabel Solé, que las estrategias de lectura se basan en tres momentos en cuanto al antes de la lectura, se deben considerar la motivación y los objetivos, explicando al educando lo que se leerá y por qué se leerá, aportando conocimientos y experiencias. Considera que, durante la lectura, el docente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

debe leer algunos fragmentos del texto, pero aprovechando su rapidez debe observar el trabajo del educando para comprometer la comprensión. Después de realizar la lectura, se propone trabajar la recapitulación oral de la historia completa intentando que los educandos comprendan los motivos de la lectura (Solé, 1992).

En el PEI de la institución se describe la importancia de trabajar con los estudiantes en el área de castellano a partir de estrategias novedosas y efectivas tales como poner en práctica el antes, durante y después de la lectura fortaleciendo así la motivación, el interés por lo que está leyendo logrando de esta manera, comprender la importancia de la lectura, precisando acciones que demuestran la aplicación en el aula.

4.1.2. Variable Mediación didáctica de la gamificación

Frente a la variable de mediación didáctica de la gamificación, la Institución privilegia prácticas pedagógicas flexibles y participativas que permiten una relación bidireccional docente - estudiante en el aula de clases; el estudiante es un sujeto activo en el proceso, por tanto se deben identificar sus intereses y puntos de vista para integrar a la planeación, se priorizan experiencias significativas donde el estudiante demuestra comportamientos activos, creatividad, y participación en su proceso formativo; todo ello conlleva al desarrollo de sus competencias comunicativas y académicas.

Desde la teoría, según Gonzales, 2016 citado por Hernández (2018), los procesos didácticos son acciones que realiza el docente de manera ordenada en interrelación con el estudiante, dentro del sistema educativo para el logro de un aprendizaje efectivo. Dicho de otra forma, encuentros significativos que se llevan a cabo en la práctica del aula para un trabajo eficaz y efectivo.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

La Institución posee recursos para el aprendizaje, cuya utilización ha sido muy provechosa para los estudiantes en su proceso educativo. Como es lógico, el uso de algunos recursos, especialmente los tecnológicos, requiere del dominio de conocimientos y habilidades básicas que no todos los docentes deben poseer, por cuanto en algunas áreas se utilizan con mayor frecuencia, que en otras. Esta circunstancia no es óbice para que se estimule a todos los actores a realizar estas prácticas educativas en el marco de una programación que racionalice el uso de tales recursos,

Desde la teoría, se presenta el aporte de Sánchez (2002), como se citó en Carrión (2011):

Es necesario entender las TIC como parte integral del currículum, cuyo uso sea planificado y ejecutado con un fin curricular explícito y con un propósito para que el alumnado aprenda. Un aspecto fundamental es la diferenciación con el concepto de uso curricular de las TIC, concluyendo que la integración incluye el uso, pero con una cierta intencionalidad curricular, con un objetivo del aprender en mente (p.9)

Es importante que en la institución se pongan en práctica en todos los grados proyectos encaminados a articular las TIC con todas las áreas del saber para fortalecer el aprendizaje, ya que lo observado en el documento hace énfasis en este componente, pero no se evidencia como es su ejecución en su totalidad.

Continuando con los resultados del análisis de contenido, se presenta a continuación la matriz que evidencia el estudio del Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Dia E).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.2. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Dia E)

Tabla 5. Matriz de Análisis de contenido. Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E)

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E)						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIO DE ANÁLISIS	HALLAZGOS DIA-E	CONTRASTACIÓN REFERENTES TEÓRICOS	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
1.Comprensión lectora	1.1.Evaluativa	1.1.1. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	1.1.1.1. Postulados sobre procesos y estrategias de recuperación. 1.1.1.2. Concepción metodológica de evaluación en distintos ambientes de aprendizaje.	A través de este informe se puede evidenciar el seguimiento a los proceso de aprendizaje en lo que respecta a resultados obtenidos en pruebas saber de los grados 3°, 5° y 9° en	En Colombia para el Ministerio de Educación Nacional MEN, (2020) Evaluar para Avanzar, es posibilitar que en los Establecimientos Educativos la sistematización y reflexión sobre la información obtenida en los procesos de la evaluación externa	Con relación a los resultados obtenidos por colegio es necesario realizar el análisis crítico con toda la comunidad educativa con el fin de analizar cuáles competencias y aprendizajes fueron

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.1.2.Criterios de evaluación	<p>1.1.2.1. Concepción sobre niveles de desempeño académico.</p> <p>1.1.2.2. Pertinencia del informe de resultados a los procesos de aprendizaje.</p>	<p>el área de lenguaje y matemática de la institución, haciendo un comparativo entre las diferentes instituciones tanto a nivel nacional como local, permitiendo realizar un análisis reflexivo de las competencias y aprendizajes adquiridos por los estudiantes, en este caso lo que corresponde al área de lenguaje como parte del proyecto en curso y que es de insumo para su estudio ante los resultados obtenidos por la institución,</p>	<p>sea considerada y apoye, junto a los resultados de la evaluación interna, la transformación de los procesos de enseñanza, desarrollo y aprendizaje. La reflexión en cuanto a estos, permite el fortalecimiento permanente de las prácticas educativas en beneficio de los estudiantes y sus trayectorias educativas. A partir de este análisis se busca identificar cuáles son las estrategias que han permitido obtener buenos resultados, con el fin de seguir implementando y fortaleciendo para el desarrollo integral de los estudiantes.</p> <p>Para García, como se citó en Pérez <i>et al</i> (2017, p. 62)</p>	<p>evaluados, en cuáles hubo más y menos dificultades para tenerlas en cuenta en el plan de mejoramiento y poder implementarlas, además en cuáles tuvieron fortalezas para seguir las afianzando, de ésta manera el informe para la institución es un insumo fundamental para el mejoramiento continuo.</p>
1.1.3.Análisis de pruebas SABER	<p>1.1.3.1. Concepción y análisis reflexivo de las evaluaciones internas y externas.</p> <p>1.1.3.2. Conceptualización de procesos de retroalimentación y reforzamiento.</p>	<p>el área de lenguaje y matemática de la institución, haciendo un comparativo entre las diferentes instituciones tanto a nivel nacional como local, permitiendo realizar un análisis reflexivo de las competencias y aprendizajes adquiridos por los estudiantes, en este caso lo que corresponde al área de lenguaje como parte del proyecto en curso y que es de insumo para su estudio ante los resultados obtenidos por la institución,</p>	<p>sea considerada y apoye, junto a los resultados de la evaluación interna, la transformación de los procesos de enseñanza, desarrollo y aprendizaje. La reflexión en cuanto a estos, permite el fortalecimiento permanente de las prácticas educativas en beneficio de los estudiantes y sus trayectorias educativas. A partir de este análisis se busca identificar cuáles son las estrategias que han permitido obtener buenos resultados, con el fin de seguir implementando y fortaleciendo para el desarrollo integral de los estudiantes.</p> <p>Para García, como se citó en Pérez <i>et al</i> (2017, p. 62)</p>	<p>evaluados, en cuáles hubo más y menos dificultades para tenerlas en cuenta en el plan de mejoramiento y poder implementarlas, además en cuáles tuvieron fortalezas para seguir las afianzando, de ésta manera el informe para la institución es un insumo fundamental para el mejoramiento continuo.</p>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.2.Cognoscitiva	1.2.1. Competencias y habilidades lectoras.	1.2.1.1. Noción sobre los tipos de competencias.	brindando sugerencias que fortalezcan la labor docente.	exponen que “el proceso de evaluación debe estar íntimamente ligado a la determinación de los objetivos de la programación docente y los métodos, técnicas y recursos didácticos empleados”.
		1.2.1.2. Concepción de los niveles de lectura.		
		1.2.1.3. Postulados de estrategias pedagógicas en correspondencia con el contexto.		

Luego de presentar la matriz de análisis de contenido, en torno al Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E) la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, en la cual se contrastan los hallazgos con los referentes teóricos e, igualmente, se establece unas inferencias argumentativas, se procede a abordar el análisis desde cada una de las variables de la investigación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.1.1. Variable comprensión lectora

El análisis de este Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E) se realiza teniendo en cuenta la variable de Comprensión Lectora y, específicamente en las áreas de lenguaje y matemáticas.

Se puede evidenciar el seguimiento a los procesos de aprendizaje en lo que respecta a resultados obtenidos en pruebas saber de los grados 3°, 5° y 9° en el área de lenguaje y matemática de la institución, haciendo un comparativo entre las diferentes instituciones tanto a nivel nacional como local, conllevando a un análisis reflexivo de las competencias y aprendizajes adquiridas por los estudiantes, en este caso lo que corresponde al área de lenguaje como parte del proyecto en curso y que es de insumo para su estudio ante los resultados obtenidos por la institución, brindando sugerencias que fortalezcan la labor docente.

En Colombia, para el Ministerio de Educación Nacional MEN (2020), se diseña la prueba estandarizada Evaluar para Avanzar, la cual posibilita que en los Establecimientos Educativos la sistematización y reflexión sobre la información obtenida en los procesos de la evaluación externa sea considerada y apoye, junto a los resultados de la evaluación interna, la transformación de los procesos de enseñanza, desarrollo y aprendizaje.

La reflexión permite el fortalecimiento permanente de las prácticas educativas en beneficio de los estudiantes y sus trayectorias educativas. A partir de este análisis se busca identificar cuáles son las estrategias que han permitido obtener buenos resultados, con el fin de replicar su implementación y fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes. García, como se citó en Pérez et al (2017) exponen que “el proceso de evaluación debe estar íntimamente ligado a la determinación de los objetivos de la programación docente y los métodos, técnicas y recursos didácticos empleados” (p. 62).

Con relación a los resultados obtenidos por la Institución, es necesario realizar el estudio crítico con toda la comunidad educativa para analizar cuáles competencias y aprendizajes fueron evaluados, en cuáles hubo más y menos dificultades para tenerlas en cuenta en el plan de mejoramiento y poder implementarlas, además en cuáles tuvieron fortalezas para seguirlas afianzando, de ésta manera el informe de la institución es un insumo fundamental para el mejoramiento continuo.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Continuando con los resultados del análisis de contenido, se presenta a continuación la matriz que evidencia el estudio de los Estándares de competencias en Tic para docentes Unesco

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.3. Resultados Instrumento. Matriz de análisis de contenido. Estándares de competencias en Tic para docentes Unesco

Tabla 6. Matriz de análisis de contenido. Estándares de competencias en TIC para docentes Unesco.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-Estándares de competencias en TIC para docentes UNESCO						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE ANÁLISIS	REGISTRO	CONTRASTACIÓN	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
				DESCRIPTIVO	REFERENTES TEÓRICOS	
				TIC UNESCO		
1. Mediación didáctica de la gamificación	1.1. Didáctica	1.1.1. Estrategias de aprendizaje dinámicas.	1.1.1.1. Concepción del desarrollo de actividades didácticas.	Las competencias TIC y la consolidación de ambientes de aprendizaje dinámicos relacionadas con los estándares permiten que los docentes tengan un proceso formativo teniendo en cuenta las necesidades y	A partir de lo expuesto en este documento la mediación didáctica en la formación docente y acompañada por las TIC permite poner en práctica estrategias acordes al contexto, permitiendo crear espacios de aprendizajes lúdicos e	En la actualidad es de vital importancia que los docentes tengan amplios conocimientos en las competencias tecnológicas, con el fin de contribuir al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que la
		1.1.2. Ambientes de aprendizajes.	1.1.2.1. Concepción de medios de interacción disponibles.	diferentes niveles de formación, además de ayudar a mejorar la		

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

		1.1.2.2. Concepción de aprendizaje y generación de conocimientos.	práctica de los docentes en todas las áreas de su desempeño profesional, articulando las competencias en TIC con innovaciones en la pedagogía, el plan de estudios (currículo) y la organización escolar. A través de este documento se busca que los docentes logren:	interactivos. Destacando el rol del docente como facilitador ya que como menciona Aguirre y Espinosa (2018) “las experiencias que el docente construya en el aula, se constituyen como fuentes de saber que permiten a los estudiantes aproximarse a la realidad que los rodea, transformarse y transformarla”.	educación debe ir acorde con los avances que se dan a nivel tecnológico. Así pues, esta propuesta ha sido implementada en instituciones educativas, donde se ha podido observar lo pertinente que ha sido, el implementar las estrategias establecidas en el documento, por lo tanto, se hace necesario adaptarlo el diseño de las prácticas educativas en básica primaria donde tendría su aplicabilidad.
1.2.Tecnológica	1.2.1. Acceso a la tecnología	1.2.1.1. Principios de formación y actualización.			
		1.2.1.2. Concepción de la mediación transformadora.			
		1.2.1.3. Conceptualización de Plataformas y herramientas tecnológicas.	-Ampliar la formación profesional de docentes para complementar sus competencias en materia de pedagogía, cooperación, liderazgo y desarrollos escolares innovadores, con la utilización de las TIC.		
1.2.2.Competencias tecnológicas en docentes		1.2.2.1. Principios del perfil del docente.			
		1.2.2.2. Concepción de estándares de competencias en TIC	-Armonizar las distintas ideas y el vocabulario relativo al uso de las TIC en la formación docente.(UNESCO, 2008)		
		1.2.2.3. Conceptualización de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En la anterior matriz de análisis de contenido se abordaron los estándares de competencias en TIC para docentes Unesco, contrastando en ella los hallazgos con los referentes teóricos y estableciendo inferencias argumentativas, para luego abordar el análisis desde cada una de las variables de la investigación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

4.3.1. Variable. Mediación didáctica de la gamificación

En los Estándares de competencias en TIC para docentes UNESCO las competencias TIC y la consolidación de ambientes de aprendizaje dinámicos relacionadas con los estándares permiten que los docentes tengan un proceso formativo de acuerdo a las necesidades y diferentes niveles de formación, además de ayudar a mejorar la práctica de los docentes en todas las áreas de su desempeño profesional, articulando las competencias en TIC con innovaciones en la pedagogía, el plan de estudios (currículo) y la organización escolar. A través de este documento se busca que los docentes logren:

- Ampliar la formación profesional de docentes para complementar sus competencias en materia de pedagogía, cooperación, liderazgo y desarrollos escolares innovadores, con la utilización de las TIC.
- Armonizar las distintas ideas y el vocabulario relativo al uso de las TIC en la formación docente (UNESCO, 2008).

Con base en lo expuesto en el documento, la mediación didáctica en la formación docente y acompañada por las TIC permite poner en práctica estrategias acordes al contexto, permitiendo crear espacios de aprendizajes lúdicos e interactivos, destacando el rol del docente como facilitador, ya que como mencionan Aguirre y Espinosa (2018), las experiencias que el docente construya en el aula, se constituyen como fuentes de saber que permiten a los estudiantes aproximarse a la realidad que los rodea, transformarse y transformarla. En la actualidad es de vital importancia que los docentes tengan amplios conocimientos en las competencias tecnológicas, con el fin de contribuir al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que la educación debe ir acorde con los avances que se dan a nivel tecnológico.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Así pues, esta propuesta ha sido implementada en instituciones educativas evidenciando su pertinencia, por tanto, se hace necesario adaptarlo el diseño de las prácticas educativas en básica primaria donde tendría su aplicabilidad.

4.4. Consideraciones generales frente al diseño documental

La información anterior presenta los resultados del análisis documental. Los datos obtenidos se confrontaron a manera de triangulación, para valorar la unidad y coherencia en las respuestas y validar así la veracidad y confiabilidad de los instrumentos de recolección de información. De igual forma, se contrastó la información obtenida con los planteamientos que fundamentaron legal, teórica y conceptualmente el presente estudio, con el fin de comparar la situación presente y la situación ideal, lo que sirve de insumo para una propuesta pedagógica de intervención que mejore la problemática planteada.

En un primer momento se corroboran los planteamientos de la descripción de la problemática investigada, en la cual se presentó que los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de 5° Grado de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz de Barranquilla (Atlántico) no son los mejores. Encontrar estudiantes de 5° grado con dificultades lecto-escritoras es desalentador, ya que según el MEN (1998) el objetivo fundamental del programa de Lengua Castellana es “propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita” (p. 7).

Sin esta habilidad, los estudiantes evidenciarán graves problemas en su rendimiento académico, los procesos de aprendizaje no tendrán logros eficaces, la aplicación de estrategias para la redacción de textos no ofrecerán alcances satisfactorios y, lo más grave, es

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

que la lectura de textos no posibilitará la reflexión de sus significados, como tampoco su valoración y aplicación.

Además, el constructivismo, que es el paradigma pedagógico consignado en el Proyecto Educativo Institucional, propone que en los dos primeros años del nivel de Educación Básica (ciclo de Básica Primaria) se debe lograr básicamente la apropiación de los procesos lecto-escritores, y a partir del grado 3° se reafirman las habilidades para la lectura y la escritura.

Se evidencia también que predomina en el estudiantado el nivel de comprensión lectora literal, pero los niveles inferencial y crítico han sido alcanzados por un número reducido de estudiantes. Con respecto a la inferencia, se demuestran dificultades para deducir ideas o mensajes no explícitos en el texto, analizar el contenido, sintetizar la información para desarrollar argumentos y deducir aspectos del contexto presentado.

Al respecto, Cassany (2006) es insistente al plantear que “leer es comprender, y para ello es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos, entre ellos elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere con el fin de construir significados” (p. 24).

Por otra parte, es necesario resaltar que, según los datos aportados por el instrumento Cuestionario a docentes (ver anexo 3), los docentes del área de Lengua Castellana de la Institución Educativa en estudio desempeñan adecuadamente su rol de mediadores didácticos que, según Escobar (2011), “es un proceso de interacción educativa que se manifiesta en un estilo de relación dialógico, intencional, social, consciente y sistemático, destinado a generar experiencias de aprendizaje que permitan al estudiante construir su propio conocimiento y posibilite el desarrollo de las potencialidades humanas” (p. 32).

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Para ello, implementan estrategias didácticas con el fin de fomentar el hábito lector, la lectura como recreación y no como imposición, mejoramiento de los niveles de comprensión lectora y producción de textos escritos. Sin embargo, los datos recolectados durante la investigación demuestran que su mediación no ha sido efectiva ni eficaz, razón por la cual es urgente implementar otro tipo de estrategias que mejoren no sólo los niveles de comprensión lectora sino también los puntajes de rendimiento académico y avance en los procesos de aprendizaje.

Una de las falencias institucionales que se evidencian en los documentos de archivo revisados es la transversalidad de los procesos de comprensión lectora, que deben constituirse como eje transversal del currículo, como lo propone De Zubiría (2006). Todas las áreas del plan de estudio, en todos los niveles, grados y cursos, deben manejar los procesos de comprensión lectora para el avance del aprendizaje.

Este autor no sólo propone la decodificación primaria para convertir, traducir e interpretar términos y conceptos, sino también otros tipos de decodificación para descubrir relaciones lógicas, temporales, espaciales y contextuales, mostrando diferencias, complementariedades e inconsistencias, confrontando lo leído con otras publicaciones, analizando y reflexionando de manera personal la información presentada. Se aclara que la propuesta no responde a un criterio de interdisciplinariedad en donde cada docente orienta su área académica con objetivos y metas propios de su disciplina y aislado de las demás áreas del plan de estudio aunque el tema sea igual, ya que la transversalidad exige trabajo de grupo, objetivos y metas comunes.

Otro aspecto a mencionar es la rutina en trabajos de aula con la metodología tradicional. La planeación de área, pero sobre todo su implementación, no revela la

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

utilización de las TIC. La pandemia covid-19 demostró las falencias del servicio educativo en este aspecto, y comprobó las riquezas de tipo pedagógico y didáctico que ofrecen las TIC.

Por eso, se espera que el regreso a la presencialidad en el aula determine la necesidad imperiosa de seguir explorando las ventajas de las TIC, para lo cual no sólo basta ofrecer la infraestructura de equipos y de conectividad sino de mentalización de directivos y docentes, capacitación, actualización y utilización en los procesos de enseñanza y de aprendizaje las riquezas didácticas que ofrecen las TIC.

4.5. Resultados Instrumento. Cuestionario a estudiantes

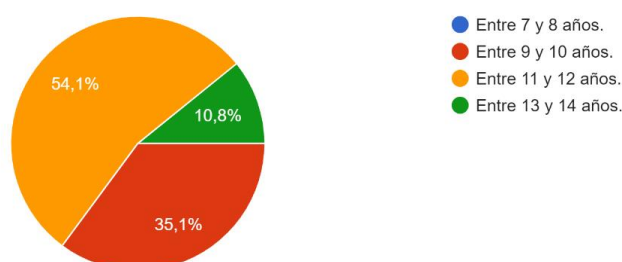
El instrumento 4 se puede observar en el Anexo 3. Se procede a presentar la información obtenida de la siguiente manera:

4.5.1. Caracterización de la población

Este instrumento inicia realizando una caracterización de los estudiantes a quienes se les aplicó el cuestionario, que fueron un total de 37, el 100% de los estudiantes pertenece al grado de 5°A, y sus edades se distribuyen de la siguiente manera: 54,1% entre 11 y 12 años, 25,1% entre 9 y 10 años, y 10,8% entre 13 y 14 años, como se evidencia a continuación

Figura 6. Edades de los estudiantes

¿Qué edad tienes?
37 respuestas



MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

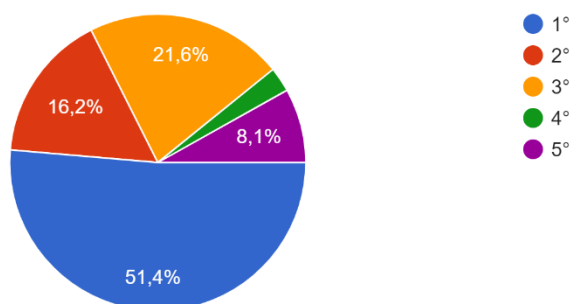
Figura 6. Muestra que la mayoría de los estudiantes se ubican entre 9 y 12 años.

Los datos suministrados anteriormente permiten comprender que un alto porcentaje de los estudiantes que conforman la muestra se encuentran en extra edad para cursar grado 5°, de lo cual se infiere que puede ser un aspecto que afecte el proceso de comprensión lectora en estudiantes en tanto es posible que los intereses y gustos de los estudiantes no vayan de la mano con el tipo de lecturas y contenidos propuestos desde los lineamientos educativos a nivel nacional. Sin embargo, este mismo elemento de extra edad de los estudiantes se puede convertir en una ventaja frente a la tenencia y el conocimiento del manejo de dispositivos electrónicos, lo cual aporta significativamente a la variable de mediación didáctica de la gamificación.

Es importante para la caracterización, puntualizar que el 51,4% de los estudiantes se encuentran en la Institución desde grado 1°, lo cual es un aspecto que permite revisar la comprensión lectora y gamificación como proceso institucional. A continuación, se presenta la información que valida este porcentaje

Figura 7. Años de permanencia en la Institución

¿Desde qué grado estás estudiando en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz?
37 respuestas



Nota. Diseño de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

La información presentada determina los años de permanencia del estudiante en la Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz, y permite analizar que las habilidades adquiridas en dichos procesos son el resultado del trabajo desarrollado institucionalmente desde grado 1° hasta 5°, por lo menos en este porcentaje de estudiantes, así como las estrategias, métodos, recursos, entre otros elementos empleados por los docentes de estos grados.

Así presentado, se puede revisar qué estrategias institucionales se han implementado para desarrollar la comprensión lectora y la gamificación, pues soportado por García (s.f.), como se citó en Pérez et al (2017), el resultado del proceso formativo “está íntimamente ligado a la determinación de los objetivos de la programación docente y los métodos, técnicas y recursos didácticos empleados” (p. 62).

4.5.2. Variable. Comprensión lectora

El instrumento inicia indagando sobre la variable de comprensión lectora, y la totalidad de los estudiantes coinciden en que durante las sesiones de clase se desarrollan actividades diferentes y novedosas que incluyan comprensión lectora, lo cual se convierte en un elemento importante para la presente investigación, pues la propuesta diseñada por los investigadores se convertirá en un instrumento que aporta al fortalecimiento de dicho proceso ya existente, es decir, no se encuentra desde cero el proceso a nivel institucional.

Sin embargo, desde el planteamiento del problema y la contrastación teórica realizada en capítulos anteriores, es preciso anotar que el proceso de comprensión lectora y el proceso de gamificación en la Institución Jorge Robledo Ortiz presenta fuertes falencias, de ahí la necesidad de generar un proceso de enriquecimiento del mismo por medio de una novedosa propuesta.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

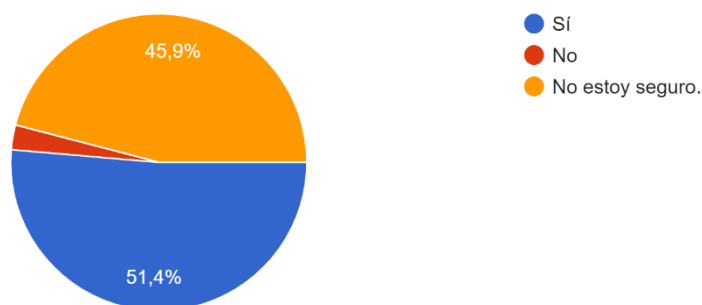
En el segundo interrogante planteado, el 94,6% de los estudiantes afirma que las actividades y evaluaciones de comprensión lectora que realiza es clases son siempre revisadas y retroalimentadas por sus docentes, lo cual es un aspectos realmente importante dentro del proceso de comprensión lectora, pues permite entender que existe un seguimiento continuo de dicho proceso por parte de los docentes, lo cual les permite identificar las principales falencias que presentan los estudiantes y diseñar estrategias para el fortalecimiento de las mismas. Es importante señalar que estos procesos de seguimiento continuo y retroalimentación son determinantes para que proceso educativo tenga un logro de aprendizaje efectivo (Gonzales, 2016, como se citó en Hernández, 2018).

Continuando con el análisis del instrumento, en los resultados frente al tercer interrogante no hay unidad de criterios en cuanto a las respuestas aportadas, pues el 51,4% sostiene comprender en su totalidad los términos cuando lee, pero un 45,9% no está seguro de comprender los términos, de lo cual se puede inferir que es un aspecto que evidentemente afecta el proceso de comprensión lectora, pues impide que haya una interpretación compleja de los textos abordados, dejando así vacíos en el proceso de lectura.

Figura 8. Pregunta 3

¿Al desarrollar lecturas, comprendes el significado del texto en su totalidad y de cada una de las palabras que conforman el texto?

37 respuestas



Nota. Fuente propia de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Frente a lo anterior, cabe anotar a modo de confrontación teórica, que Solé (1992) establece que, durante el proceso lector, el docente debe realizar una recapitulación oral, la cual lleva a la comprensión del estudiante, comprendiendo así los términos y los motivos de la lectura.

En consonancia con lo anterior, en el cuarto interrogante, pese a que el 59,5% de los estudiantes sostiene comprender el enunciado de las preguntas formuladas en los exámenes, un total de 37,8% sostiene no estar seguro de hacerlo, lo cual es una cifra alta que brinda elementos importantes para comprender el proceso de comprensión lectora en la Institución.

El 70,3%, en el quinto interrogante, sostienen que cuando hacen exámenes, los enunciados de las preguntas y la forma como aprobar estos exámenes son claros. Igualmente, el 75,7% de los estudiantes afirma conocer la forma de evaluación de las diferentes actividades desarrolladas tanto en clase, como fuera de ella. Y un 100% sostiene encontrarse a gusto con las actividades propuestas por su docente, lo cual permite analizar que, a nivel institucional, existe una planificación por parte de los docentes de las actividades, así como la correcta socialización de los criterios de evaluación para la realización de actividades y exámenes.

Finalmente, se percibe un clima de confianza y familiaridad, pues el 78,4% dice presentar a su docente las inquietudes que le surgen durante las clases, aunque lo ideal es que esta cifra fuera más alta. En este sentido, se puede inferir que cuando a nivel de contextos escolares existe un clima de confianza y familiaridad entre docentes y estudiantes, es mucho más factible que los estudiantes tengan la posibilidad de manifestar de forma clara y constante cualquier tipo de inquietud que se les presente durante el proceso de comprensión lectora, donde se destaca el rol como facilitador, tal como presentan Aguirre y Espinosa

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

(2018), para quienes los procesos que el docente construye en el aula son una fuente de saber que permite aproximarse a la realidad de los estudiantes, y a éstos, a la realidad que los rodea.

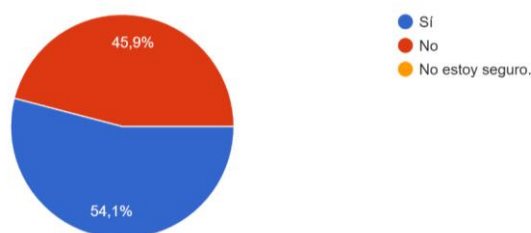
4.5.3. Variable. Mediación didáctica de la gamificación

En cuanto a la segunda variable, es decir, mediación didáctica de la gamificación, los investigadores diseñaron dentro del instrumento 4 interrogantes, los cuales están orientados hacia la tenencia, tanto en la Institución como en los hogares de los estudiantes, de dispositivos electrónicos y acceso a internet, así como utilización de los mismos durante el ejercicio de los procesos académicos. A continuación, se presentan la información recopilada y su análisis.

Se puede analizar, con base en los resultados presentados en el interrogante 1, que el no manejo por parte de dispositivos electrónicos y acceso a internet en los hogares, es un aspecto que dificulta los procesos académicos, y para este caso, el proceso de comprensión lectora y gamificación, sobre todo, si se tiene en cuenta que gracias al confinamiento generado a causa de la pandemia Covid 19, los procesos académicos se realizan de forma remota y que un 45,9% de los estudiantes no cuenta con internet ni dispositivos electrónicos, es un aspecto que dificulta el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 9. Pregunta 1.

¿En casa cuentas con acceso internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?
37 respuestas



Nota. Fuente propia autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

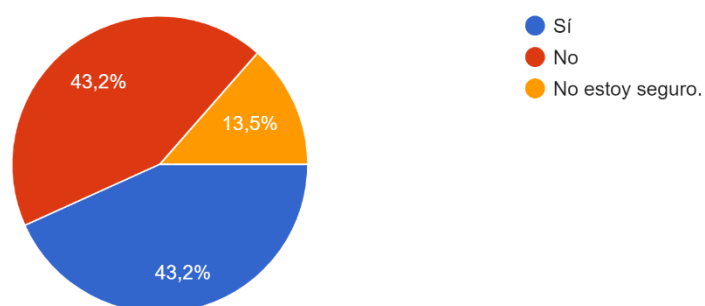
Así, se convierte en una prioridad, dada la naturaleza de la presente investigación, que exista una orientación real por parte de la Institución en el acompañamiento de los hogares para acogerse a planes ofrecidos, en este caso por la Secretaría Distrital de Barranquilla, en los cuales facilitan a los estudiantes que no cuentan con dispositivos electrónicos ni acceso a internet, herramientas como tablets y celulares, así como tarjetas simcard con acceso a internet para dichos dispositivos.

Frente al segundo interrogante, éste indaga si la institución maneja recursos como Internet y herramientas como tablets, computadores o celulares que se puedan utilizar en las clases.

Figura 10. Pregunta 2

¿Tu Institución cuenta con recursos como internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?

37 respuestas



Nota. Fuente propia de autor.

En este punto se puede evidenciar el desconocimiento sobre la realidad institucional, pues en iguales cantidades los estudiantes sostienen que la Institución cuenta con recursos como internet y dispositivos electrónicos, y otros sostienen que no.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

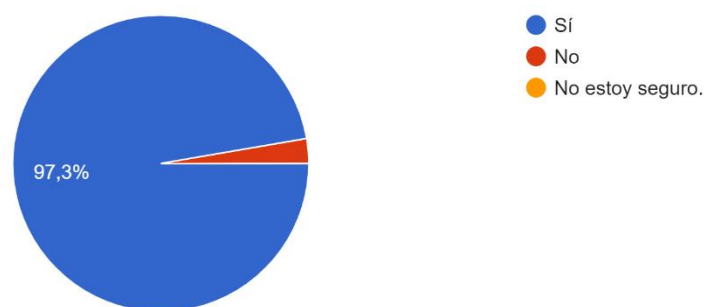
En este sentido, lo deseable es que la Institución contara con dichos recursos y que los estudiantes tengan pleno conocimiento de su existencia y, sobre todo, acceso a ellos, pues de esta manera se podrían diseñar y aplicar, de forma mucho más efectiva, estrategias relacionadas con la gamificación y que, de esta forma, se puedan enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje, de manera especial los relacionado con la comprensión lectora para el caso de esta investigación.

Igualmente, es necesario precisar que es necesario, si se desea fortalecer el proceso de gamificación a nivel institucional, que se cuenten con los recursos físicos para tal fin, reconociendo como una prioridad institucional la adquisición de dispositivos, la disposición de aulas especiales para tal fin, la cualificación docente para la mediación didáctica de la gamificación, entre otros aspectos.

El tercer interrogante se enfocó hacia la utilización de materiales que ayuden al estudiante a participar activamente de las clases, tales como fichas, juegos de mesa, reglas, tableros y otros más.

¿En tus clases utilizas materiales como fichas, juegos de mesa, reglas, tableros y otros más, que te ayudan a participar activamente de las actividades?

37 respuestas



Fuente. Diseño propio de autores.

Es importante señalar cómo, institucionalmente, existe una proyección hacia la mediación didáctica por medio actividades lúdicas, lo cual es un punto importante para esta investigación y constituye un punto de partida para el posterior desarrollo de la propuesta, pues se reconoce la importancia de la mediación didáctica dentro de los procesos académicos, así, la propuesta diseñada por los investigadores se convierte en un elemento que permite enriquecer lo ya planteado a nivel institucional, y así, va en concordancia con los objetivos de la investigación.

La cuarta pregunta estuvo orientada hacia conocer la percepción de los estudiantes sobre si las actividades que incluyen juegos pueden mejorar o no la forma de participar en clases y la mejora del proceso de aprendizaje.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Figura 12. Pregunta 4.

¿Consideras que el uso de actividades que incluyan algún tipo de juego durante las clases mejoraría la forma como participas de éstas, y te brindarían mayores herramientas para mejorar tu proceso de aprendizaje?

37 respuestas



Nota. Fuente propia de autores.

El 100% de los estudiantes participantes coinciden en que las actividades que incluyan juegos podrían hacer que ellos participarían más y así podrían mejorar su proceso de aprendizaje, lo cual es un elemento que sirve de base para el diseño y presentación de la propuesta pedagógica.

En este sentido, cabe analizar cómo los estudiantes cuentan con disposición e, incluso, expectativa, frente a la utilización de juegos durante los procesos académicos, lo cual es un aspecto positivo proyectando la implementación de la propuesta diseñada por los investigadores.

Igualmente, el hecho que los estudiantes coincidan en que el juego sí aportar positivamente a sus procesos de aprendizaje, se puede interpretar como un reconocimiento de los esfuerzos institucionales por mejorar la didáctica en el aula, convirtiéndose la propuesta de los investigadores en una manera de cualificar dichos esfuerzos.

Contrastando con la teoría, se plantea la importancia de integrar las TIC a la educación constituye un aspecto esencial si se desea que las Instituciones Educativas logren

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

actualizar sus prácticas y, con eso, enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje. En este sentido, cabe presentar lo expuesto por Sánchez (2002), como se citó en Carrio (2011):

Es necesario entender las TIC como parte integral del currículum, cuyo uso sea planificado y ejecutado con un fin curricular explícito y con un propósito para que el alumnado aprenda. Un aspecto fundamental es la diferenciación con el concepto de uso curricular de las TIC, concluyendo que la integración incluye el uso, pero con una cierta intencionalidad curricular, con un objetivo del aprender en mente (p.9)

4.6. Resultados Instrumento. Cuestionario a docentes

En el cuestionario aplicado a docentes (Anexo 3), participaron 13 profesores de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, los cuales, luego de ser informados del proceso investigativo y firmar el consentimiento de participación, fueron abordados con preguntas orientadas, primero, a una caracterización y, posteriormente, con interrogantes relacionados con las dos variables de esta investigación.

4.6.1. Caracterización de la población

En cuanto a la caracterización, los resultados ubican que el 84,6% de los docentes son de género femenino y el 15,4% de género masculino. En cuanto al último grado de escolaridad, se ve claramente que la mayoría se ubica como profesional, pues de los 13 docentes, sólo tres han accedido a estudios como especialización y maestría.

Todos los docentes pertenecen a la básica primaria, y su gran mayoría cuenta con seis años o más de experiencia, incluso con un 30,8% que cuenta con más de 20 años de experiencia, lo cual es un punto importante para la presente investigación, pues son docentes

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

que pueden aportar significativamente con sus conocimientos previos en la implementación y perfeccionamiento de la propuesta pedagógica. En cuanto al tiempo de trabajo en años en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, de los trece docentes participantes, seis llevan trabajando en la Institución más de seis, mientras que el resto lleva entre uno y cinco años.

Los datos encontrados, aportan a la presente investigación, en el sentido que permite analizar aspectos relacionados, por ejemplo, con la cualificación de la profesión docentes, pues un mínimo porcentaje cuenta con estudios de postgrado en educación. De aquí, se podría afirmar que, a mayor capacitación, hay altas posibilidades que la práctica docente sea mucho más cualificada.

Por otra parte, el hecho de considerar que los docentes cuentan con muchos años de experiencia, permite inferir que son poseedores de conocimiento, en tanto teórico como práctico, que pueda enriquecer la propuesta diseñada por los investigadores. Igualmente, la mayoría de los docentes, al contar con bastante tiempo en la Institución, puede conocer con claridad sus procesos y aportar dicho conocimiento a esta investigación.

4.6.2. Variable. Comprensión lectora

Frente a la variable de comprensión lectora, un 84,6% de los docentes sostiene que es importante presentar regularmente a los estudiantes estrategias nuevas y actualizadas como juegos interactivos, porque éstas ayudan a fortalecer su proceso de comprensión lectora, y un 69,2% considera importante, dentro de su proceso de planeación y parcelación académica, dejar evidencia de los aprendizajes de mis estudiantes, pues esto le permite realizar una revisión y seguimiento contante del proceso y poder mejorar cada día en el desarrollo del mismo.

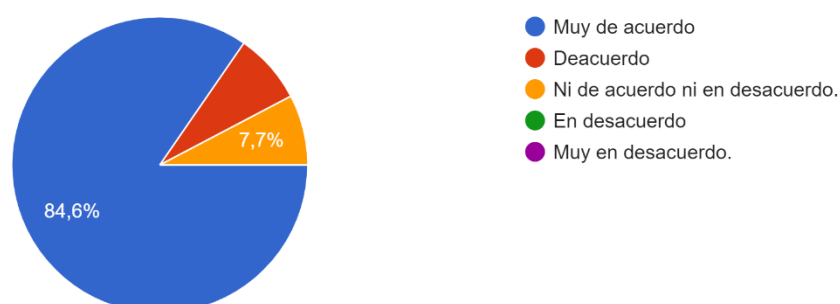
MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Estos resultados se presentan a continuación:

Figura 13. Pregunta 1.

Es importante presentar regularmente a los estudiantes estrategias nuevas y actualizadas como juegos interactivos, porque éstas ayudan a fortalecer su proceso de comprensión lectora.

13 respuestas

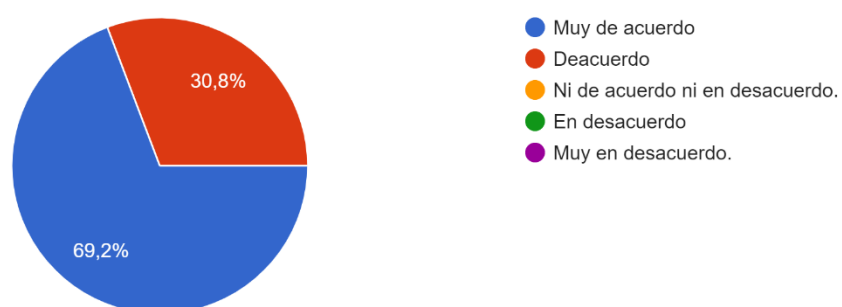


Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 14. Pregunta 2.

Considero importante, dentro de mi proceso de planeación y parcelación académica, dejar evidencia de los aprendizajes de mis estudiantes, ...poder mejorar cada día en el desarrollo del mismo.

13 respuestas



Diseño. Fuente propia de autores.

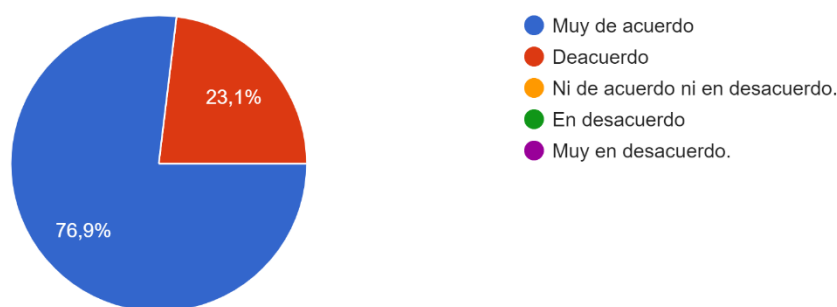
Un 76,9% está de acuerdo con afirmar que los planes de área y asignatura que se utilizan para las clases, deben estar ajustados, tanto a los parámetros u orientaciones de la

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

legislación educativa, como a las necesidades específicas de sus estudiantes, porque esto permite tener una correspondencia con los parámetros nacionales frente a la educación.

Figura 15. Pregunta 3.

Los planes de área y asignatura que se utilizan para las clases, deben estar ajustados, tanto a los parámetros u orientaciones de la legislación educa... los parámetros nacionales frente a la educación.
13 respuestas



Diseño. Fuente propia de autores.

En este sentido es importante resaltar que, según lo encontrado en el Proyecto Educativo Institucional, la Institución tiene en cuenta las directrices del Ministerio de Educación Nacional frente a los procesos de planeación y ejecución de los procesos académicos.

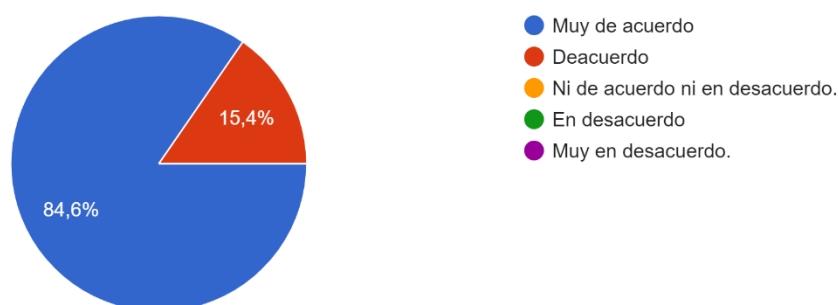
El 84,6% de los docentes coincide en afirmar que se deben diseñar actividades que incluyan diferentes ambientes de aprendizaje, como juegos interactivos, de modo que el estudiante se mantenga siempre motivado frente a los procesos de comprensión lectora, lo cual aporta a la presente investigación, pues se proyecta la presentación de una propuesta pedagógica basada en estos principios.

Figura 16. Pregunta 4.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Se deben diseñar actividades que incluyan diferentes ambientes de aprendizaje, como juegos interactivos, de modo que el estudiante se mantenga frente a los procesos de comprensión lectora.

13 respuestas



Fuente. Diseño propio de autores.

En cuanto al seguimiento de los procesos de aprendizaje, un 79,9% está de acuerdo en que éste juega un papel muy importante a la hora de determinar los niveles de comprensión lectora de sus estudiantes, pues permite hacer una revisión de las fortalezas y debilidades de los mismos, con la intención de buscar una mejora continua.

Llama la atención cómo el 100% de los docentes está de acuerdo con la aplicación de pruebas para determinar el nivel de lectura de los estudiantes en función de la comprensión

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

lectora, así como en la necesidad de revisar y comparar el resto de procesos académicos, con la intención de mejorar el proceso de comprensión lectora.

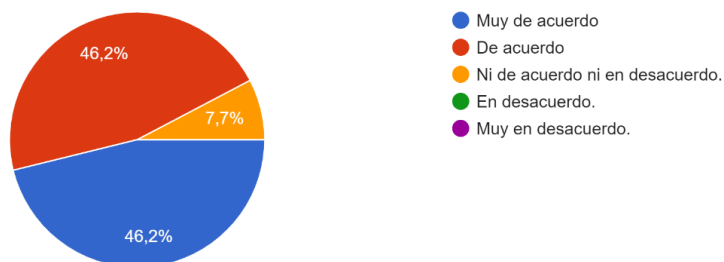
A modo de contrastación teórica, es pertinente reconocer la disposición que tienen los docentes frente al proceso de gamificación, lo cual es un aspecto que puede ser aprovechado para adelantar procesos de formación profesional frente al manejo de las TIC, pues, tal como reconoce la Unesco (2008), fortalecer la formación profesional de docentes bajo la influencia de las TIC, es un elemento que enriquece la práctica docente y, consecuentemente, el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

4.6.3. Variable. Mediación didáctica de la gamificación

En cuanto a la mediación didáctica de la gamificación, que es la segunda variable de esta investigación, el 92,4% sostiene que es necesario utilizar herramientas tecnológicas en los procesos de comprensión lectora, porque éstas brindan la posibilidad de contar con mayores recursos educativos, haciendo, además, más atractivas las actividades para los estudiantes.

Figura 17. Pregunta 1.

Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en los procesos de comprensión lectora, porque éstas brindan la posibilidad de contar con mayores ...ás atractivas las actividades para los estudiantes.
13 respuestas



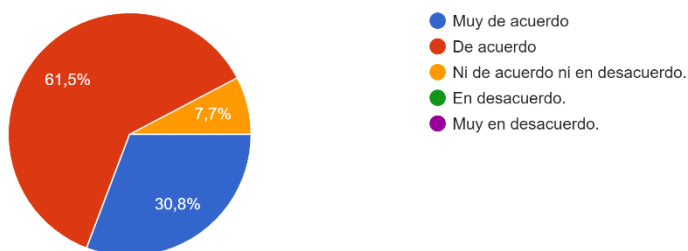
Fuente. Diseño propio de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Asimismo, el 92,3% considera que el acceso a internet y la utilización de herramientas tecnológicas, como tabletas, computadores, celulares y otros dispositivos, es muy importante porque permite fortalecer el proceso de comprensión lectora de sus estudiantes, y el 92,3% considera que el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito educativo puede mejorar los procesos de comprensión lectora de sus estudiantes, porque ofrecen nuevos recursos y estrategias que enriquecen dicho proceso.

Figura 18. Pregunta 2.

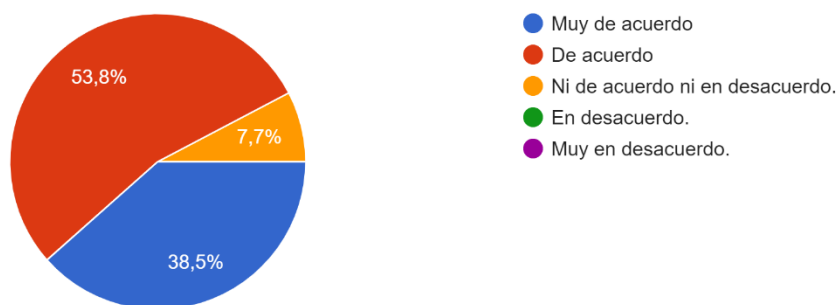
El acceso a internet y la utilización de herramientas tecnológicas, como tabletas, computadores, celulares y otros dispositivos, es muy importante ...roceso de comprensión lectora de mis estudiantes.
13 respuestas



Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 19. Pregunta 3.

Considero que el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito educativo puede mejorar los procesos de c...rsos y estrategias que enriquecen dicho proceso
13 respuestas



Fuente. Diseño propio de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Las preguntas se orientaron también hacia la implementación de juegos relacionados con la tecnología y, en general, la utilización de herramientas que se encuentran en la red de internet, pues el uso de recursos y tecnología aplicada a la información y la comunicación enriquece los procesos académicos. En este sentido, todos los docentes se ubicaron entre *muy de acuerdo* y *de acuerdo*, lo cual es un buen indicio para la presentación y posterior implementación de la propuesta pedagógica de las investigadoras.

El 92,3% de los docentes coincide en afirmar que las estrategias pedagógicas implementadas en los procesos de comprensión lectora deben encontrarse actualizadas según las tecnologías de la información y la comunicación, sobre todo en lo referente a la implementación de juegos que busquen fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, se inclinaron en plantear que las herramientas implementadas requieren de un seguimiento y constante evaluación para que sean totalmente efectivas y que, además, las directivas institucionales deben comprometerse con la cualificación docente en cuanto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, para mejorar en su entendimiento y utilización en las clases.

Con la intención de finalizar el análisis de resultados, es importante señalar los instrumentos aplicados permiten lograr una convergencia entre el componente cualitativo y cuantitativo de la investigación, desde un sentido de complementariedad, pues, por ejemplo, el componente cualitativo no excluye implementación de instrumentos propios del enfoque cuantitativo, de modo de que utilizaron instrumentos que arrojaron datos cuantitativos, como porcentajes y cifras cerradas, pero a su vez, se participa del ambiente de la población, haciendo una inmersión en el contexto educativo de la misma, lo cual permite analizar la realidad de los estudiantes.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Al respecto, Hurtado, Baños y Berlanga (2015) plantea

Cada hecho, evento o fenómeno representa unidades investigativas conformadas por cualidades y cantidades de elementos que las determinan y, en este sentido, se constituyen como variables o categorías filosóficas que expresan dicha unidad orgánica-sistémica de calidad y cantidad, que es proclive de ser estudiada desde la integración y complementariedad (p. 44)

Es importante señalar que este sentido de complementariedad permite una mejor apropiación de la realidad abordada y los datos encontrados, permitiendo una mayor comprensión del problema de estudio, propias de los enfoques mixtos.

4.7. Visión integrada del análisis cuantitativo y cualitativo

El análisis anteriormente presentado constituye un ejercicio que integra, tanto la perspectiva cuantitativa como la cualitativa, integrando así los datos recolectados en los instrumentos, con la discusión y contrastación teórica, intentando dar, de esta manera, una visión en conjunto de la problemática abordadas y, así, procurar un mayor entendimiento del mismo (Hernández y Mendoza, 2008) y obteniendo herramientas para proponer acciones concretas en pro de la solución del mismo.

Capítulo 5.

Herramienta didáctica tecnológica NIVELTIC para el fortalecimiento del nivel inferencial de la comprensión lectora.

En este apartado, se presenta la herramienta didáctica elaborada por las investigadoras, denominada NIVELTIC, la cual se encuentra enfocada en el fortalecimiento del nivel inferencial de la comprensión lectora.

5.1. Descripción de la propuesta

La presente propuesta tiene como propósito implementar una herramienta didáctica tecnológica mediada por la gamificación, que fortalezca la comprensión lectora en el nivel inferencial, además con la implementación de las TIC se contribuirá a mejorar el proceso lector en los estudiantes y los resultados académicos debido a su componente motivador y tecnológico a través de un entorno virtual.

Así pues, se espera ofrecer a los docentes y estudiantes de los establecimientos educativos un componente didáctico tecnológico basado en estrategias gamificadas que permita impactar de manera significativa el proceso lector, llevando a contribuir y transformar su contexto sociocultural; se toma como espacio de intervención: la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz

En este trabajo de investigación titulado *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*, se propone implementar un recurso digital online específicamente una aplicación llamada NIVELTIC, la cual cuenta con elementos del juego gamificado tales como dinámicas, mecánicas y componentes, donde se facilitarán experiencias de juego que permitirán fortalecer procesos de comprensión lectora. Se plantean

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

diferentes actividades en los estudiantes, orientadas a la realización de una tarea y otorgan un estatus, reconocimiento o motivación al estudiantado, además de que se le enseña a canalizar sentimientos de curiosidad, frustración o diversión que puedan surgir mientras cumplen con la tarea asignada (Lázaro, 1995).

5.2. Objetivos de la propuesta

5.2.1. *Objetivo general*

Proponer una plataforma digital como estrategia didáctica tecnológica gamificada que contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

5.2.2. *Objetivos específicos*

Contribuir al fortalecimiento del proceso lector en el nivel inferencial mediado por estrategias didácticas de gamificación.

Implementar la mediación didáctica de la gamificación como estrategia en el fortalecimiento del nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria.

Socializar la aplicación como un recurso educativo digital para el fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial.

5.3. Justificación

En Colombia se han implementado diferentes estrategias innovadoras que van acorde con los cambios que exige el mundo actual, en el cual las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC han jugado un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, no obstante la aplicación NIVELTICS se presenta como una alternativa de solución a la problemática objeto de estudio, en el cual los docentes y estudiantes estarán

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

motivados por aprender y aplicar, además de poder interactuar y potenciar el proceso de comprensión lectora, también fortalecerá las competencias tecnológicas mejorando así la calidad educativa en la institución.

La importancia de la propuesta está centrada en que, a través de esta aplicación, se afianza el desarrollo de competencias lectoras y se convierte en una herramienta digital de apoyo para el docente en la realización de actividades didácticas e innovadoras, que proporciona espacios para que los estudiantes interactúen y aprendan, aportando de forma directa al mejoramiento de los resultados de las pruebas de manera interna y externa, ya que a partir del afianzamiento de la comprensión lectora los estudiantes podrán utilizarlas en todas las áreas del saber y así evidenciar aprendizajes encaminados a mejorar la calidad educativa de la institución.

5.4. Fundamentación teórica y legal de la propuesta

Con el propósito de que la propuesta permita mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes, se hace necesario y pertinente fundamentarse en referentes teóricos, normativos y operativos los cuales servirán de base para orientar los procesos pedagógicos dentro y fuera del aula de clase, a su vez contribuirán a la mejora continua en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Destacan los siguientes fundamentos:

5.4.1. Plataformas educativas.

Según Diaz (2009) una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que se encuentran muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

necesarios conocimientos profundos de programación. Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares. (p.2).

Así mismo se debe tomar en cuenta que a partir de la creación de una plataforma educativa su aplicabilidad debe estar pensada en la posibilidad de una educación a distancia (proceso educativo no presencial), y apoyo y complemento de la educación presencial, lo cual es fundamental como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas de las funciones más destacadas están asociadas a:

La relación entre profesores a través de redes y comunidades virtuales, compartiendo recursos, experiencias, etc.

- La gestión académico-administrativa del centro: secretaría, biblioteca, etc.
- La comunicación con las familias y con el entorno.
- La alfabetización digital de los alumnos, así como de los profesores y las familias.
- El uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- El acceso a la información, comunicación, gestión y procesamiento de datos.

Para Espinoza y Marín (2019) la gestión científica de las redes basadas en la investigación y la tecnología resultan clave para dinamizar el sistema social. En el caso de las redes tecnológicas existe un número significativo de plataformas que han tomado gran importancia en la actualidad, dentro de este tipo de herramientas virtuales se encuentra plataformas comerciales, (tales como WebCT, FirstClass) Plataformas de software libre (un ejemplo de esta son Moodle y Claroline) y Plataformas de desarrollo propio, en esta última dentro de la cual se ubica la aplicación NIVELTIC de la propuesta de investigación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

5.4.2. Plataformas de desarrollo propio

Este tipo de plataforma tiene como objetivo fundamental dar respuesta a un tipo de situación educativa específica e indagar sobre una temática, buscando dar respuesta a las necesidades educativas y pedagógicas que se presentan en las instituciones aportando estrategias innovadoras encaminadas al mejoramiento continuo.

Para cumplir con la expectativa que generan las plataformas, es necesario que éstas tengan incluida aplicaciones mínimas, por consiguiente la aplicación NIVELTIC será una herramienta gratuita que mediante el juego interactivo de preguntas y respuestas, los estudiantes o usuarios podrán aprender y fortalecer sus procesos de comprensión lectora enfatizando en el nivel inferencial, pues a través de este se realizará un proceso de educación más personalizada, por lo que esta estrategia de aprendizaje será en gran medida más efectiva.

5.5 Niveles de comprensión lectora.

5.5.1. Nivel literal

Este tipo de lectura lee la superficie del texto, lo que está explícito realiza una comprensión local de sus componentes. Es una primera entrada al texto donde se privilegia la función del lenguaje que permite asignar a los diferentes términos y enunciados del texto su significado de diccionario y su función dentro de la estructura de una oración o de un párrafo. También permite identificar las relaciones entre los componentes de una oración o de un párrafo.

Tiene que ver con la comprensión de:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- El significado de un párrafo
- El significado de una oración.
- El significado de un término dentro de una oración.
- La identificación de sujetos, eventos u objetos mencionados en el texto.
- El reconocimiento del significado de un gesto (en el caso del significado de la imagen)
- El reconocimiento del significado de los signos como las comillas o los puntos de interrogación

5.5.2. Nivel inferencial

Este tipo de lectura pretende que se realicen inferencias entendidas como la capacidad de obtener información o sacar conclusiones que no están dichas de manera explícita en el texto, al establecer diferentes tipos de relaciones entre los significados de palabras, oraciones o párrafos. Supone una comprensión global de los significados del texto. Tiene que ver con:

El reconocimiento de relaciones, funciones y nexos de (y entre) las partes del texto: relaciones temporales, espaciales, causales, correferencias, sustituciones, para llegar a conclusiones a partir de la información del texto.

- Coherencia y cohesión.
- Saberes del lector.
- Identificación del tipo de texto: narrativo, argumentativo, explicativo.
- Identificación del propósito.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Identificación de la estructura Identificación de la función lógica de un componente del texto.

5.5.3. Nivel crítico

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.

Para hacer esta lectura crítica es necesario:

- Identificación de las intenciones de los textos, los autores o las voces presentes en estos. Reconocimiento de las características del contexto que están implícitas en el contenido del texto.
- Establecer relaciones entre el contenido de un texto y el de otros

5.6. Importancia de la mediación didáctica de la gamificación

La mediación didáctica de la gamificación es un proceso de interacción educativa y una estrategia, que se manifiesta a través de la relación dialógica intencional, social, consciente y sistemática, destinada a generar experiencias de aprendizaje que permitan al estudiante construir su propio conocimiento, además parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas.

A partir de lo anterior, se considera importante el diseño de esta propuesta porque conlleva a despertar en los educandos la motivación, el interés por aprender de una manera

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

diferente, involucrando el uso de elementos tecnológicos a través de esta herramienta innovadora que permite a través del juego asegurar el aprendizaje como base del desarrollo de competencias en las diferentes áreas del saber por medio de dinámicas y experiencias significativas.

De igual forma, ayudando a los docentes a buscar y emplear nuevas estrategias que permitan a los estudiantes construir su propio aprendizaje a través de ambientes virtuales y divertidos haciendo énfasis en que por medio de NivelTIC el estudiante pueda lograr mejorar sus procesos de comprensión lectora aprovechando al máximo este recurso.

5.7. Rol del docente como mediador

Las experiencias que el docente construya en el aula, se constituyen como fuentes de saber que permiten a los estudiantes aproximarse a la realidad que los rodea, transformarse y transformarla. En el proceso intervienen aspectos como el afectivo y relacional, la construcción del concepto que poseemos de nosotros mismos, y todas las capacidades relacionadas con el equilibrio personal, Pérez & Castillo (citado en Aguirre y Espinosa, 2018).

De esta manera el docente mediador debe contar con recursos educativos que incentiven la participación de los estudiantes para la consecución de un aprendizaje significativo, además, con esta participación activa se logra fortalecer el Saber ser, el Saber y Saber hacer.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

5.8. Referentes Normativos

Con relación a los referentes normativos por los cuales se sustenta la realización de esta propuesta cabe mencionar los siguientes:

5.8.1. *Ley 1341 del 30 de julio de 2009*

La aplicación de las TIC en Colombia está regida por la ley 1341 del 30 de julio de 2009 definida como un conjunto de recursos, herramientas, programas, aplicaciones que permiten procesar, almacenar información partiendo de un texto, imágenes, videos, audios pero además esta ley da a conocer el acceso, el uso y en su artículo 39 dice que el MINTIC estará a cargo de coordinar todo lo relacionado con la articulación de las TIC con el sector educativo.

En este artículo el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordina la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

- Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.
- Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
- Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
- Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Desarrollar e implementar la política pública para la prevención y la protección de niñas, niños y adolescentes, atendiendo las necesidades de cada tipo de población, frente a los delitos realizados a través de medios digitales, informáticos y electrónicos
- Contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, mediante la financiación de proyectos que promuevan el acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, por parte de estudiantes y docentes en sedes educativas de carácter oficial, así como la gestión adecuada de los residuos tecnológicos generados por equipos obsoletos.

5.8.2. Ley 1581 de 2012

La presente ley en su artículo 1° tiene por objeto desarrollar el derecho constitucional que tienen todas las personas a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bases de datos o archivos, y los demás derechos, libertades y garantías constitucionales a que se refiere el artículo 15 de la Constitución Política; así como el derecho a la información consagrado en el artículo 20 de la misma.

De igual forma, se tiene en cuenta el artículo 7°. Derechos de los niños, niñas y adolescentes. En el Tratamiento se asegurará el respeto a los derechos prevalentes de los niños, niñas y adolescentes.

Queda proscrito el Tratamiento de datos personales de niños, niñas y adolescentes, salvo aquellos datos que sean de naturaleza pública.

Es tarea del Estado y las entidades educativas de todo tipo proveer información y capacitar a los representantes legales y tutores sobre los eventuales riesgos a los que se

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

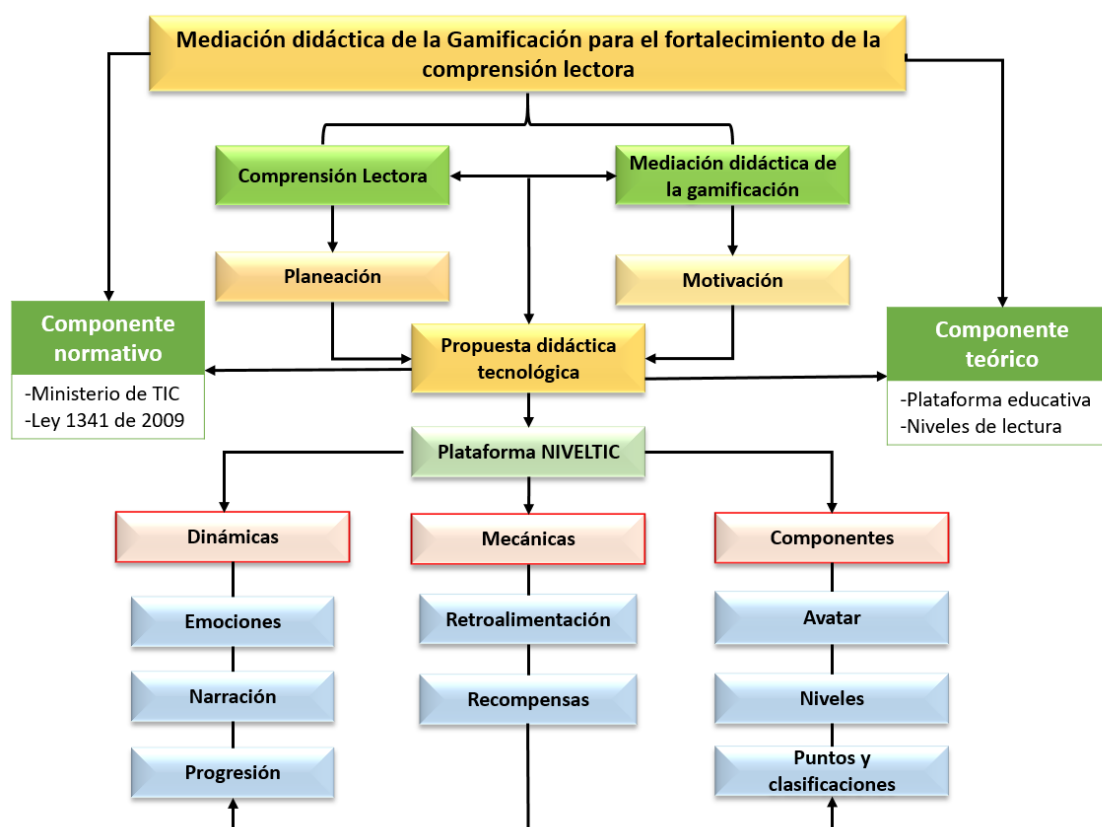
enfrentan los niños, niñas y adolescentes respecto del Tratamiento indebido de sus datos personales, y proveer de conocimiento acerca del uso responsable y seguro por parte de niños, niñas y adolescentes de sus datos personales, su derecho a la privacidad y protección de su información personal y la de los demás. El Gobierno Nacional reglamentará la materia, dentro de los seis (6) meses siguientes a la promulgación de la misma.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

5.9. Estructura de la propuesta

La propuesta orientada a diseñar una plataforma digital como estrategia didáctica tecnológica gamificada, para fortalecer el nivel inferencial en la comprensión lectora se plantea a partir de dos componentes: didáctico y tecnológico, como se evidencia en la siguiente gráfica:

Figura 20. Componentes de la propuesta.



Fuente. Diseño propio de autores.

La propuesta busca integrar los procesos de comprensión lectora y mediación didáctica de la gamificación a través de la planeación y la motivación, que son fundamentales para su implementación con el fin de establecer acciones encaminadas al fortalecimiento del

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

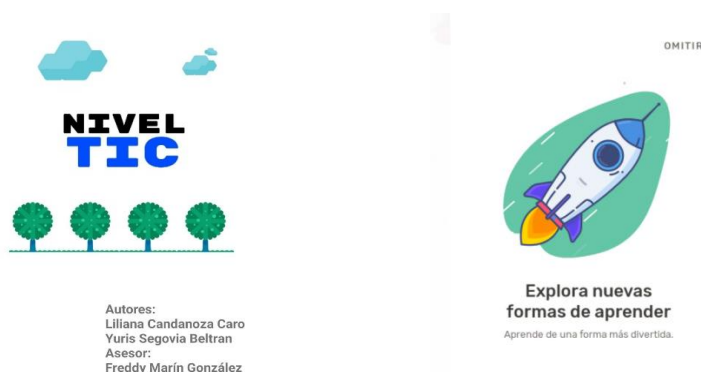
proceso lector a nivel inferencial en los estudiantes; considera los componentes teóricos-normativos requeridos para un direccionamiento estratégico que lleve al buen uso y manejo de la aplicación Nivel-tic.

Es importante en las instituciones educativas priorizar la identificación de las necesidades del uso y beneficios de las TIC como un recurso estratégico para el aprendizaje dinámico, interactivo e innovador, convirtiéndose en un insumo necesario para la institución a nivel académico.

De igual forma la plataforma cuenta con unos elementos característicos del juego que permiten a los aprendices afianzar sus conocimientos considerando dinámicas, mecánicas y componentes, dentro de las cuales se encuentran otros apartados como son las emociones, proceso de narración, el progreso en cada nivel, retroalimentación y recompensas que incentiven al estudiante a descubrir nuevas formas de aprender y alcanzar aprendizajes significativos mediante el desarrollo autónomo.

A continuación, se describen las partes de la propuesta, que se muestran a los docentes y estudiantes en la aplicación:

Figura 21. Orientación 1 del inicio de NIVELTIC.

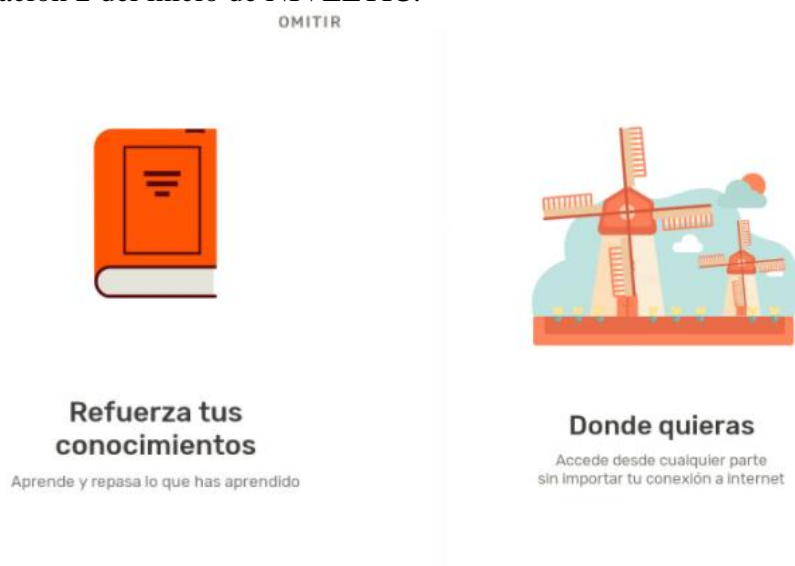


Diseño. Fuente propia de autores.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

En la anterior gráfica se observa cómo el diseño de la propuesta brinda orientaciones para que el estudiante y el docente se acerque a la aplicación y la pueda conocer. A continuación, se presenta la segunda orientación del inicio de NIVELTIC.

Figura 22. Orientación 2 del inicio de NIVELTIC.



Fuente. Diseño propio de autores.

La orientación 2 permite que el estudiante y el docente se acerque a la aplicación y la pueda conocer. A continuación, se muestra el registro del estudiante o docente:

Figura 23. Registro del estudiante o docente.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fuente. Diseño propio de autores.

Posterior al registro, el estudiante o docente accede a los niveles de Niveltic, tal como se presenta a continuación, y a su vez, cada uno de los niveles cuenta con un objetivo propio:

Figura 24. Presentación de los niveles 1 y 2.



MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Diseño. Fuente propia de autores.

Figura 25. Presentación de los niveles 3 y 4.



Diseño. Fuente propia de autores.

Figura 26. Presentación de los niveles 5 y 6



MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 27. Presentación del nivel 7.



Fuente. Diseño propio de autores.

Cada nivel cuenta con cinco preguntas clasificatorias dentro del mismo nivel. A continuación, se presentan las preguntas del primer nivel, con la intención de ejemplarizar la estructura de cada uno de los niveles:

Figura 28. Pregunta 1

1 de 5

¿Cuáles son los géneros literarios?

A. Narrativo, Lírico y Dramático

B. Novela, Argumentos e Inferencias

C. Cuentos, Narrativo y Argumentos

D. Fábulas, Cuentos e Inferencias

Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 29. Pregunta 2.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2 de 5

¿A qué género literario pertenece el cuento?

A. Lírico

B. Dramático

C. Narrativo

Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 30. Pregunta 3.

3 de 5

¿A qué género literario pertenece el poema?

A. Narrativo

B. Lírico

C. Dramático

Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 31. Pregunta 4.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fuente. Diseño propio de autores.

Figura 32. Pregunta 5

5 de 5

¿Cuáles son las diferentes clases de texto?

A. Narrativo, Inferencial, Explicativo y Dramático

B. Narrativo, Informativo, Instructivo y Argumentativo

C. Narrativo, Expositivo, Explicativo e Inferencial

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

5.10. Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta, se realiza un proceso de triangulación intersubjetiva, el cual permite corroborar tanto la estructura de la misma, como su adecuación referencial (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), en otros términos, abordarla desde diferentes ópticas, lo cual permite una mayor comprensión de la misma, para lo cual se hace necesario la revisión de la misma por parte de los docentes de la Institución y, así, su disposición para ser implementada.

Para tal fin, intervino el equipo investigador, coordinador de la institución y docentes que implementarían la propuesta, con la intención de analizar su estructura y la función de la misma, lo cual facilita la comprensión de la propuesta, su perfeccionamiento y aplicación. Así, luego de compartir la propuesta y el objetivo de la misma, se les solicita hagan una validación de la misma bajo los criterios de redacción, coherencia y congruencia de sus partes, pertinencia, confiabilidad, veracidad y factibilidad en el contexto institucional, así como las sugerencias, observaciones u otro aspecto que considere relevante para mejorar la Propuesta. Los participantes validaron la propuesta como pertinente, confiable y factible para aplicar en la Institución.

Es importante señalar que la triangulación intersubjetiva permite conocer la apreciación que profesionales pueden dar a la propuesta desde su saber específico, lo cual permite que ésta se enriquezca desde diferentes visiones, pues “la triangulación intersubjetiva permite contrastar los diferentes puntos de vista que tienen los implicados sobre una misma realidad” (Vallejo y Finol, 2009, p. 117).

Figura 33. Triangulación intersubjetiva

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



Fuente. Diseño propio de autores.

Conclusiones

A continuación, se enuncian las principales conclusiones del proceso investigación en correspondencia con los objetivos del estudio, teniendo en cuenta que el objetivo general es diseñar una propuesta didáctica tecnológica fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora de estudiantes de básica primaria.

Se puede concluir, entonces, que la aplicación de muestras diseñadas hacia la determinación del nivel de lectura en estudiantes constituye una herramienta de vital importancia para la mejora del proceso lector de los estudiantes, pues brinda información que permite al maestro, entre otros aspectos, analizar la efectividad de los métodos empleados.

Por otra parte, frente a la caracterización del nivel de lectura de los estudiantes, hay que anotar la falta de desarrollo proceso de deducción es un aspecto que impide que muchos estudiantes logren llevar al nivel inferencial de lectura, por que lo que la institución debe

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

adelantar estrategias para que los estudiantes desarrollen la capacidad de deducir ideas y, así, se facilite el proceso de lectura inferencial, en especial, estrategias que llamen su atención y lo inviten a la participación activa.

En este mismo sentido, las actividades que impliquen que el estudiante pueda involucrarse directamente y a disfrutar el proceso de aprendizaje son un elemento que aporta significativamente a la intención de fortalecer los procesos de lectura, por lo que el diseño e implementación de propuestas pedagógico – tecnológicas encaminadas al fortalecimiento del nivel inferencial de la lectura con componentes de gamificación, debe ser replicado en diferentes contextos educativos donde igualmente se presente la misma problemática.

Recomendaciones

Luego de realizar el proceso investigativo, se recomienda a los docentes de básica primaria profundizar sobre los procesos de gamificación en ciertos aspectos educativos y pedagógicos, ya que el juego y el aprovechamiento del tiempo libre resulta un espacio clave para desarrollar competencias, para esto, es necesario también que los docentes se documenten y familiaricen con la gamificación y sus beneficios en el ámbito educativo.

Se recomienda también a las instituciones educativas, que no solo en el área de humanidades y lengua castellana se apliquen estas estrategias que resultan útil para el aprendizaje de otras áreas tales como las matemáticas y las ciencias naturales, por ello, es pertinente que se creen planes de estudio y se incluya en el proyecto educativo institucional el proceso de gamificación para fortalecer el aprendizaje de ciertas temáticas, acompañado de las herramientas tecnológicas.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Asimismo, se recomienda al Gobierno Nacional apoyar estas iniciativas destinando recursos para que las herramientas tecnológicas necesarias lleguen a las escuelas y se puedan desarrollar procesos de gamificación en las áreas en las que sea necesario este tipo de aprendizaje, por lo tanto, el estado también debe garantizar que los docentes sean instruidos de la mejor manera para que este tipo de iniciativas sigan dando excelentes resultados a nivel educativo en el territorio nacional.

Por último, se recomienda también a los futuros investigadores en el ámbito pedagógico, específicamente en básica primaria que aborden este tipo de temáticas ya que resultan bastante positivas para el aprendizaje de muchas áreas a través del juego y del aprovechamiento del tiempo libre, por ello se exhorta a investigadores de las áreas como matemáticas y las ciencias naturales que tengan en cuenta los procesos de gamificación.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Referencias

- Acuña Medina, N., León-Arias, M., López-Palomino, L., Villar-Navarro, C., & Mulford-León, R. (2018). Aprendizajes de las Matemáticas Mediados Por Juegos Interactivos En Scratch En La IEDGVCS. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(2), 32 - 42. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.03>
- Aguirre y Espinosa (2018). Importancia de la mediación didáctica en docentes en formación. Un caso específico para la enseñanza del concepto materia. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*. Numero Extraordinario. ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126
- Altamar, F y Rivera, R. (2019) Aproximación a un modelo didáctico con el uso de libros digitales para la potenciación de la comprensión lectora en estudiantes de 7 grado de básica secundaria de la I.E.T.C.S.
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Ardila, A. (2008). *Psicología de la Percepción*. México: Editorial Trillas.
- Argibay, J. (2009). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 13(1), 13-29. <http://www.scielo.org.ar/pdf/spc/v13n1/v13n1a01.pdf>
- Arias Maldonado, M. I., Gutiérrez González, C. M. y Rodríguez López, J. D. (2021). *La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural* [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Arias, J & Casas, J. (2021). *Mediación didáctica para el fomento de la expresión oral y escrita y el mejoramiento del desempeño académico estudiantil*. [Trabajo de Grado. Maestría en Educación. Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional. <file:///C:/Users/user/Downloads/Mediaci%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20fomento%20de%20la%20expresi%C3%B3n%20oral%20y%20escrita%20y%20el%20mejoramiento%20del%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico%20estudiantil.pdf>
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Ausubel, D; Novak, y Hanesian, H. (1983) *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, Ed. Trillas, México.
- Beloch, C. (2012). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.wiki?8>
- Benítez y Saumeth (2018) Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la implementación de compren-tic dirigido a estudiantes de Segundo grado. Trabajo de grado. Universidad de la Costa, Barranquilla. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/181>
- Betancur Herrera, M., Rico Castro, L., Rivero Giraldo, F. (2018). La literatura infantil y juvenil, desde la gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria. (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/12020>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Buendía, L., Colás, P. & Hernández, F. (1998): *Métodos De Investigación En Psicopedagogía*. España: McGraw-Hill.

Caballero, C y Suarez, M. (2021) Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander.(Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado en: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9182>

Cano, J. y Navarro, J. (2019). *Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del área metropolitana del valle de Aburrá* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4796>

Carrera, B. & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural . *Educere*, 5(13),41-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Carrera, M., Bravo, O., y Marín, F. (2013). Visión transcompleja y socioopolítica del currículo universitario. *Encuentro Educativo*, 20(1). Disponible en <https://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/1192>

Carrión (2011) Integración curricular de las TIC. Tesis Doctoral. Recuperado de: http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/1844/Trabajo_7059_62.pdf?sequence=1

Cassany, D. (2006). *Comprensión Lectora*. Editorial Graó.

Castro, I. (2002). *Razonamientos lógico-deductivos*. En Luque, Carlos Julio (Ed.), *Memorias XIII Encuentro de Geometría y I de Aritmética* (pp. 207-217). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Castro, L. (2020). La gamificación como un espacio para la lectura crítica. *Experiencias Investigativas y Significativas* | Vol. 6 (Revista Electrónica) Octubre – Diciembre, 2020 pp. 69 – 82. Recuperado de

Cifuentes Medina, J., & Camargo Silva, A. (2018). La Importancia del Pensamiento Filosófico y Científico en la Generación del Conocimiento. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(1), 69-82. Recuperado a partir de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1818>

Colombia: Congreso de la República (1994). *Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación*. Bogotá: Diario Oficial 41.215 de febrero 8 de 1994.

Colombia: Congreso de la República (2009). *Ley 1286 o Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Bogotá: Diario Oficial N° 47.241 de enero 23 de 2009.

Colombia: Presidencia de la República (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Imprenta Nacional.

Colombia: Presidencia de la República (2018). *Plan Nacional de Desarrollo: “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad”*. Bogotá.

Corrales, Dussán, Borbón y Córdoba (2020) *Informe Nacional de Resultados para Colombia - PISA 2018*. Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – ICFES. <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1529295/Informe%20nacional%20de%20resultados%20PISA%202018.pdf>

Costello, R. (2022). Future Directions of Gamification in Education. In *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 141-150). IGI Global.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Cózar-Gutiérrez, R. y Sáez-López, JM (2016). Aprendizaje basado en juegos y gamificación en la formación inicial del profesorado en ciencias sociales: un experimento con MinecraftEdu. *Int J Educ Technol High Educ* 13, 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>

Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12(Ext),180-205.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76109911>

De Zubiría Samper, J. (s.f.) Los retos a la educación en el siglo XXI.
<https://antoniorc72.files.wordpress.com/2013/06/lectura-en-el-siglo-xxi.pdf>

De Zubiría, M. (2006) *Teoría de las seis lecturas*. Editorial Magisterio.

Díaz Barriga, F. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.

Díaz, L. (2012). *La integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones al currículo regular*. Madrid: Editorial Santillana

Díaz-Becerro, S. (2009). Plataformas Educativas. Un Entorno para Profesores y Alumnos.

Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Gamificar la educación: lo que se sabe, lo que se cree y lo que permanece incierto: una revisión crítica. *Int J Educ Technol High Educ* 14, 9
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

Duarte, Franco, Salinas y Contreras (2018). *Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo*. MinEducacion.
https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/_2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/108001018464.pdf

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Dubois, M. (2001). El proceso de lectura. De la teoría a la práctica. *Revest de Neurology*, 9, 115-122.
<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bibliotecaparlante/handle/20.500.12151/33>
- Duran, G. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de las TIC en estudiantes de educación primaria. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 401 - 406. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.46>
- Escobar, N. (2011) La mediación del aprendizaje en la escuela. *Acción pedagógica*. pp. 58-73. San Cristóbal. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6222147>
- Espinoza, R., & Marín-González, F. (2019). Redes de investigación transdisciplinar tecnocientífico en contextos reticulare. *Utopía Y Praxis Latinoamericana*, 24(87), 173-193. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/27565>
- Esquivel, P., Villa, F., Guerra, G., Guerra, C. y Rangel, E. (2018). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para el mejoramiento de la Comprensión lectora. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 105-112. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9>
- Estrada, P & Sarabia, D. (2020). *Procesos pedagógicos en el aseguramiento del aprendizaje y mejoramiento de la práctica docente*. [Tesis de grado Maestría en Educación. Universidad de la Costa, CUC]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8044>
- Fajardo, L. (2007). *La lingüística cognitiva: principios fundamentales*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Fernández, I., Ibáñez, E., Ballestas, S. y Beltrán, C. (2018). Estrategias pedagógicas para mejorar la convivencia escolar mediante las TIC. *Cultura. Educación y Sociedad* 9 (3), 343-350. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.39>
- Francis, S. (2005). *El proceso de Lectura*. México: Editorial Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Sao Paulo: Siglo XXI Editores S. A.
- Gaitán, A. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Aprendiendo al aire libre. <https://aprendiendoal aire libre.org/2018/02/22/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Garrido, J. (2009). *Manual para la confección de programas de desarrollo individualizado*. Madrid: Editorial EOS.
- Gil, J., & Ortega, R. (2018). Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo pedagógico participativo en educación. *Communication Papers*, 7(14), 9. <https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/viewFile/22272/26029>
- Godoy, M. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- Godoy, P. (2005). *Problemas de Atención y Concentración*. Santiago de Chile: Editorial Atenas, Ltda.
- Gómez, I. & Carril, I. (2017). Relación entre la comprensión lectora, la ortografía y el rendimiento: un estudio en Educación Primaria. *Ocnos*, 16 (1), 7-17. doi: http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1167

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- González, L. y Santiago, A. (2019). *Fortalecimiento De La Comprensión Lectora Mediante El uso De Mangus Classroom En Estudiantes De Básica Primaria De La I.E Helena De Chauvin De Barranquilla*. (Tesis de maestría) <http://hdl.handle.net/11323/5102>
- Goodman, K. (1996). La lectura, la escritura y los textos escritos: Una perspectiva transaccional sociopsicolingüística. En *Textos en contexto 2: Los procesos de lectura y escritura*. Buenos Aires, Argentina: Lectura y vida.
- Gutiérrez V. Y Valero K. (2019) Estudio de caso: influencia del juego interactivo digital en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes con TDAH.E, Universidad de la Costa, Barranquilla. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5686>
- Guzmán, M. y Sequeda, J. (2019). *Aprendizaje cooperativo como estrategia para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria*. (Tesis de posgrado). Recuperado de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5554>
- Hernández (2018) De los procesos pedagógicos y didácticos del área de matemática en el nivel primario: plan de acción. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/11162>
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. Mc Graw Hill
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGrawHill.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/1844/Trabajo_7059_62.pdf?sequence

≡1

Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23-45.

Recuperado de:

<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>

<https://experiencias.iejuliussieber.edu.co/index.php/Exp-inv/article/view/168>

Hurtado, J., Baños, R., & Berlanga, V. (2015). La investigación formativa como metodología de aprendizaje en la mejora de competencias transversales. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 196, 177-182.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815040239>

Jácome, C. (2020.). *La implementación de las herramientas multimediales desde los fundamentos de la mediación didáctica*. [Tesis de grado. Universidad del Valle].

Repositorio Institucional. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/18729>

Jonassen, D. (2000). *El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje*. En Ch. Reigeluth, (2000). *Diseño de la instrucción. Teoría y modelos*. Aula XXI Santillana.

Lázaro, A. (1995). “Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad. *Revista de Estudios y Experiencias*, 51 (3): 7-22.

Ley estatutaria 1581 de 2012.

Llanos, A. y Montenegro, J. (2019) Propuesta didáctica para el fortalecimiento en la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

https://docs.google.com/document/d/1nWJOB1jPcohIy0g4Pa1sx2_Ev7arCixKs3DLnrE1QVc/edit#

Leal Ordóñez, L., & Do Nascimento Osorio, A. (2019). The thinking styles of the university teacher. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 10(1), 125-148.

<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.10.1.2019.09>

Loján Carrión, M. (2017). Patrones En Gamificación Y Juegos Serios, Aplicados (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26793>

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=s181502762004000100012&script=sci_arttext

Makuc, M (2015) *Teorías implícitas acerca de la comprensión de textos: Estudio exploratorio en estudiantes universitarios de primer año1*. Revista signos. Estudios de lingüística ISSN 0718-0934, Chile.

Marín, F., Nieto, J., Torregroza, Y. y Peña C. (2018). Competencia argumentativa en sexto grado. Una propuesta educativa centrada en los recursos educativos digitales abiertos. *Revista de Pedagogía*, 30(104) 61–85. Disponible en:

http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ped/article/view/15704

Marín González, F., Roa Gómez, M., García Peña, L., & Sánchez Montero, E. (2017). Evaluación institucional en escuelas de Barranquilla – Colombia desde la perspectiva del docente. *Revista De Ciencias Sociales*, 22(4).

<https://doi.org/10.31876/rcs.v22i4.24880>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Marín, I. y Hierro, E. (2013) Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes, Barcelona: Empresa Activa

Martínez, M. (2017). *El proceso investigativo. Manual teórico práctico*. México: Editorial Trillas.

Martínez Carbonell, J. (2018). Implementación de una huerta escolar como herramienta estratégica para fomentar la investigación. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 335 - 342. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.38>

Mayorga y Sandoval (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. Recuperado <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6490/TRABAJO%20DE%20GRADO%20DENYS%20MAYORGA%20-%20CYNTHIA%20SANDOVAL%20ASESOR%20LILIANA%20CANQUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MEN (1998). *Lineamientos Curriculares de la Lengua Castellana*. Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

MEN (2003) Niveles de lectura. Colombia aprende.

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/plegable_niveles_de_compreension_lectora_leng.pdf

MEN (2004). Estándares de Competencias Básicas. *Revista Altablero*, 30, 7-11.

MEN (2008) *Orientaciones generales para la educación en tecnología. Ser competente en tecnología ¡Una necesidad para el desarrollo!* Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-160915.html>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

MEN (2011). Educación de Calidad. Disponible en: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-285176_archivo_pdf_10_calidad.pdf

MEN (2014). Dirección de calidad para la educación preescolar, básica y media subdirección de referentes y evaluación de la calidad educativa. Ministerio de educación Nacional. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-342767_recurso_10.pdf

MEN (2016). Plan Nacional Decenal de Educación. 2016-2026. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/1621/w3-propertyvalue-34424.html>

MEN (2020) Estándares básicos en competencias
<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-340021.html?noredirect=1>

MEN y MINCULTURA (2011). Plan Nacional de Lectura y Escritura “Leer es mi cuento”. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-325387.html?noredirect=1>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1994). Ley 115. Recuperado de

http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf

MINTIC (2002). *Programa Estratégico de Uso de Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Disponible en: https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-125156_recurso_00.pdf

MINTIC (2010). *Plan Vive Digital Colombia*. Disponible en:

http://www.mintic.gov.co/images/ms_vive_digital/archivos/Vivo_vive_Digital.pdf

Monroy Romero, José Alberto, & Gómez López, Blanca Estela. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37-42.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008&lng=pt&tlng=es

Moreno, I. (2015). Para qué sirven las TIC. *Aula de innovación educativa*, 240(2), 33-37.

[http://colectivoescuelaabierta.org/Para que sirven las TIC-Aula.pdf](http://colectivoescuelaabierta.org/Para_que_sirven_las_TIC-Aula.pdf)

Munévar, D. (2017). Análisis de la Política Educativa Colombiana desde la Teoría del Constructivismo Estructuralista. *Diversidad, Innovación y Política Educativa*, 6(2), 67-80.

Navarro y Roa (2019) *El microrelato: estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado*. Trabajo de grado, universidad de la costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5690>

OECD (2019). *Colombia - Country Note - PISA 2018 Results*. OECD 2019 Volumes I-III. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.pdf

Okuda, M, & Gómez, C (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(1),118-124.[fecha de Consulta 25 de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80628403009>

Organización de Estados Iberoamericanos (2008). *Metas Educativas 2021: La Educación que queremos para la generación de los bicentenarios*. Madrid.

Oroes L., M. (2014). *Psicometría Esquemas de teoría (TCT y TRI) y Ejemplos de Aplicación de cada técnica*. Editorial Lulu.com. https://books.google.com.co/books?id=npxLCAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Ortiz, A., Jordán, J. y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.* vol.44.
https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151797022018000100448&lng=es&tlng=es
- Padrón, J., & Camacho, H. (2000). ¿Qué es investigar? Una respuesta desde el enfoque epistemológico del racionalismo crítico. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 2(2), 314-330. <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-QueEsInvestigarUnaRespuestaDesdeElEnfoqueEpistemol-6436308.pdf>
- Parra, M., Segura, A., Cano, E., & López, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 278-293. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/67014>
- Pasek, E., & Matos, Y. (2006). Cinco paradigmas para abordar lo real. *Telos*, 8(1),106-121. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99318655008>
- Pérez, A, Méndez, C, Pérez, P y Yris, H, (2017) Los Criterios de Evaluación del Aprendizaje en la Educación Superior. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6736089.pdf>
- Perfecty, C. (2005). *Reading ability*. Ed. Oxford University Press.
- Pérez, J y Gardey, A, (2008). Definición de planeación educativa (<https://definicion.de/planeacion-educativa/>)
- Pérez, L. y Regino, B. (2019) Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria (Trabajo de grado) Universidad de la Costa, Barranquilla. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5573>

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Pinto, M. (1989). Introducción al análisis documental y sus niveles: el análisis de contenido. *Boletín de la ANABAD*, 39(2), 323-342.

Profesores y alumnos. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, 1-7.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

Sánchez, J. (2018). La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena (Tesis de maestría). Recuperado de <http://hdl.handle.net/11323/67>

Santiago, A., Castillo, M. & Ruiz, J. (2005). *Lectura, Metacognición y Evaluación*. Bogotá: Alejandría Libros.

Severin, E. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las tics en educación en América Latina y el Caribe*. Unesco.

Siemens G. (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en: [www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc).

Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Barcelona, España: Editorial Graó

Soprano, A. (2007). *La memoria del niño: Desarrollo normal y trastornos*. México: Fondo de Cultura Económica.

Tancara, C. (1993). La Investigación documental. *Temas Sociales*, (17), 91-106.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008&lng=es&tlng=es

Tresguerres, J. (2005). *Fisiología Humana*. Madrid: McGraw Hill

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Trinidad, A. (2019). Adaptación e implementación del programa leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en alumnos de cuarto grado de una comunidad rural. (Tesis de maestría). <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/675>
- Vallejo, R., y Finol de Franco, M. (2009). La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas, *Redhecs*, 7(4), 117-133.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3063110>
- Vásquez-Bustamante, O. (2018). Competencias lectoras y escritoras a través de la investigación como estrategia pedagógica. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 9-18. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.01>
- Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Editorial Paidós.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.
http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf
- Zourmpakis, A. I., Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2022). Education of preschool and elementary teachers on the use of adaptive gamification in science education. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 14(1), 1-16.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado de estudiantes

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACION

^aObligatorio

1. Barranquilla, noviembre 2 de 2021. Yo, acudiente del estudiante de 5^{ta}, una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en la investigación titulada Mediación didáctica de La Gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora, como requisito de un trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación de La Universidad de la Costa; autorizo al equipo de investigación integrado por los especialistas Liliana Candaneza y Yuris Segovia, y asesoradas por el Doctor Freddy Marín para la realización de los siguientes procedimientos: 1. Recolección, procesamiento y tratamiento de la información suministrada. 2. Elaboración de la propuesta correspondiente. 3. Generación de las debidas conclusiones. Adicionalmente me han notificado que:
 - La participación de mi acudido es voluntaria y está en libertad de retirarse de ella cuando lo considere pertinente.
 - No recibirá beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos contribuirán a optimizar los sistemas de información de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, así como a otras instituciones educativas de características similares.
 - Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. Esta información será archivada en papel y medio electrónico bajo la responsabilidad de los investigadores y de la universidad a la cual se adscribe el programa de Postgrado. El archivo del estudio se guardará en la Universidad de la Costa bajo la responsabilidad de los investigadores.
 - La información suministrada es completamente anónima y tratada única y exclusivamente con fines de investigación. Hago constar que he leído y comprendido el presente documento en fe de ello lo suscribo a través de mi firma. ^a

Marca solo un óvalo.

- Sí autorizo a mi acudido para participar en la investigación
- No autorizo a mi acudido para participar en la investigación

2. NOMBRE COMPLETO ^a

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

3. CÉDULA DE CIUDADANÍA *

4. NOMBRE DE MI ACUDIDO *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Anexo 2. Matriz de Antecedentes

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN									
Título	Autores	Año, país, institución	Objetivos	Teorías de sustento	Componentes metodológicos	Resultados	Conclusiones	Aportes (Inferencia argumentativa)	Referencia Formato APA
1. Artículo Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje.	Mª Elena Parra-González; Adrián Segura-Robles; Esteban Vázquez Cano y Eloy López-Meneses	Internacional 2020, España, Universidad de Granada España	El artículo referido tuvo como objetivo general conocer y analizar los niveles de activación del alumnado tras la implementación de un proyecto gamificado en el aula.	Se sustenta en la “teoría de flujo, flow” de Mihaly Csikszentmihalyi (1997) “un estado en el que uno se siente completamente absorto en una actividad que proporciona placer y disfrute”.	Se desarrolló desde la perspectiva cuantitativa y cualitativa. Mediante un estudio descriptivo.	Los resultados indican valores altos de activación para estudiantes inmersos en actividades gamificadas además de que no existen variables sociodemográficas que afecten a este tipo de valores de forma significativa. El género/sexo no parece ser una variable diferenciadora en torno a la activación de los participantes en actividades gamificadas.	Con respecto a las conclusiones se puede inferir que las metodologías activas, específicamente las experiencias gamificadas, no dejan de ser una herramienta que mejora distintos procesos Psicológicos relacionados con el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo del pensamiento creativo.	Desde el presente trabajo se considera que hacer uso de la gamificación constituye una oportunidad para fortalecer los procesos de metodologías activas, este referente es importante para nuestro trabajo porque a través de la implementación de estas metodologías el estudiante construye un aprendizaje significativo, igualmente desde el trabajo se toman variables sociodemográficas que en el caso de la siguiente investigación se tendrán en	Segura-Robles, A., Cano, E. V., & López-Meneses, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, 13(3), 278-293. [DOI: 10.35699/1983-3652.2020.25846] https://digibug.ugr.es/handle/10481/67014

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

								cuenta para el uso adecuado de los recursos.	
2.Tesis de maestría La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el contexto rural	Arias Maldonado, M. I., Gutiérrez González, C. M. y Rodríguez López, J. D	Nacional 2021, Colombia Bogotá, Universidad Cooperativa de Colombia	Diseñar una secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación que favorezca la comprensión lectora en estudiantes rurales de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Sarmiento.	La presente investigación está basada en los Niveles de comprensión lectora propuestos por Isabel Solé (2012) nivel ejecutiva, funcional, instrumental y epistémico o de lectura crítica, teniendo en cuenta que se refieren a la identificación del código escrito, el tipo de texto, en la indagación, análisis y la argumentación de temáticas, con la finalidad de obtener conocimiento en las diferentes áreas del saber. MEN (1998) nivel literal, inferencial y crítico - intertextual, consiste en decodificar la información, identificar el tipo de texto, generar conclusiones y emitir juicios. Gamificación por Kevin Werbach y Dan Hunter	La investigación se desarrolló bajo el paradigma socio-crítico y el enfoque de Investigación Acción, siguiendo un proceso cíclico o espiral en tres fases: observación, plan de acción, y diseño de la propuesta didáctica	A partir de los resultados se diseñó la secuencia didáctica CHIGAMI, que integra elementos de la gamificación como desafíos y misiones que favorecen la comprensión lectora a través de narrativas que le dan significado al contexto sociocultural de los estudiantes.	A través de la gamificación se logró fortalecer el proceso de comprensión lectora con el desarrollo de las secuencias didáctica, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes y el contexto, con cada una de las sesiones se diseñaron narrativas y desafíos que vinculan esos intereses, por tanto, el aprendizaje fue más activo, motivante, significativo y enriquecedor.	En el presente trabajo se considera que la gamificación favorece el mejoramiento de las prácticas educativas permitiendo afianzar los procesos educativos en los diferentes contextos, con la finalidad de mejorar las prácticas educativas tradicionales y a su vez incentivar la participación activa de los estudiantes. Los aportes a esta investigación son fundamentales, dado que las propuestas gamificadas son un área de conocimiento que puede favorecer el mejoramiento de las prácticas educativas, y contribuir en afianzar procesos educativos en diferentes contextos, con el fin de cambiar las prácticas tradicionales e incentivar la	Arias Maldonado, M. I., Gutiérrez González, C. M. y Rodríguez López, J. D. (2021). La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC. https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

				(2012) los cuales señalan que “la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos”				participación de los estudiantes en ámbitos escolares más experienciales, a través del diseño de secuencias didácticas basada en la estrategia gamificación.	
3. Tesis de maestría La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena	Jose javier sanchez medina	Local 2018, Colombia, Barranquilla, Universidad de la Costa	El antecedente referido tuvo como objetivo Implementar la gamificación como estrategia que permita mejorar los rendimientos académicos en el área matemática en los grados 6° a 9° de la I.E.D. Tercera Mixta del municipio de Fundación - Magdalena	La investigación se sustentó en la siguientes teorías: La teoría de la autodeterminación Deci y Ryan (1985) opinan que la motivación extrínseca va desde lo externo a lo interno en caso de ser positiva. La teoría de Maslow o la jerarquía de las necesidades (1943), El juego debe cubrir unas necesidades, las cuales pedagógicamente deben ir dirigidas a las necesidades de afiliación, reconocimiento y autorrealización.	La investigación presenta un Paradigma socio-crítico, de tipo cualitativa y la metodología de investigación acción..	Los resultados evidencian que durante la práctica docente está presente un modelo de formación tradicional, el cual, puede deducirse está presente también en la mayoría de las áreas de enseñanza de la institución. Existe un nivel deficiente de capacitación a los docentes en los diferentes modelos de enseñanza y de estrategias de enseñanza, ocurriendo así que traen modelos desarrollados en otros colegios o adaptando el	Se pudo concluir que la implementación de la estrategia gamificación hizo que se utilizara con mayor frecuencia las nuevas tecnologías, el tener en cuenta el contexto en el desarrollo de los contenidos y la importancia que tiene el aprendizaje de las matemáticas en la vida cotidiana.	Es de insumo para esta investigación en lo que respecta al componente metodológico utilizado, puesto que sirve para orientar este trabajo. De igual forma el uso y la aplicación de la plataforma gamificada smartick permite identificar diferentes contenidos de clase de una forma llamativa, incentivar de esta manera al mejoramiento académico y logrando generar el interés en los estudiantes.	Sánchez, J. (2018). La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena (Tesis de maestría). Recuperado de http://hdl.handle.net/11323/67

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

				<p>“Teoría de flujo, flow” de Mihaly Csikszentmihalyi (1990) la mayoría de la gente experimenta un sentimiento de motivación intrínseca cuando realiza una actividad, al que él denominó flujo.</p>		<p>que ya conocen de su proceso de formación como docente, esto es importante conocerlo para contextualizar muchas de las diferencias que se ven entre colegas.</p>			
--	--	--	--	---	--	---	--	--	--

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

COMPRENSIÓN LECTORA									
Título	Autores	Año, país, institución	Objetivos	Teorías de sustento	Componentes metodológicos	Resultados	Conclusiones	Aportes (Inferencia argumentativa)	Referencia Formato APA
1.Tesis Adaptación e implementación del programa leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en alumnos de cuarto grado de una comunidad rural.	Aleida Trinidad De los Santos.	Internacional 2019, México, Cuernavaca, Morelos. Universidad Autónoma del Estado de Morelos facultad de comunicación humana.	El antecedente referido tuvo como objetivo analizar la efectividad del programa Leemos en pareja para la mejora de la comprensión lectora en alumnos de cuarto grado de educación primaria en una comunidad rural.	Este trabajo tomado como antecedente está sustentado en la teoría del Constructivismo Cognoscitivo y el Constructivismo social como bases del aprendizaje entre iguales. (Piaget, 1955) y Vygotsky, 1978)	El diseño empleado en la presente investigación ha sido de tipo cuasi-experimental, con un enfoque de investigación mixto, transversal, correlacional.	Los resultados del presente estudio contribuyen a poner de manifiesto la importancia que tiene el desarrollo de programas para fomentar la mejora de la comprensión lectora en alumnos de nivel básico, del mismo modo permite dar cuenta de los beneficios de los programas, en este caso “leemos en pareja” el cual permitió optimizar la didáctica y la práctica de la lectura mejorando los niveles literal, inferencial y crítico.	En particular, este estudio se centró en conocer los efectos del programa Leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en una comunidad rural, y se demostró que la implementación y desarrollo de programas con este objetivo permite brindar tanto a docentes como alumnos y a la institución misma, mecanismos para optimizar la didáctica y la práctica de la lectura; lo que denota la importancia de poner en marcha estudios que	Desde el trabajo realizado se destaca la importancia de adaptación e implementación del programa “Leemos en pareja”, apoyado en la tutoría entre pares, para mejorar la comprensión lectora y fortalecer los aspectos socioemocionales, lo cual es de insumo para este trabajo el contar con estrategias que puedan utilizarse a la hora de buscar mejorar la problemática planteada mediada por gamificación .	Trinidad, A. (2019). <i>Adaptación e implementación del programa leemos en pareja para mejorar la comprensión lectora en alumnos de cuarto grado de una comunidad rural</i> . (Tesis de maestría). http://riaa.uaem.mx/handle/20_500.12055/675

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

							permitan vincular nuevas propuestas realizadas en latitudes internacionales para potenciar la comprensión lectora.		
2. Artículo Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria	Hoyos Flórez, Ana María; Gallego, Teresita María	Nacional 2017 Colombia, Medellín, Revista Virtual, Universidad Católica del Norte	El antecedente referido tuvo como propósito desarrollar habilidades de comprensión lectora como puerta de entrada a la obtención de una lectura con sentido reflexivo y crítico	Habilidades de comprensión lectora: (Vallés, 2005, p. 55) Los procesos cognitivos y las operaciones implicadas en la comprensión lectora “incluyen el reconocimiento de las palabras y su asociación con conceptos almacenados en la memoria, el desarrollo de ideas significativas, las extracción de conclusiones y la realización entre lo que se lee y lo que ya se sabe”	Se planteó como metodología un estudio de corte cualitativo de tipo descriptivo, enmarcado en un estudio de caso.	Los hallazgos más significativos parten de considerar la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre información nueva y conocimientos previos, y evaluar y	Al fomentar habilidades que proporcionen una lectura atenta, minuciosa, activa y consciente, que posibiliten interpretar el significado de las palabras dentro del texto, y que potencien el pensamiento reflexivo y crítico (entre otros aspectos vitales para el proceso lector), se hace viable el avance de procesos inferenciales en los que el lector deduce, de acuerdo a la información	Resulta de mucho interés tener en cuenta los procesos psicológicos básicos (percepción, atención, memoria) que son la base de la comprensión lectora, pues hacen posible clarificar el significado de lo escrito y construir una representación concordante con la información y además tener en cuenta los diferentes espacios, acompañamiento de la familia y la escuela como promotores de hábitos para lograr mejores procesos de comprensión lectora	Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51, 23-45. Recuperado de http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

						reflexionar frente a los portadores de texto.	proveniente del texto y sus conocimientos previos.		
3. Trabajo de grado. Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria	Mayorga Sulbaran Denis; Sandoval Fontalvo Cynthia	Local 2020, Colombia, Barranquilla, universidad de la costa	Proponer lineamientos metodológicos para la planeación didáctica, que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora, en el nivel Básica Primaria.	La investigación se sustentó en la siguiente teoría: La teoría del Aprendizaje significativo de David Ausubel (1983) y el aprendizaje socio-cultural de Vygotsky s (1978) se pueden plantear los cinco conceptos fundamentales del Aprendizaje Socio-cultural: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación.	La investigación se desarrolló bajo una visión racionalista-deductiva, con paradigma complementario y de alcance descriptivo-analítico-prescriptivo	De los principales resultados de la investigación referenciada se establece que a pesar de que se diseñan planeaciones didácticas coherentes con los requerimientos estructurales planteados por el Ministerio de Educación Nacional, se evidencian debilidades en cuanto a las actividades, las estrategias, los recursos y el tiempo; que limitan el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes específicamente en los niveles inferencial y crítico.	Este trabajo dio respuesta a la pregunta problema expuesta ofreciendo unos Lineamientos metodológicos para el desarrollo de la comprensión lectora, partiendo de la Planeación didáctica de los maestros de la Básica primaria de la Institución Educativa.	El trabajo es referente para la presente investigación debido a que resalta la importancia de la planeación didáctica en todos los procesos de enseñanza aprendizaje y en este caso para la comprensión lectora de estudio de igual forma permite ampliar el enfoque del marco metodológico, mostrando instrumentos válidos y confiables para medir el nivel de comprensión lectora y su relación con los niveles y proceso de aprendizaje de otras áreas.	Mayorga y Sandoval (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. recuperado https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6490/TRABAJODE%20GADO%20DENYS%20MAYORGA%200-20CYNTHIA%20SANDOVAL%20ASESOR%20LILIANA%20CANQUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexo 3. Portafolio a expertos para validación de instrumentos

PORTAFOLIO PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 2021

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Asesor: Freddy Marin Gonzalez

Esp. Liliana Candanoza Caro.

Esp. Yuris Segovia Beltran.

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION

Carta de presentación

Estimado (a) profesor (a):



A través del presente portafolio, solicitamos su valiosa colaboración en la revisión y juicio como experto (a) de los instrumentos que se anexan, cuyo objetivo es diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora. Este requerimiento forma parte del desarrollo del Trabajo de Grado para optar por el título de la Maestría en Educación.

Documentos para validación:

- Instrumento #1: Matriz de análisis de contenido del PEI de la Institución Educativa Distrital
Jorge Robledo Ortiz
- Instrumento #2: Matriz de análisis de contenido del Informe por Colegio del Cuatrienio
Análisis histórico y comparativo (Día E)
- Instrumento #3: Matriz de análisis de contenido de Estándares de competencias en TIC para docentes UNESCO
- Instrumento #4: Cuestionario dirigido a docentes
- Instrumento #5: Cuestionario dirigido a estudiantes

Agradeciendo su colaboración, el tiempo y atención prestada a este proceso, se despiden

Por el equipo de investigación:

Liliana Candanoza Caro

Yuris Segovia Beltran

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUMENTO 1. MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

***MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA***

**INSTRUMENTO #1: MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO (PROYECTO
EDUCATIVO INSTITUCIONAL I.E.D. JORGE ROBLEDO ORTIZ)**

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. LILIANA CANDANOZA CARO

ESP. YURIS SEGOVIA BELTRAN

TUTOR

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2021

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

OBJETIVO: Diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIO DE ANÁLISIS	HALLAZGOS PEI	CONTRASTACIÓN REFERENTES TEÓRICOS	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
1.Comprensión lectora	1.1.Evaluativa	1.1.1. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	1.1.1.1. Concepción del modelo pedagógico. 1.1.1.2. Componente filosófico.			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

		1.1.2. Criterios de evaluación.	<p>1.1.2.1. Concepción del SIEE</p> <p>1.1.2.2. Concepción de las estrategias de evaluación de los aprendizajes.</p> <p>1.1.2.3. Naturaleza del proceso de evaluación.</p>			
	1.2. Curricular	1.2.1. Planeación	<p>1.2.1.1. Concepción, naturaleza y alcance del contenido del plan de área.</p> <p>1.2.1.2. Estructura del plan de clase.</p>			
		1.2.2. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	<p>1.2.2.1. Concepción diseño pedagógico curricular.</p> <p>1.2.2.2. Conceptualización de los saberes propios del</p>			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

			<p>área de lengua castellana.</p>			
	1.3.Cognoscitiva	1.3.1.Estímulos del aprendizaje	<p>1.3.1.1. Metodología para el aseguramiento del aprendizaje.</p> <p>1.3.1.2. Ritmos de aprendizajes.</p>			
		1.3.2.Estándares básicos de competencia en lenguaje	<p>1.3.2.1. Conceptualización de los contenidos de aprendizaje.</p> <p>1.3.2.2. Postulados articulados al plan de mejoramiento.</p>			
2. Mediación didáctica de la gamificación	2.1.Didáctica	2.1.1. Procesos didácticos	<p>2.1.1.1. Concepción de metodologías didácticas de enseñanzas.</p> <p>2.1.1.2. Conceptualización de la motivación hacia el aprendizaje.</p>			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	2.2.Tecnológica	2.2.1. Estrategias de mediación tecnológicas	<p>2.2.1.1. Conceptualización de plataformas y herramientas tecnológicas.</p> <p>2.2.1.2. Conceptualización e integración de las TIC al currículo.</p>			
--	-----------------	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



FORMULARIO DE VALIDACION

Título del Proyecto: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Investigadores: Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran.

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.

Matriz de Análisis de contenido.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO	Correspondencia con el contexto teórico de la variable	Claridad y coherencia en la redacción	Pertinencia con la variable de objeto de estudio	Observaciones
UNIDAD DE ANÁLISIS				
-El proyecto educativo institucional de la I.E.D. Jorge Robledo Ortiz				

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido _____

No Válido: _____

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis

de contenido (Proyecto Educativo Institucional I.E.D. Jorge Robledo Ortiz) diseñado por,

Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO**DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Firma: _____

Fecha: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUMENTO 2. MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

***MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA***

**INSTRUMENTO #2: MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO (*INFORME POR
COLEGIO DEL CUATRIENIO ANÁLISIS HISTÓRICO Y COMPARATIVO (DIA E)*)**

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. LILIANA CANDANOZA CARO

ESP. YURIS SEGOVIA BELTRAN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

TUTOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2021

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

OBJETIVO: Diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E)						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIO DE ANÁLISIS	HALLAZGOS DIA-E	CONTRASTACIÓN REFERENTES TEÓRICOS	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
	1.1.Evaluativa	1.1.1. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	1.1.1.1. Postulados sobre procesos y estrategias de recuperación.			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.Comprensión lectora			1.1.1.2. Concepción metodológica de evaluación en distintos ambientes de aprendizaje.			
		1.1.2.Criterios de evaluación	1.1.2.1. Concepción sobre niveles de desempeño académico. 1.1.2.2. Pertinencia del informe de resultados a los procesos de aprendizaje.			
		1.1.3.Análisis de pruebas SABER	1.1.3.1. Concepción y análisis reflexivo de las evaluaciones internas y externas. 1.1.3.2. Conceptualización de procesos de retroalimentación y reforzamiento.			
	1.2.Cognoscitiva	1.2.1. Competencias y habilidades lectoras.	1.2.1.1. Noción sobre los tipos de competencias. 1.2.1.2. Concepción de los niveles de lectura.			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

			1.2.1.3. Postulados de estrategias pedagógicas en correspondencia con el contexto.			
--	--	--	--	--	--	--

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



FORMULARIO DE VALIDACION

Título del Proyecto: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Investigadores: Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran.

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO	Correspondencia con el contexto teórico de la variable	Claridad y coherencia en la redacción	Pertinencia con la variable de objeto de estudio	Observaciones
UNIDAD DE ANÁLISIS				
-Informe por Colegio del Cuatrienio Análisis histórico y comparativo (DIA E)				

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido _____

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Día E)) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fecha: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUMENTO 3. MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

***MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA***

**INSTRUMENTO #3: MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO (ESTÁNDARES DE
COMPETENCIAS EN TIC PARA DOCENTES UNESCO)**

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. LILIANA CANDANOZA CARO

ESP. YURIS SEGOVIA BELTRAN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

TUTOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2021

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

OBJETIVO: Diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO						
UNIDAD DE ANÁLISIS						
-Estándares de competencias en TIC para docentes UNESCO						
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE ANÁLISIS	REGISTRO DESCRIPTIVO TIC UNESCO	CONTRASTACIÓN REFERENTES TEÓRICOS	INFERENCIAS ARGUMENTATIVAS
	1.1.Didáctica	1.1.1. Estrategias de aprendizaje dinámicas.	1.1.1.1. Concepción del desarrollo de actividades didácticas.			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.Mediación didáctica de la gamificación			1.1.1.2. Principios de la investigación para generar un aprendizaje significativo.			
		1.1.2. Ambientes de aprendizajes.	1.1.2.1. Concepción de medios de interacción disponibles. 1.1.2.2. Concepción de aprendizaje y generación de conocimientos.			
	1.2.Tecnológica	1.2.1. Acceso a la tecnología	1.2.1.1. Principios de formación y actualización. 1.2.1.2. Concepción de la mediación transformadora. 1.2.1.3. Conceptualización de Plataformas y herramientas tecnológicas.			
1.2.2.Competencias tecnológicas en docentes		1.2.2.1. Principios del perfil del docente. 1.2.2.2. Concepción de estándares de competencias en TIC				

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

			1.2.2.3. Conceptualización de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje			
--	--	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

FORMULARIO DE VALIDACION



Título del Proyecto: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Investigadores: Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran.

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE CONTENIDO				
---------------------------------	--	--	--	--

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido _____

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

**CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, _____ con cédula de ciudadanía
Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis
de contenido (Estándares de competencias en tic para docentes UNESCO) diseñado por,
Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUMENTO # 4. CUESTIONARIO.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

***MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA***

INSTRUMENTO #4: CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

ESP. LILIANA CANDANOZA CARO

ESP. YURIS SEGOVIA BELTRAN

TUTOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN**BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2021****UNIVERSIDAD DE LA COSTA (CUC)****DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CUESTIONARIO A DOCENTES**

Barranquilla, _____ de 2021

Estimado Docente, el presente cuestionario tiene como objetivo analizar el desarrollo de las habilidades lectoras asociadas a la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria por medio de la descripción de los procesos de mediación didácticas empleados en las clases de Lengua Castellana, todo dentro del marco del proyecto de investigación “Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora”, el cual pretende contribuir al fortalecimiento del nivel inferencial de la comprensión lectora mediante la mediación de estrategias de gamificación en estudiantes de Básica Primaria de la I.E.D Jorge Robledo Ortiz.

Atentamente,

Los investigadores

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

**FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN
EN LA INVESTIGACION**

Ciudad y fecha: _____

Yo, _____ una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en la investigación titulada **Mediación didáctica de la Gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora**, como requisito de un trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación de la Universidad de la Costa; autorizo al equipo de investigación integrado por los especialistas Liliana Candanoza y Yuris Segovia, y asesoradas por el Doctor Freddy Marín para la realización de las siguientes procedimientos:

1. Recolección, procesamiento y tratamiento de la información suministrada.
2. Elaboración de la propuesta correspondiente.
3. Generación de las debidas conclusiones.

Adicionalmente me han notificado que:

- Mi participación en la investigación es voluntaria y estoy en libertad de retirarme de ella cuando lo considere pertinente.
- No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos contribuirán a optimizar los sistemas de información de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, así como a otras instituciones educativas de características similares.
- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. Esta

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

información será archivada en papel y medio electrónico bajo la responsabilidad de los investigadores y de la universidad a la cual se adscribe el programa de Postgrado El archivo del estudio se guardará en la Universidad de la Costa bajo la responsabilidad de los investigadores.

- La información suministrada es completamente anónima y tratada única y exclusivamente con fines de investigación.

Hago constar que he leído y comprendido el presente documento en fe de ello lo suscribo a través de mi firma.

Firma

Documento de identidad _____ No. _____ de _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIONES

El presente instrumento es un cuestionario estructurado, tipo escala de Lickert, el mismo consta de dos partes.

PARTE I. Datos Generales del Encuestado

Deberá responder señalando lo que se pregunta en cada caso.

PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables


Deberá emitir su opinión en relación al conjunto de aseveraciones o ítems relacionados con las variables objeto de estudio. Por favor leer las siguientes instrucciones:

- ✓ Lea de forma detenida y cuidadosa cada una de las aseveraciones presentadas en el instrumento.
- ✓ Responda cada aseveración completando la información requerida marcando con una equis (x), según sea el caso.
- ✓ Proceda a responder la totalidad de las aseveraciones presentadas. Para ello dispone de la siguiente escala de valoración:

5	Muy de acuerdo
4	De acuerdo.
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
2	En desacuerdo.
1	Muy en desacuerdo.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- ✓ Si tiene alguna inquietud con relación a los enunciados de cada aseveración pregunte a los investigadores.

	UNIVERSIDAD DE LA COSTA	Código:		
	DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES			
	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN			
	MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA			
	EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN			
	LECTORA			

DATOS GENERALES

Género: Hombre () Mujer ()

Edad: _____

Último grado de escolaridad

___ Normalista

___ Profesional/licenciado

___ Especialización

___ Maestría

___ Doctorado

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Otro: _____

¿Con qué grado adelanta procesos académicos en el año 2021?

1° _____ 2° _____ 3° _____ 4° _____ 5° _____

¿Cuántos años tiene de experiencia como docente?

_____ De 0 a 5 años

_____ De 6 a 10 años.

_____ De 11 a 15 años.

_____ De 16 a 20 años.

_____ Más de 20 años

¿Cuántos años lleva trabajando en la IED Jorge Robledo Ortiz?

_____ De 0 a 5 años

_____ De 6 a 10 años.

_____ De 11 a 15 años.

_____ De 16 a 20 años.

_____ Más de 20 años

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

VARIABLE						
1. COMPRENSIÓN LECTORA.						
1. 1.Dimensión curricular.	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
1.1.1. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	Es importante presentar regularmente a los estudiantes estrategias nuevas y actualizadas como juegos interactivos, porque éstas ayudan a fortalecer su proceso de comprensión lectora.					
1.1.2. Evidencias de aprendizajes	Considero importante, dentro de mi proceso de planeación y parcelación académica, dejar evidencia de los aprendizajes de mis estudiantes, porque esto me permite realizar una revisión y seguimiento contante del proceso y poder mejorar cada día en el desarrollo del mismo.					
1.1.3. Contenidos del plan de área.	Los planes de área y asignatura que se utilizan para las clases, deben estar ajustados, tanto a los parámetros u orientaciones de la legislación educativa, como a las necesidades específicas de mis estudiantes, porque esto permite tener una correspondencia con los parámetros nacionales frente a la educación.					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.2. Dimensión cognitiva	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
1.2.1. Tipos de ambientes de aprendizajes	Se deben diseñar actividades que incluyan diferentes ambientes de aprendizaje, como juegos interactivos, de modo que el estudiante se mantenga siempre motivado frente a los procesos de comprensión lectora.					
1.2.2. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	El seguimiento de los procesos de aprendizaje juega un papel muy importante a la hora de determinar los niveles de comprensión lectora de mis estudiantes, pues permite hacer una revisión de las fortalezas y debilidades de los mismos, con la intención de buscar una mejora continua.					
1.3. Dimensión evaluativa.	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
1.3.1. Nivel de competencias	Es necesario aplicar pruebas que permitan determinar el nivel de competencia que presentan mis estudiantes en cuanto al proceso de comprensión lectora, porque esto brinda información pertinente para la mejora de dicho proceso.					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.3.2. Seguimiento a los resultados de pruebas periódicas.	Realizar una comparación periódica de los resultados académicos de mis estudiantes, haciendo énfasis en las dificultades presentados, ayudará a establecer nuevas estrategias para fortalecer el proceso de comprensión lectora.					
1.3.3 Criterios de evaluación	Es necesario presentar a los estudiantes los criterios de evaluación antes de realizar cualquier ejercicio académico, por cuanto esto les permite comprender la intencionalidad, instrucciones y forma de valoración del mismo.					
1.4.Dimensión socioemocional	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
1.4.1 Relaciones interpersonales de docentes.	Compartir experiencias y saberes con mis compañeros docentes ayuda a enriquecer nuestras prácticas educativas frente a la comprensión lectora, porque nos permite conocer otras perspectivas que pueden generar aprendizajes nuevos.					
1.4.2. Disposiciones motivacionales	Es importante mantener buena disposición y motivación frente a los procesos académicos relacionados con la comprensión lectora que tienen mis estudiantes, porque esto permite desarrollar los procesos de mejor manera, ya que ellos se mostrarán también dispuestos y motivados.					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.4.3. Interacción maestro - estudiantes.	La comunicación constante y directa con mis estudiantes es importante, porque ésta genera la posibilidad experiencias, orientaciones y saberes que mejoren sus procesos de comprensión lectora.					
VARIABLE.						
2. MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACION.						
2.1.Dimensión tecnológica	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
2.1.1. Acceso a la tecnología	Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en los procesos de comprensión lectora, porque éstas brindan la posibilidad de contar con mayores recursos educativos, haciendo, además, más atractivas las actividades para los estudiantes.					
2.1.2. Recursos tecnológicos tangibles e intangibles	El acceso a internet y la utilización de herramientas tecnológicas, como tabletas, computadores, celulares y otros dispositivos, es muy importante porque permite fortalecer el proceso de comprensión lectora de mis estudiantes.					
2.1.3. Capacidad de inversión en Tic	Considero que el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito educativo puede mejorar los procesos de					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	comprensión lectora de mis estudiantes, porque ofrecen nuevos recursos y estrategias que enriquecen dicho proceso					
2.1.4.Herramientas virtuales	Es conveniente utilizar en el aula de clases diferentes herramientas que se encuentran disponibles en la red de internet, porque el uso de recursos y tecnología aplicada a la información y la comunicación enriquece los procesos académicos.					
2.1.5. Juegos tecnológicos	La implementación de juegos relacionados con la tecnología, contribuye de manera importante a mejorar los procesos de comprensión lectora en mis estudiantes, pues hace los estudiantes participen de forma llamativa y dinámica, convirtiendo las actividades más llamativas para ellos.					
2.2.Dimensión didáctica	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
2.2.1. Tipos de Secuencias didácticas.	En el momento de realizar actividades pedagógicas que incluyan juegos, es importante determinar la secuencia didáctica de los mismos, porque esto permite establecer el paso a paso del proceso que se desea orientar.					
2.2.2. Estrategias pedagógicas	Las estrategias pedagógicas implementadas en los procesos de comprensión lectora deben encontrarse actualizadas según las tecnologías de la información					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	y la comunicación, sobre todo en lo referente a la implementación de juegos que busquen fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.					
2.2.3. Materiales y métodos.	Es necesario, dentro del aula de clases, utilizar materiales que permitan la implementación de juegos, como método para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.					
2.3.Dimensión Pedagógica	Afirmación.	Muy de acuerdo.	De acuerdo.	Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	En desacuerdo	Muy en desacuerdo.
2.3.1. Seguimiento a los procesos académicos.	Se debe hacer un seguimiento constante a los procesos académicos de mediación didáctica, de modo que se puedan establecer estrategias para mejorarlos.					
2.3.2. Niveles de preparación del personal docente.	Es claro que, a mayor cualificación docente en cuanto a la gamificación, las prácticas pedagógicas de los docentes se enriquecen, porque los docentes cuentan con mayores conocimientos al respecto, generando así un mejor proceso de enseñanza.					

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION



FORMATO DE VALIDACION CUESTIONARIO DOCENTES

Título del Proyecto: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Investigadores: Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran.

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.

Encuesta a docentes.

VARIABLE 1. COMPRENSIÓN LECTORA.	Corresponde ncia con el contexto teórico de la variable	Claridad y coherencia en la redacción	Pertinencia con la variable de objeto de estudio	Observaciones

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1. 1.Dimensión curricular.	Afirmación.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.1.1. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	Es importante presentar regularmente a los estudiantes estrategias nuevas y actualizadas como juegos interactivos, porque éstas ayudan a fortalecer su proceso de comprensión lectora.							
1.1.2. Evidencias de aprendizajes	Considero importante, dentro de mi proceso de planeación y parcelación académica, dejar evidencia de los aprendizajes de mis estudiantes, porque esto me permite realizar una revisión y seguimiento contante del proceso y poder mejorar cada día en el desarrollo del mismo.							
1.1.3. Contenidos del plan de área.	Los planes de área y asignatura que se utilizan para las clases, deben estar ajustados, tanto a los parámetros u orientaciones de la legislación educativa, como a las necesidades específicas de mis estudiantes, porque esto permite tener una correspondencia con los parámetros nacionales frente a la educación.							
1.2. Dimensión cognitiva	Afirmación.							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.2.1. Tipos de ambientes de aprendizajes	Se deben diseñar actividades que incluyan diferentes ambientes de aprendizaje, como juegos interactivos, de modo que el estudiante se mantenga siempre motivado frente a los procesos de comprensión lectora.							
1.2.2. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	El seguimiento de los procesos de aprendizaje juega un papel muy importante a la hora de determinar los niveles de comprensión lectora de mis estudiantes, hacer una revisión de las fortalezas y debilidades de los mismos, con la intención de buscar una mejora continua.							
1.3. Dimensión evaluativa.	Afirmación.							
1.3.1. Nivel de competencias	Es necesario aplicar pruebas que permitan determinar el nivel de competencia que presentan mis estudiantes en cuanto al proceso de comprensión lectora, porque esto brinda información pertinente para la mejora de dicho proceso.							
1.3.2. Seguimiento a los resultados de pruebas periódicas.	Realizar una comparación periódica de los resultados académicos de mis estudiantes, haciendo énfasis en las dificultades presentadas, ayudará a establecer nuevas estrategias para fortalecer el proceso de comprensión lectora.							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.3.3 Criterios de evaluación	Es necesario presentar a los estudiantes los criterios de evaluación antes de realizar cualquier ejercicio académico, por cuanto esto les permite comprender la intencionalidad, instrucciones y forma de valoración del mismo.							
1.4. Dimensión socioemocional	Afirmación.							
1.4.1 Relaciones interpersonales de docentes.	Compartir experiencias y saberes con mis compañeros docentes ayuda a enriquecer nuestras prácticas educativas frente a la comprensión lectora, porque nos permite conocer otras perspectivas que pueden generar aprendizajes nuevos.							
1.4.2. Disposiciones motivacionales	Es importante mantener buena disposición y motivación frente a los procesos académicos relacionados con la comprensión lectora que tienen mis estudiantes, porque esto permite desarrollar los procesos de mejor manera, ya que ellos se mostrarán también dispuestos y motivados.							
1.4.3. Interacción maestro - estudiantes.	La comunicación constante y directa con mis estudiantes es importante, porque ésta genera la posibilidad, experiencias, orientaciones y saberes que mejoren sus procesos de comprensión lectora.							
VARIABLE.								
2. MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACION.								

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.1.Dimensión tecnológica	Afirmación.							
2.1.1. Acceso a la tecnología	Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en los procesos de comprensión lectora, porque éstas brindan la posibilidad de contar con mayores recursos educativos, haciendo, además, más atractivas las actividades para los estudiantes.							
2.1.2. Recursos tecnológicos tangibles e intangibles	El acceso a internet y la utilización de herramientas tecnológicas, como tabletas, computadores, celulares, y otros dispositivos, es muy importante porque permite fortalecer el proceso de comprensión lectora de mis estudiantes.							
2.1.3. Capacidad de inversión en Tic	Considero que el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al ámbito educativo puede mejorar los procesos de comprensión lectora de mis estudiantes, porque ofrecen nuevos recursos y estrategias que enriquecen dicho proceso.							
2.1.4.Herramientas virtuales	Es conveniente utilizar en el aula de clases diferentes herramientas que se encuentran disponibles en la red de internet, porque el uso de recursos y tecnología aplicada a la información y la comunicación enriquece los procesos académicos.							
2.1.5. Juegos tecnológicos	La implementación de juegos relacionados con la tecnología, contribuye de manera importante a mejorar los procesos de comprensión lectora en mis estudiantes, pues							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

	hace que los estudiantes participen de forma llamativa y dinámica, convirtiendo las actividades más interesantes para ellos.							
2.2.Dimensión didáctica	Afirmación.							
2.2.1. Tipos de Secuencias didácticas.	En el momento de realizar actividades pedagógicas que incluyan juegos, es importante determinar la secuencia didáctica de los mismos, porque esto permite establecer el paso a paso del proceso que se desea orientar.							
2.2.2. Estrategias pedagógicas	Las estrategias pedagógicas implementadas en los procesos de comprensión lectora deben encontrarse actualizadas según las tecnologías de la información y la comunicación, sobre todo en lo referente a la implementación de juegos que busquen fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.							
2.2.3. Materiales y métodos.	Es necesario, dentro del aula de clases, utilizar materiales que permitan la implementación de juegos, como método para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.							
2.3.Dimensión Pedagógica	Afirmación.							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.3.1. Seguimiento a los procesos académicos.	Se debe hacer un seguimiento constante a los procesos académicos de mediación didáctica, de modo que se puedan establecer estrategias para mejorarlos.							
2.3.2. Niveles de preparación del personal docente.	Es claro que, a mayor cualificación docente en cuanto a la gamificación, las prácticas pedagógicas de los docentes se enriquecen, porque los docentes cuentan con mayores conocimientos al respecto, generando así un mejor proceso de enseñanza.							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Considero que los ítems que conforman el instrumento permiten la operacionalización de
la relación entre variables, dimensiones e indicadores de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido _____

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía

Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a**

docente de primaria, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

INSTRUMENTO #5. CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

***MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA***

INSTRUMENTO #5: CUESTIONARIO DIRIGIDA A ESTUDIANTES

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

TESISTAS

ESP. LILIANA CANDANOZA CARO

ESP. YURIS SEGOVIA BELTRAN

TUTOR

DR. FREDDY MARÍN GONZÁLEZ

BARRANQUILLA, OCTUBRE DE 2021

UNIVERSIDAD DE LA COSTA (CUC)

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES



Barranquilla, _____ de 2021

Estimado Estudiante, el presente cuestionario tiene como objetivo analizar el desarrollo de las habilidades lectoras asociadas a la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria por medio de la descripción de los procesos de mediación didácticas empleados en las clases de Lengua Castellana, todo dentro del marco del proyecto de investigación “Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora”, el cual pretende contribuir al fortalecimiento del nivel inferencial de la comprensión lectora mediante la mediación de estrategias de gamificación en estudiantes de Básica Primaria de la I.E.D Jorge Robledo Ortiz.

Atentamente,

Los investigadores

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

**FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN
EN LA INVESTIGACION**

Ciudad y fecha: _____

Yo, _____, acudiente del estudiante _____

de 5°A, una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en la investigación titulada **Mediación didáctica de la Gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora**, como requisito de un trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación de la Universidad de la Costa; autorizo al equipo de investigación integrado por los especialistas Liliana Candanoza y Yuris Segovia, y asesoradas por el Doctor Freddy Marín para la realización de las siguientes procedimientos:

1. Recolección, procesamiento y tratamiento de la información suministrada.
2. Elaboración de la propuesta correspondiente.
3. Generación de las debidas conclusiones.

Adicionalmente me han notificado que:

- La participación de mi acudido es voluntaria y está en libertad de retirarse de ella cuando lo considere pertinente.
- No recibirá beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos contribuirán a optimizar los sistemas de información de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, así como a otras instituciones educativas de características similares.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. Esta información será archivada en papel y medio electrónico bajo la responsabilidad de los investigadores y de la universidad a la cual se adscribe el programa de Postgrado El archivo del estudio se guardará en la Universidad de la Costa bajo la responsabilidad de los investigadores.
- La información suministrada es completamente anónima y tratada única y exclusivamente con fines de investigación.

Hago constar que he leído y comprendido el presente documento en fe de ello lo suscribo a través de mi firma.

Firma

Documento de identidad _____ No. _____ de _____

INSTRUCCIONES

El presente instrumento es un cuestionario estructurado consta de dos partes.

PARTE I. Datos Generales del Encuestado


Deberá responder señalando lo que se pregunta en cada caso.

PARTE II. Aseveraciones por dimensiones y variables

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Deberá emitir su opinión en relación al conjunto de aseveraciones o ítems relacionados con las variables objeto de estudio. Por favor leer las siguientes instrucciones:

- ✓ Lea de forma detenida y cuidadosa cada una de las aseveraciones presentadas en el instrumento.
- ✓ Responda cada aseveración completando la información requerida marcando con una equis (x), según sea el caso.
- ✓ Proceda a responder la totalidad de las aseveraciones presentadas. Para ello dispone de tres opciones:
 - Sí.**
 - No.**
 - No estoy seguro.**
- ✓ Si tiene alguna inquietud con relación a los enunciados de cada aseveración pregunte a los investigadores.

 <p>UNIVERSIDAD DE LA COSTA 1970</p>	UNIVERSIDAD DE LA COSTA
	DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
	MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

DATOS GENERALES.**¿Qué edad tienes?** Entre 7 y 8 años. Entre 9 y 10 años. Entre 11 y 12 años. Entre 13 y 14 años.

Otro: _____

¿Qué grado cursas? 5°A 5°B 5°C**¿Desde qué grado estudias en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz?**

1° _____ 2° _____ 3° _____ 4° _____ 5° _____

A continuación, debes emitir su opinión en relación a las preguntas presentadas. Por favor lee las siguientes instrucciones:

- Lee de forma detenida y cuidadosa cada una de las preguntas presentadas en el instrumento.
- Responde a responder en la totalidad de las afirmaciones presentadas. Para ello dispone de la siguiente escala de valoración:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Sí.

No.

No estoy seguro.

- Si tienes alguna inquietud con relación a algún interrogante, pregunte al investigador.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

VARIABLE.				
1.COMPRENSIÓN LECTORA				
1.1. Dimensión curricular.	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro
1.1.1. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	¿Durante las sesiones de clase se desarrollan actividades diferentes y novedosas que incluyan comprensión lectora?			
1.2.Dimensión cognitiva	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro
1.2.1. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	¿Las actividades y evaluaciones de comprensión lectora que realizas es clases son siempre revisadas y retroalimentadas?			
1.3. Dimensión evaluativa.	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro
1.3.1. Nivel de competencias	¿Al desarrollar lecturas, comprendes el significado del texto en su totalidad y de cada una de las palabras que conforman el texto?			
1.3.2. Criterios de evaluación	Durante la realización de exámenes ¿comprendes el enunciado de cada pregunta?			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.3.3. Criterios de evaluación	Cuando haces exámenes, ¿son claros los enunciados de las preguntas y la forma como aprobar estos exámenes?			
1.3.4. Criterios de evaluación	¿Conoces la forma de evaluación de las diferentes actividades desarrolladas tanto en clase, como fuera de ella?			
1.4.Dimensión socioemocional	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro
1.4.1. Disposiciones motivacionales	¿Te encuentras a gusto y dispuesto para realizar las actividades propuestas por tu profesor?			
1.4.2. Interacción maestro - estudiantes.	¿Planteas a tu profesor las inquietudes que te surgen cuando realizas actividades de comprensión lectora?			
VARIABLE.				
2.MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN				
2.1.Dimensión tecnológica	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro.
2.1.1. Acceso a la tecnología	¿En casa cuentas con acceso internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?			
2.1.2. Recursos tecnológicos tangibles e intangibles	¿Tu Institución cuenta con recursos como internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.2.Dimensión didáctica	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro.
2.2.1. Materiales y métodos	¿En tus clases utilizas materiales como fichas, juegos de mesa, reglas, tableros y otros más, que te ayudan a participar activamente de las actividades?			
2.3.Dimensión Pedagógica	Pregunta	Sí	No	No estoy seguro.
3.1. Seguimiento a los procesos académicos.	¿Consideras que el uso de actividades que incluyan algún tipo de juego durante las clases mejoraría la forma como participas de éstas, y te brindarían mayores herramientas para mejorar tu proceso de aprendizaje?			

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION



FORMATO DE VALIDACION CUESTIONARIO ESTUDIANTES

Título del Proyecto: Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Investigadores: Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran.

Experto: _____

Instrucciones: Determinar si los instrumentos de medición, reúnen los indicadores mencionados, emitiendo su apreciación de acuerdo con la correspondencia con el contexto teórico de la variable, claridad y coherencia en la redacción y pertinencia con la variable de objeto de estudio colocando una equis (X) en la casilla correspondiente; y observaciones escritas a los ítems.

Encuesta a estudiantes.

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

VARIABLE.		Corresponden		Claridad y		Pertinencia		Observaciones
1. COMPRENSIÓN LECTORA		cia con el		coherencia		con la		
		contexto		en la		variable de		
		teórico		redacción		objeto de		
		de la variable				estudio		
1.1. Dimensión curricular.	Pregunta	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.1.1. Tipos de estrategias para el fortalecimiento de la comprensión.	¿Durante las sesiones de clase se desarrollan actividades diferentes y novedosas que incluyan comprensión lectora?							
1.2. Dimensión cognitiva	Pregunta							
1.2.1. Seguimiento a los procesos de aprendizaje.	¿Las actividades y evaluaciones de comprensión lectora que realizas es clases son siempre revisadas y retroalimentadas?							
1.3. Dimensión evaluativa.	Pregunta							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

1.3.1. Nivel de competencias	¿Al desarrollar lecturas, comprendes el significado del texto en su totalidad y de cada una de las palabras que conforman el texto?							
1.3.2 Criterios de evaluación	Durante la realización de exámenes ¿comprendes el enunciado de cada pregunta?							
1.3.3. Criterios de evaluación	Cuando haces exámenes, ¿son claros los enunciados de las preguntas y la forma como aprobar estos exámenes?							
1.3.4 Criterios de evaluación	¿Conoces la forma de evaluación de las diferentes actividades desarrolladas tanto en clase, como fuera de ella?							
1.4.Dimensión socioemocional	Pregunta							
1.4.1. Disposiciones motivacionales	¿Te encuentras a gusto y dispuesto para realizar las actividades propuestas por tu profesor?							
1.4.2. Interacción maestro - estudiantes.	¿Planteas a tu profesor las inquietudes que te surgen cuando realizas actividades de comprensión lectora?							
VARIABLE.								
2.MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN								

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

2.1.Dimensión tecnológica	Pregunta							
2.1.1. Acceso a la tecnología	¿En casa cuentas con acceso internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?							
2.1.2. Recursos tecnológicos tangibles e intangibles	¿Tu Institución cuenta con recursos como internet y herramientas como computadores, tabletas o celulares, que las puedas utilizar durante tus clases?							
2.2.Dimensión didáctica	Pregunta							
2.2.1. Materiales y métodos	¿En tus clases utilizas materiales como fichas, juegos de mesa, reglas, tableros y otros más, que te ayudan a participar activamente de las actividades?							
2.3.Dimensión Pedagógica	Pregunta							

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

<p>3.1. Seguimiento a los procesos académicos.</p>	<p>¿Consideras que el uso de actividades que incluyan algún tipo de juego durante las clases mejoraría la forma como participas de éstas, y te brindarían mayores herramientas para mejorar tu proceso de aprendizaje?</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Considero que los ítems que conforman el instrumento permiten la operacionalización de
la relación entre variables, dimensiones e indicadores de forma:

Suficiente: _____

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

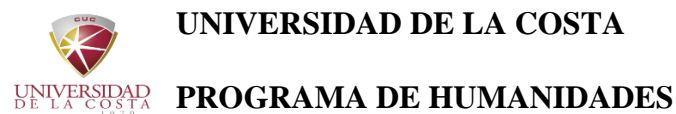
El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido _____

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, _____ con cédula de ciudadanía
Nº _____, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a
estudiantes**, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la
investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: _____ *Anexo 4. Constancias juicio de expertos*

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos.	Michel Francesco Sierra Navarro
Cedula de ciudadanía/Extranjería.	15387677
Título profesional de pregrado	Licenciado en Filosofía
Título profesional de post grado	Magister en Educación
Institución donde labora	Escuela Superior de Administración Pública
Cargo	Docente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel
de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en
correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: **X**

Medianamente suficiente:

Insuficiente

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido X

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considero que los ítems que conforman el instrumento permiten la operacionalización de
la relación entre variables, dimensiones e indicadores de forma:

Suficiente: **X** Medianamente suficiente: Insuficiente

El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido **X** No Válido:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, **Michel Sierra Navarro**, con cédula de ciudadanía N° **15387677**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Proyecto Educativo Institucional I.E.D. Jorge Robledo Ortiz) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, **Michel Sierra Navarro**, con cédula de ciudadanía N° **15387677**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Día E)) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

A handwritten signature in black ink that reads "Michel Sierra Navarro".

.Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Michel Sierra Navarro**, con cédula de ciudadanía N° **15387677**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Estándares de competencias en tic para docentes UNESCO) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Michel Sierra Navarro**, con cédula de ciudadanía N° **15387677**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a docente** de primaria, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Michel Sierra Navarro**, con cédula de ciudadanía N° **15387677**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a estudiantes**, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC



DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos	Merlis Cecilia Caicedo Muñoz
Cedula de ciudadanía/Extranjería	22539842
Título profesional de pregrado	Licenciado en Español y Literatura
Título profesional de post grado	Magister en Educación
Institución donde labora	Colegio del Sagrado Corazón Calle 74
Cargo	Docente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: **X**

Medianamente suficiente:

Insuficiente

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido **X**

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considero que los ítems que conforman el instrumento permiten la operacionalización de
la relación entre variables, dimensiones e indicadores de forma:

Suficiente: X

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido X

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Merlis Caicedo Muñoz**, con cédula de ciudadanía N° **22539842**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Proyecto Educativo Institucional I.E.D. Jorge Robledo Ortiz) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Merlis Caicedo Muñoz**, con cédula de ciudadanía N° **22539842**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Día E)) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Merlis Caicedo Muñoz**, con cédula de ciudadanía N° **22539842**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Estándares de competencias en tic para docentes UNESCO) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO



Yo, **Merlis Caicedo Muñoz**, con cédula de ciudadanía N° **22539842**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a docente** de primaria, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

 **UNIVERSIDAD DE LA COSTA**
 **PROGRAMA DE HUMANIDADES**
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Merlis Caicedo Muñoz**, con cédula de ciudadanía N° **22539842**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a estudiantes**, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.



Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

MAESTRIA EN EDUCACION



IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos	José Antonio Navarro Fernández
Cedula de ciudadanía/Extranjería	8641045
Título profesional de pregrado	Licenciado en Educación Religiosa.
Título profesional de post grado	Máster en Educación, Ciencias Humanas y Sociales
Institución donde labora	IED Jorge Robledo Ortiz
Cargo	Docente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considera que los criterios de análisis identificados en el instrumento evidencian el nivel de operacionalización de la relación: variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con el documento estudiado, de forma:

Suficiente: X

Medianamente suficiente: _____

Insuficiente _____

El instrumento diseñado a su juicio es:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Válido **X**

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



JUICIO DEL EXPERTO

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Considero que los ítems que conforman el instrumento permiten la operacionalización de la
relación entre variables, dimensiones e indicadores de forma:

Suficiente: **X**

Medianamente suficiente:

Insuficiente

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido **X**

No Válido: _____

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, **José Navarro Fernández**, con cédula de ciudadanía N° **8641045**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Proyecto Educativo Institucional I.E.D. Jorge Robledo Ortiz) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.



Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN**UNIVERSIDAD DE LA COSTA****PROGRAMA DE HUMANIDADES****MAESTRÍA EN EDUCACIÓN****CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO**

Yo, **José Navarro Fernández**, con cédula de ciudadanía N° **8641045**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Informe por colegio del cuatrienio análisis histórico y comparativo (Día E)) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

.Firma: _____

A handwritten signature in black ink that reads 'Jose Navarro E'.

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **José Navarro Fernández**, con cédula de ciudadanía N° **8641045**, certifico que realicé el juicio de experto de la matriz de análisis de contenido (Estándares de competencias en tic para docentes UNESCO) diseñado por, Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Jose Navarro E', is positioned above the signature line.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **José Navarro Fernández**, con cédula de ciudadanía N° **8641045**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a docente** de primaria, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.



Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

PROGRAMA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **José Navarro Fernández**, con cédula de ciudadanía N° **8641045**, certifico que realicé el juicio de experto del **cuestionario a estudiantes**, diseñado por Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltrán en la investigación titulada:

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Firma: _____

Fecha: **Noviembre 15 de 2021.**

MEDIACIÓN DIDÁCTICA DE LA GAMIFICACIÓN

Anexo 5. Carta de autorización del rector de la Institución



Barranquilla, octubre 2021

Sr(a)
Mario Sarabia Palacio
Rector
I.E. Jorge Robledo Ortiz
Ciudad

Respetado Rector(a).

Mi nombre Liliana Candanoza Caro y Yuris Segovia Beltran Estudiantes de la Maestría en Educación Modalidad presencial del departamento de Humanidades de la Universidad de la Costa, desde este rol y en el marco de un trabajo investigativo institucional, que lideramos, denominado **"Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora"** en el cual se pretende diseñar una propuesta didáctica - tecnológica que fundamentada en la mediación de estrategias de gamificación contribuya al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora. Nos dirigimos a usted respetuosa y comedidamente para extenderle invitación a participar de este proyecto, en caso de estar interesado agradeceríamos pudiese responder al correo llianacandanoza00@gmail.com manifestando su interés y aceptación, al igual que otorgando la correspondiente autorización de permitir al grupo de investigadores que me acompañan en este proyecto la aplicación on line de instrumentos de evaluación psicométrica o escalas valorativas tales como: cuestionario a docentes y estudiantes.

En próximas semanas estaremos contactándole para dialogar sobre la ruta que debemos tomar para enviar(vía on line) en caso que acepte el desarrollo del proyecto, las correspondientes solicitudes de consentimiento informado a padres de familia, estudiantes, docentes donde otorguen permiso de su hijo y propios para la aplicación de la prueba.

Agradecemos toda su atención y quedamos atentas(os) a su respuesta para con esta cordial y fortalecedora invitación.

At.

Liliana Candanoza Caro
Yuris Segovia Beltran

*Recibido
02/11/2021
Mario Sarabia
Autorizada*