



Título de la tesis

INTEGRACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN
EN EL PROCESO LECTOR PARA EL MEJORAMIENTO
DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SANTA MARTA CAUCA, COLOMBIA

Para obtener el Grado de Ph.D.

DOCTOR EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

PRESENTA

Jorge Octavio Realpe Muñoz

ASESOR

Dra. Mary Yaneth Rodríguez Villamizar

México, (2024)

La presente Tesis Doctoral debe ser citada como:

Realpe Muñoz, J. (2024). *Integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para el mejoramiento de la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta, Cauca* [tesis de doctorado]. Universidad de Investigación e Innovación de México.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra con reconocimiento de la autoría.

No se permite el uso comercial ni la creación de obras derivadas.

Resumen

El acto de leer es esencial para el desarrollo del proceso del aprendizaje, ya que permite a los estudiantes fortalecer su comprensión, pensamiento crítico y las habilidades lingüísticas al interpretar el significado de las palabras y expresiones en un texto. Esto crea una interacción dinámica entre el contenido del argumento, su contexto y la conciencia lingüística del idioma, lo que facilita el análisis, la comprensión y la comunicación efectiva de los mensajes. Además, cuando se incorporan elementos de gamificación en la acción de la enseñanza, se fomenta la creatividad, la imaginación y la motivación en el aula. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación está encaminado hacia el análisis de la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector por medio para el mejoramiento de la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa Cauca, Colombia.

El estudio se fundamenta en el paradigma cualitativo, utilizando los lineamientos de la investigación-acción para la denotación de los hallazgos desde la explicación de los mismos, lo que permite entender la problemática y establecer procesos de mejora en el aula; en la muestra de la investigación participaron diez estudiantes de secundaria, seis mujeres y cuatro hombres, con edades entre los doce y diecisiete años, los cuales trabajaron en las diversas actividades propuestas en la guía metodológica y en la aplicación de las entrevistas semiestructuradas, el diligenciamiento de los guiones y las rejillas de observación. Por su parte, los principales hallazgos denotan una conveniencia de la utilización del proceso lector como medio para el fortalecimiento del aprendizaje, donde es importante la asociación de la gamificación en la práctica pedagógica, concluyendo de esta manera que la lectura integrada a estrategias de ludificación impacta positivamente la enseñanza.

Palabras claves: *Proceso lector, planeación educativa, gamificación, practica pedagógica.*

Abstract

The act of reading is essential for the development of the learning process, as it allows students to strengthen their comprehension, critical thinking, and linguistic skills by interpreting the meaning of words and expressions in a text. This creates a dynamic interaction between the content of the argument, its context, and the linguistic awareness of the language, which facilitates the analysis, understanding, and effective communication of messages. In addition, when gamification elements are incorporated into the teaching action, creativity, imagination, and motivation are fostered in the classroom. Therefore, the objective of this research is aimed at analyzing the effectiveness of integrating gamification strategies in the reading process by means of improving pedagogical practice at the Santa Marta Educational Institution in the municipality of Santa Rosa Cauca, Colombia.

The study is based on the qualitative paradigm, using the guidelines of action research for the denotation of the findings from the explanation of the same, which allows understanding the problem and establishing improvement processes in the classroom; Ten high school students participated in the research sample, six women and four men, aged between twelve and seventeen years, who worked on the various activities proposed in the methodological guide and in the application of semi-structured interviews, the completion of scripts and observation grids. For their part, the main findings denote a convenience of using the reading process as a means to strengthen learning, where the association of gamification in pedagogical practice is important, thus concluding that reading integrated with gamification strategies positively impacts teaching.

Keywords: *Reading process, educational planning, gamification, pedagogical practice.*

Agradecimientos

Infinitas gracias a Dios Todopoderoso que, por su inmensa bondad, me ha dado el don maravilloso de la existencia y en ella, la oportunidad de crecer en cada una de las dimensiones que en conjunto forman mi ser de manera integral. A su Madre Santísima, la Virgen María quien me ha protegido e iluminado con su amor maternal y celestial, en los momentos más importantes de mi vida, siendo ejemplo de fe, amor y resiliencia para continuar, a pesar de las dificultades que en el diario vivir se presentan y nos hacen flaquear, comprendiendo que, desde nuestra humanidad, necesitamos la presencia del Señor para vencer las adversidades y reveses.

Así mismo, quiero resaltar el papel tan importante que ejercen en mi vida mis familias Realpe Muñoz y Realpe Zúñiga, así como mis amigos, personas que forman parte de mi existir y me hacen comprender, lo maravilloso que es tener raíces y disfrutar de la amistad en todo momento y espacio. De igual manera, es oportuno extender reconocimientos especiales, a todas las personas que hicieron posible la elaboración de esta investigación, a la Dra. Mary Yaneth Rodríguez Villamizar asesora de tesis, estudiantes y docentes de la Institución Educativa Santa Marta, con afecto especial a la maestra Deisy Maricella Cabezas por su apoyo invaluable en cada etapa del proceso.

Dedicatoria

A todos los estudiantes de las zonas rurales y alejadas de nuestro territorio nacional, quienes luchan por ser cada día mejores, a pesar de las barreras e injusticias sociales de sus contextos, para que su esfuerzo sea reconocido por Dios, los entes gubernamentales y la sociedad en general.

Índice general

Introducción	15
Capítulo 1. Proyección de la Investigación	20
1.1. Línea de investigación de la Universidad de Universidad de Innovación e Investigación, México.....	20
1.2. Planteamiento del Problema.....	20
1.3 Contextualización y Evidencia del Problema.....	23
<i>1.3.1 A Nivel Internacional</i>	24
<i>1.3.2 A Nivel Nacional</i>	25
<i>1.3.3 A Nivel Local</i>	26
1.4 Formulación del Problema	28
<i>1.4.1 Pregunta de Investigación</i>	29
<i>1.4.2 Preguntas Secundarias</i>	30
1.5. Justificación.....	30
<i>1.5.1 Conveniencia</i>	32
<i>1.5.2 Relevancia Social</i>	34
<i>1.5.3 Utilidad Teórica</i>	34
<i>1.5.3 Utilidad Metodológica</i>	36
<i>1.5.4 Implicaciones Prácticas</i>	37
1.6. Objetivos	40
<i>1.6.1. Objetivo General</i>	40
<i>1.6.2. Objetivos Específicos</i>	40
1.7. Supuesto teórico	40
1.8 Alcances y Delimitaciones	42

Capítulo 2. Fundamentos Teóricos	44
2.1. Estado del arte	44
2.1.1 <i>Antecedentes Internacionales</i>	44
2.1.2 <i>Antecedentes Nacionales</i>	47
2.1.3 <i>Antecedentes Locales</i>	50
2.2. Marco teórico	52
2.2.1 <i>La Teoría Constructivista de Piaget</i>	53
2.2.2 <i>La adaptación y el proceso de aprendizaje en la interacción humana</i>	53
2.2.3 <i>El lenguaje en el desarrollo de los estímulos</i>	54
2.2.4 <i>El constructivismo y su relación con la enseñanza sobre el proceso lector</i>	55
2.2.5 <i>La teoría de Piaget y su coherencia metodológica con los procesos lectores mediados por la gamificación</i>	56
2.3. Marco Conceptual	58
2.3.1 <i>El proceso lector</i>	58
2.3.2 <i>Etapas en la lectura</i>	59
2.3.2.1 <i>Preparación anímica</i>	59
2.3.2.2 <i>Realización de la lectura</i>	60
2.3.2.3 <i>Consolidación del Proceso</i>	60
2.3.2.4 <i>Procesos perceptivos</i>	61
2.3.2.5 <i>Procesos Léxicos</i>	61
2.3.3 <i>La Teoría de la Gamificación</i>	63
2.3.4 <i>Planeación Educativa</i>	66
2.3.4.1 <i>La Planeación Educativa y su Papel en el Mejoramiento de los Sistemas Educativos</i>	67
2.3.4.2 <i>Planeación Institucional y los Atributos de la Calidad Educativa</i>	67
2.3.4.3 <i>La Gestión y la Planeación Educativa</i>	68

2.3.5 <i>Práctica pedagógica en el aula</i>	70
2.3.5.1 Los Espacios Educativos Acordes para la Formación de los Estudiantes.....	71
2.4. Marco Histórico y Actual.....	72
2.5. Marco Legal y Normativo.....	74
Capítulo 3. Fundamentos Metodológicos y Resultados de Investigación.....	77
3.1. Operacionalización de categorías de estudio y elaboración de Matriz de Consistencia Científica Metodológica.....	77
3.1.1 <i>Proceso lector</i>	77
3.1.2 <i>Estrategias de Gamificación y su Implementación</i>	78
3.1.3 <i>Práctica Pedagógica en el Aula</i>	78
3.2. Diseño metodológico.....	83
3.2.1. <i>Definición del Enfoque, Diseño y Tipo de Investigación de la Tesis</i>	83
3.2.2 <i>Investigación-acción</i>	84
3.2.3 <i>Alcance del Estudio</i>	85
3.2.4 <i>Definición de Métodos, Técnicas e Instrumentos de Obtención de Datos</i>	85
3.2.4.1 <i>Guía de Observación.</i>	86
3.2.4.2 <i>Entrevista Semiestructurada.</i>	87
3.2.4.3 <i>Rejilla de Revisión.</i>	89
3.2.3. <i>Desarrollo de los Instrumentos de Obtención de Datos</i>	90
3.2.4. <i>Determinación de la Muestra y su Criterio de Selección</i>	90
3.2.5. <i>Trabajo de Campo</i>	91
3.2.6. <i>Aplicación de los Instrumentos</i>	92
3.2.6.1 <i>Etapas de la Acción</i>	93
3.2.6.2 <i>Presentación de la Propuesta.</i>	94
3.2.7. <i>Procesamiento de la Información</i>	97

3.3 Análisis de los resultados en los datos obtenidos.....	98
3.3.1 <i>Triangulación de la Información</i>	99
3.3.2 <i>Validez y Confiabilidad de los Instrumentos</i>	100
3.4 Consideraciones éticas	101
3.4.1 <i>Aspectos Generales</i>	101
3.4.2 <i>La confiabilidad y el Anonimato de los Datos</i>	102
3.4.3 <i>La Confidencialidad de los Datos</i>	102
3.4.4 <i>Beneficios y Riesgos de los Participantes</i>	102
3.4.4.1 Formato de Autorización Participación de los Estudiantes.....	103
3.5 Redacción de Resultados y Discusión.....	104
3.5.1 Datos Sociodemográficos.....	104
3.5.2 Resultados Relacionados con los Objetivos de la Primera Categoría.	105
3.5.3 <i>Desempeño en el Proceso Lector</i>	106
3.4.3.1 Resultados Obtenidos en la Percepción de los Códigos Lingüísticos en Textos	106
3.4.3.2 Reconocimiento del Significado de las Palabras en la Lectura.....	106
3.4.3.3 Inferencia de Significados a Partir del Texto.	107
3.4.3.4 Comprensión de Mensajes en Textos.....	107
3.4.3.5 Comunicación Asertiva de la Información Contendida en los Textos.....	108
3.4.3.6 Conclusiones de la Categoría.	108
3.4.5 <i>Resultados Relacionados con la Categoría Secundaria</i>	109
3.4.5.1 Implementación de la Gamificación en la Práctica Pedagógica.....	109
3.4.5.2 La Planeación Educativa y Lúdica en el Desarrollo del Aprendizaje.	110
3.4.5.3 Participación en la Construcción de Elementos Evaluativos.	110
3.4.5.4 <i>Vinculación de la Gamificación en la Construcción de Espacios de Aprendizaje</i>	111

3.4.5.5 Resultados de la Rejilla de Observación.....	111
3.4.5.6 Conclusiones de la Categoría.....	112
<i>3.4.6 Análisis detallado de los Resultados.....</i>	<i>113</i>
3.4.6.1 Análisis de Convergencia.....	113
3.4.6.2 Discrepancias y Divergencias.....	114
3.4.6.3 Conclusiones de los Resultados.....	115
3.4.6.4 Implicaciones para la Práctica Pedagógica.....	117
Capítulo IV. Propuesta De Transformación.....	122
4.1 Fundamentación de propuesta de transformación en relación con el objetivo general.....	122
<i>4.1.1 Relación de la Propuesta de Transformación con el Primer Objetivo Específico.....</i>	<i>123</i>
<i>4.1.2 Descripción de las Características y Niveles de Habilidad Lectora de los Estudiantes Desde la Aplicación de la Guía Metodológica.....</i>	<i>124</i>
<i>4.1.3 Implicaciones de los niveles de habilidad lectora en el desempeño académico.....</i>	<i>126</i>
<i>4.1.4 Resultados de la Propuesta Transformadora en Relación con el Segundo Objetivo Específico.....</i>	<i>127</i>
<i>4.1.5 Análisis de las Estrategias de Gamificación Identificadas en Investigaciones Previas....</i>	<i>128</i>
<i>4.1.6 Implicaciones de la Gamificación en la Motivación y Participación de los Estudiantes..</i>	<i>129</i>
<i>4.1.7 Discusión de los Hallazgos Relacionados con el Tercer Objetivo Específico.....</i>	<i>131</i>
<i>4.1.8 Evaluación de la Efectividad de las Estrategias de Gamificación Propuestas en la Guía Metodológica.....</i>	<i>132</i>
<i>4.1.9 Implicaciones para la Transformación de la Práctica Pedagógica en el Aula.....</i>	<i>134</i>
<i>4.1.10 Discusión General de los Resultados y su Relación con las Preguntas de Investigación</i>	<i>136</i>
5. Conclusiones.....	153
6. Recomendaciones.....	156
Referencias.....	158

Índice de Figuras

Figura 1 Contextualización y evidencia del problema	29
Figura 2 Justificación de la investigación	39
Figura 3 Teoría constructivista de Piaget	55
Figura 4 Estrategias de gamificación	66
Figura 5 El proceso lector	118
Figura 6 El proceso lector 2	119
Figura 7 Práctica Pedagógica en el aula	120
Figura 8 Práctica Pedagógica en el aula 2	121

Índice de Tablas

Tabla 1 Análisis de los elementos del Supuesto Teórico	42
Tabla 2 El constructivismo y su relación con la enseñanza	57
Tabla 3 Etapas del proceso lector	60
Tabla 4 Marco legal del sector educativo en nivel primaria y secundaria en Colombia	76
Tabla 5 Operacionalización de las categorías de estudio con instrumento	78
Tabla 6 Operacionalización de las categorías de estudio	80
Tabla 7 Cronograma de actividades	141
Tabla 8 Relación imágenes vs textos	143
Tabla 9 La Yincana Lectora	144
Tabla 10 Escritura de finales alternativos	146
Tabla 11 Duelo de Palabras	147
Tabla 12 Plan Lector de Colombia Aprende	148

Índice de Apéndices

Apéndice 1. Formato de Validación	170
Apéndice 2. Rejilla de observación	186
Apéndice 3. Consentimiento informado	191
Apéndice 4. Autorización directivo docente para el desarrollo de la investigación	193
Apéndice 5. Transcripción de entrevistas semiestructurada inicial	194
Apéndice 6. Transcripción de entrevistas semiestructurada final	201

Introducción

El proceso lector constituye una herramienta fundamental en el desarrollo del aprendizaje, por medio de la cual los estudiantes fortalecen su conocimiento, pensamiento y lenguaje, haciendo posible la construcción mental de los significados que denotan los códigos del idioma, lo que genera una dinamización entre contenido, contexto y conciencia lingüística, elementos que hacen posible el análisis, la comprensión y la transmisión correcta de los mensajes, en espacios enriquecidos por factores que promuevan la creatividad, imaginación y motivación, a través de una Planeación educativa que considere los avances en materia de gamificación en la práctica pedagógica. Por ende, el objetivo principal de la investigación está orientado a la realización de un estudio explicativo, sobre el análisis de las ventajas de incluir en el proceso lector, estrategias de gamificación para mejorar la planeación educativa de la práctica pedagógica en el aula.

Por ende, es un imperativo para los procesos de Planeación de las actividades curriculares o, enfocadas al uso y avance de las competencias lingüísticas, la vinculación de estrategias que permitan promover el interés, la creatividad y la disposición del alumno, al momento de cumplir con sus responsabilidades escolares, entendiendo que, en gran medida de estos factores, depende el éxito o fracaso de la práctica pedagógica en el aula. En este sentido, como lo describen Hurtado y Lozano (2022), la vinculación de las herramientas de la teoría de la gamificación en la labor docente, hacen posible que se establezca una dinamización de las clases, generando una fluida interacción entre estudiante, maestro y conocimiento, mediante el uso de la mecánica del juego como medio para la adquisición de saberes, lo cual es posible gracias al uso de metodologías formativas que sean del agrado de los educandos.

Por consiguiente, los procesos lectores, la gamificación y el avance en la construcción del pensamiento, son actividades que deben prevalecer en el diseño de los nuevos modelos educativos, los cuales deben orientar los procesos formativos hacia la consolidación de un aprendizaje significativo, el cual debe trascender el aula de clase, para convertirse en el camino que les permite a las personas, vincularse exitosamente en la sociedad y participar activamente de ella. Siendo coherentes con lo anterior, como lo afirma Batero (2022), los procesos de interpretación textual requieren de nuevos espacios y metodologías de enseñanza, diseñadas para

que alumno pueda comprender de manera correcta, el significado de los códigos del lenguaje, transmitiendo con éxito lo que el autor desea comunicar por medio de sus escritos.

Con base a lo anterior, la investigación busca dar respuestas a los siguientes cuestionamientos; ¿cómo impacta la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector en la mejora de la práctica pedagógica?, ¿cuáles son las características y niveles de habilidad lectora que presentan los estudiantes y cómo estas características se reflejan en su desempeño lector inicial?, ¿qué estrategias de gamificación identificadas en investigaciones previas son las más adecuadas para mejorar los procesos lectores en el aula, y cómo pueden ser aplicadas en el contexto educativo?, y finalmente, ¿Cuál es la percepción y disposición de los estudiantes respecto al desarrollo de las actividades propuestas en la guía metodológica del proceso lector, a través del análisis de los resultados obtenidos?. En este sentido, los anteriores interrogantes permiten detenidamente analizar la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para el mejoramiento de la práctica pedagógica, para que, a partir de dicho conocimiento, se pueda elegir de manera acertada las herramientas que van a utilizarse en la adecuación de espacios, la elección de contenidos y el progreso a nivel del fortalecimiento de la conciencia lingüística.

Además, es importante reconocer la necesidad que tienen los sistemas educativos, en lo relacionado con la renovación continua y progresiva de los modelos didácticos, los cuales deben consolidar propuestas metodológicas, que les permitan mejorar el rendimiento estudiantil, en lo referente a los procesos lectores y la formación académica integral de cada uno de los estudiantes. De esta manera, como lo afirman Díaz et al. (2021), en la actualidad los alumnos presentan bajos niveles en materia de interpretación, proposición y argumentación, lo que les impide participar activamente en el desarrollo de las clases, retrasando los procesos de formación y limitando su capacidad de progreso cognitiva.

Al respecto, la investigación abarca la problemática de la lectura desde los postulados del constructivismo de Piaget, entendiendo que toda persona recibe del exterior los estímulos que hacen posible la edificación de su ser, proceso donde intervienen activamente el lenguaje, el conocimiento y la educación. Dicha propuesta desde el campo de la psicogenética tiene la finalidad de responder los cuestionamientos existentes, sobre la relación que existe entre el desarrollo a nivel mental, los diferentes procesos evolutivos y el desarrollo de la lingüística,

aspectos que consolidan la madurez del ser humano y que se configuran a través del tiempo desde el momento del nacimiento.

Como lo argumenta Burman (2021), la propuesta presentada por Piaget centra su interés especialmente en consolidación de una postura epistemológica del conocimiento, considerando aspectos relacionados con el progreso evolutivo del hombre, en relación con elementos presentes a nivel de la inteligencia, las sensaciones, la capacidad motora, las operaciones formales y el desarrollo del lenguaje. De este modo, la estructuración y construcción de las habilidades del ser humano denotan el resultado del progreso sistemático, continuo y progresivo, que conlleva al individuo a alcanzar su madurez, dependiendo de su nivel o etapa de desarrollo.

Por ello, el estudio es motivado por la necesidad de implementar nuevos espacios para el fortalecimiento de la comprensión lectora, entendiendo que, por medio de ella, los estudiantes pueden mejorar sus competencias en cada una de las áreas del conocimiento. Dicho en otras palabras, se debe entender que el ser humano es un ser comunicativo por naturaleza y que su formación depende en gran medida de los mensajes que recibe de su entorno, los cuales se configuran a través del lenguaje, siendo una responsabilidad desde la labor docente, la renovación e innovación de la práctica pedagógica, buscando nuevos medios y métodos para la generación de nuevas oportunidades para que los estudiantes, puedan formarse en todas las dimensiones de su integralidad.

En resumen, el docente debe tener la capacidad de renovar las metodologías que utiliza en la realización de las actividades pedagógicas, implementadas para la transmisión de los conocimientos, entendiendo la necesidad que se tiene en materia de actualización de los contenidos, técnicas, materiales y modelos, buscando que en conjunto estos elementos, respondan a las necesidades de los educandos, a partir de la identificación de las características de su entorno. De este modo, la vinculación de la gamificación y las estrategias del juego, brindan nuevas oportunidades para que los maestros, generen un mayor nivel de atención y aprovechamiento de los recursos, logrando cumplir con éxito cada uno de los logros y las metas educativas que se proyectan desde la planeación educativa.

Por ello, los principales hallazgos de la investigación, denotan un horizonte investigativo hacia el desarrollo de una planeación educativa que se renueve y actualice, conforme a los

avances en materia de ciencia, innovación y tecnología, entendiendo la necesidad de establecer nuevos procesos formativos, en espacios donde el estudiante pueda interactuar de manera dinámica y participativa con sus compañeros, por medio del uso del proceso lector como herramienta para la realización del análisis, interpretación y comunicación de los mensajes que se encuentran configurados a través de los códigos lingüísticos. Dichos momentos de aprendizaje, deben apoyarse en las oportunidades formativas de la teoría de la gamificación, la cual enriquece la praxis pedagógica, con la vinculación de la mecánica del juego como elemento motivador que promueve la participación activa del estudiante en su proceso formativo.

Para cumplir con los objetivos de la investigación y siguiendo los lineamientos de la universidad, en lo referente con las normas de titulación y el contenido de general de la tesis, el presente documento se encuentra dividido en cinco capítulos, constituyendo de esta manera, un orden lógico y por etapas de todo proceso, lo que permite cumplir con las intencionalidades del estudio y auspiciar un esquema sistemático que permita entender la problemática, para establecer acciones que generen un cambio sustancial del fenómeno explorado. Estos son descritos de la siguiente forma.

El capítulo I, titulado proyección de la investigación, presenta una descripción detallada de la problemática abordada en la investigación, enfocada en las dificultades que enfrentan los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Marta en el proceso lector. Se realiza un recorrido histórico sobre el tema, se analiza el estado del arte y se contextualiza la situación en los ámbitos internacional, nacional y local. Además, se plantean las preguntas de investigación que orientan el estudio y se justifica su relevancia, destacando la conveniencia, utilidad e implicaciones prácticas de la investigación para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula.

En el capítulo II, denominado fundamentos teóricos, se presenta una revisión exhaustiva de las bases teóricas y conceptuales que fundamentan la investigación. Se explora la teoría educativa constructivista de Piaget, que sirve como marco de referencia para comprender el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se conceptualizan las categorías principales del estudio, como el proceso lector y la gamificación, y se analizan sus implicaciones en la práctica pedagógica. Además, se presenta un marco referencial de estudios

empíricos previos que han abordado la temática, destacando sus aportes y experiencias significativas que enriquecen la acción científica de la presente investigación.

El capítulo III se dedica a la descripción de los fundamentos metodológicos y resultados de investigación, que corresponde a una investigación cualitativa con enfoque de investigación-acción. Se describe el proceso de selección de los participantes, conformado por diez estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Marta, y se detalla el escenario en el que se desarrolla la investigación. Además, se explica el proceso de construcción y validación de los instrumentos de recolección de datos, que incluyen guías de observación, entrevistas semiestructuradas y una rejilla de revisión documental, se destacan las consideraciones éticas que garantizan la confidencialidad, validez y viabilidad científica del estudio.

De igual manera, en este apartado presentan los resultados obtenidos a través del análisis de los datos recolectados mediante los instrumentos aplicados, se realiza una caracterización sociodemográfica de los participantes y se exponen los hallazgos relacionados con cada una de las categorías de estudio: el proceso lector y la práctica pedagógica en el aula. Se analizan los resultados obtenidos en relación con los objetivos específicos planteados, destacando los avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes y la transformación de la práctica pedagógica a partir de la implementación de estrategias de gamificación, se presenta una triangulación de los datos obtenidos a través de los diferentes instrumentos, lo que permite una comprensión más profunda y validez de los resultados.

Finalmente, en el capítulo IV se desarrolla la discusión de los resultados obtenidos, contrastándolos con los fundamentos teóricos y los hallazgos de investigaciones previas para la construcción de una propuesta de transformación. Se analizan las implicaciones de los resultados para la práctica educativa y se reflexiona sobre el alcance y las limitaciones del estudio. De igual manera, se presentan las conclusiones derivadas de la investigación, destacando los aportes importantes al campo de la educación en relación con la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector y su impacto en la mejora de la práctica pedagógica. Se plantean recomendaciones para futuras investigaciones y se señalan las perspectivas que se abren a partir de los hallazgos obtenidos, enfatizando en la aplicabilidad, aportación e impacto de la investigación en el sistema educativo

Capítulo 1. Proyección de la Investigación

El propósito de la presentación del primer capítulo es explicar de manera clara aspectos relacionados con los elementos que posibilitan el análisis del fenómeno de estudio, en lo que se hace relacionado con la pregunta de investigación, el planteamiento del problema, la justificación y su supuesto teórico; estos elementos son importantes al momento de enunciar conclusiones, y permiten analizar la conveniencia del proceso lector, mediante las estrategias de gamificación en la planeación educativa, con el fin de mejorar los espacios de aprendizaje en la práctica pedagógica. Por lo tanto, como afirman Silva et al. (2023), el desarrollo de la formación académica de los estudiantes, que se basa en la aplicación y consolidación de técnicas relacionadas con los procesos lectores, debe configurarse como actividades continuas, secuenciales y progresivas a lo largo de toda la enseñanza, otorgando a los estudiantes la capacidad de adaptarse a sus propias necesidades de aprendizaje, así como a las de su contexto y proceso de formación.

1.1. Línea de investigación de la Universidad de Innovación e Investigación, México

La línea de investigación que orienta el desarrollo de la presente tesis se denomina Innovación Educativa y Perspectivas Tecnológicas, la cual se encuentra fundamentada en el desarrollo de la gestión educativa y la práctica pedagógica, desde la propuesta innovadora de la vinculación de aspectos relacionados con la motivación, el dinamismo y la gamificación como elementos que hacen posible la construcción de nuevas propuestas para el desarrollo de un aprendizaje significativo. En el caso particular de la indagación, orienta la construcción de una guía metodológica basada en el uso del proceso lector como herramienta para la construcción de nuevos saberes, teniendo como base metodológica el uso de los principios teóricos de la gamificación en la generación de espacios que generen una praxis educativa más participativa.

1.2. Planteamiento del Problema

La carencia de estrategias efectivas para fortalecer las habilidades de lectura y la apropiación de conocimientos ha impedido que los estudiantes de secundaria de la Institución

Educativa Santa Marta accedan de manera adecuada a la información presente en los textos de sus diversas asignaturas. Este proceso, en la mayoría de los casos, se desarrolla por coacción del docente, generando dificultades para el avance progresivo del conocimiento; estas limitaciones se reflejan en los bajos niveles de desempeño del estudiantado en cuanto a su participación en el aula, la incoherencia entre los contenidos de las lecturas y lo que ellos expresan a través de sus escritos o de manera oral, evidenciando la necesidad de fortalecer los procesos lectores como componente en la práctica pedagógica; este fortalecimiento no solo debe involucrar el área del lenguaje, sino que constituye una unidad importante en todas las materias del plan de estudio del plantel educativo (Navarra, 2020).

Las dificultades en la realización de una lectura adecuada son visibles en todas las etapas de formación de los alumnos, comenzando desde la educación primaria hasta la culminación de sus estudios; en este contexto, la investigación se centra en analizar las características de esta problemática en los estudiantes desde el grado sexto hasta el grado once de la institución educativa. Tras la realización de un diagnóstico contextual, se identifican varias particularidades que deben considerarse en la construcción del planteamiento del problema; en primer lugar, se observa que las deficiencias en la comprensión lectora afectan el rendimiento académico de los estudiantes, e impactan negativamente en su capacidad para participar en el aula (De los Ángeles, 2020).

Este aspecto es importante para entender cómo las dificultades en la lectura influyen en la interacción diaria de los alumnos con los contenidos curriculares, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que mejoren las habilidades lectoras desde etapas tempranas de la educación; asimismo, la carencia de habilidades lectoras adecuadas se refleja en la incoherencia entre los contenidos de las lecturas asignadas y la capacidad de los estudiantes para expresarse tanto de manera escrita como oral. Este fenómeno pone en evidencia la importancia de desarrollar programas de intervención específicos que aborden la mejora de la comprensión lectora, y que fortalezcan la expresión escrita y oral, permitiendo a los alumnos articular sus ideas con mayor claridad y precisión (López et al., 2019).

Además, se ha identificado que la coacción por parte de los docentes para que los estudiantes realicen las lecturas asignadas resulta en una resistencia que obstaculiza el progreso académico; este hallazgo resalta la necesidad de promover una cultura de la lectura que motive

intrínsecamente a los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje donde la lectura sea vista como una herramienta y no como una obligación impuesta (Díaz et al., 2021). Este enfoque podría incrementar el interés y la participación de los estudiantes en sus procesos educativos.

Finalmente, el análisis contextual sugiere que las estrategias de mejora de las habilidades lectoras deben ser integrales y abarcar todas las áreas del conocimiento; esto se debe a que la lectura es una competencia transversal que impacta todas las disciplinas académicas. Por lo tanto, es importante que las instituciones educativas desarrollen programas que integren la mejora de las habilidades lectoras en todas las materias del plan de estudios, asegurando así un enfoque cohesivo y coordinado para el desarrollo académico de los estudiantes (Contreras, 2021).

Algunos de los alumnos al momento de leer, presentan errores en la articulación de las sílabas, lo que conlleva a que la lectura no tenga fluidez en el proceso comunicativo y por ende se obstaculice la transmisión de los contenidos presentes en los textos; por consiguiente, la ausencia del ritmo y la marcación adecuada de los tiempos en la pronunciación de las palabras, hace molesta la oratoria y a su vez permite que los distractores aislen la atención del lector y de los oyentes, generando confusión en la difusión de los mensajes (Guerrero, 2019). De igual manera, el inadecuado manejo de la velocidad en la dicción de las oraciones causa nerviosismo y desconfianza en el estudiante, el cual pierde la atención de los receptores, por el mal manejo que le da a la respiración y a la entonación por la ausencia de conocimiento léxico y verbal.

Otro factor por considerar, según Guerrero (2019) es la resistencia que los estudiantes tienen para efectuar actividades donde utilicen la lectura de textos para la solución de cuestionarios, construcción de respuestas escritas o la expresión por medio de palabras de sus puntos de vista. Esto ha ocasionado que muchos de ellos no realicen sus deberes académicos y se sientan frustrados por no tener las herramientas suficientes para cumplir con éxito, las responsabilidades delegadas por el docente, buscando otras alternativas como lo son la elaboración de distintas tareas que no tienen ninguna relación con el componente práctico lector, presente en los ejercicios planteados por el orientador.

De igual manera, en la práctica pedagógica se refleja la ausencia de espacios lúdicos para el desarrollo del quehacer formativo, en lo concerniente con el refuerzo de los procesos lectores, excluyendo la importancia que tiene la conveniencia de la estimulación, la creatividad y el juego,

en la creación de virtudes de lectura, que les permita a los alumnos mejorar su nivel de participación y grado de interés en la realización de lecciones donde se hace necesario la argumentación, el análisis y el razonamiento sobre lo leído, entendiendo que la progresividad de las habilidades lingüísticas son el medio para establecer espacios de aprendizaje por medio de la decodificación, para que el estudiante interprete, construya y entienda la realidad presente en los contenidos (Qi et al., 2020).

Así mismo, es importante reconocer que los materiales, herramientas y medios para la realización de actividades de lectura, no son acordes a las necesidades de los estudiantes, debido a que la práctica pedagógica en la institución está muy ligada al tradicionalismo formativo, el cual se caracteriza por la pasividad del alumno en su proceso formativo y donde el maestro no tiene la intencionalidad de reconocer la individualidad de cada estudiante y por contrario realiza una planeación de estrategias desde la homogeneidad de las metodologías del aula (Lozano, 2019). A causa de lo anterior, los estudiantes no tienen interés por la realización de las lecturas, al no tener voluntad para el desarrollo de su imaginación, porque no han experimentado la satisfacción que se puede encontrar en los libros.

1.3 Contextualización y Evidencia del Problema

Es necesario reconocer la importancia del fortalecimiento de los procesos lectores como canal para el desarrollo del saber, realizando una revisión de las metodologías utilizadas en la práctica pedagógica, para introducir en su planeación nuevas estrategias que contemplen elementos asociados a la utilización de la gamificación en las actividades de estimulación y fomento de la participación e interés de los estudiantes. Por el contrario, sino se toman medidas sobre el tema, dicha problemática seguirá generando vacíos en la apropiación intelectual, obstaculizando el cumplimiento de los planes de área y su falta de coherencia con los derechos básicos de aprendizaje, los cuales contemplan niveles que el estudiante debe poseer en concordancia con su nivel de formación (Benavides, 2020).

Dichos avances, sobre los conceptos y las generalidades relacionadas con el desarrollo científico en la materia, conllevan a la elección del paradigma y la metodología que se utilizarán para cumplir con los objetivos investigativos, los cuales serán evaluados a través de diferentes indicadores, permitiendo analizar la conveniencia del proceso lector en los procesos formativos y

su relación con los avances de la pedagógica de la gamificación (Manzano et al., 2022). De igual manera, se discute lo relacionado con la estructura de la justificación, la cual corrobora su nivel de conveniencia, relevancia social, utilidad teórica y metodológica, las implicaciones prácticas que sustentan el objetivo de la investigación y que permiten validar su coherencia, viabilidad y preeminencia para la pedagogía actual.

1.3.1 A Nivel Internacional

A nivel internacional (ver Figura 1), la UNESCO ha manifestado su preocupación por las dificultades que presentan los estudiantes en los procesos lectores y ha hecho un llamado a los gobiernos para que implementen políticas educativas que permitan fortalecer estas habilidades desde la primera infancia. La UNESCO (2021), en su informe plantea la necesidad de transformar los sistemas educativos para que sean más inclusivos, equitativos y de calidad, y para que permitan a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI, entre ellas, las habilidades lectoras.

Por su parte, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, a través de su Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), ha evaluado las competencias lectoras de los estudiantes de 15 años en diferentes países del mundo; en su informe más reciente, publicado en 2019, se evidencia que un porcentaje de estudiantes no alcanza los niveles mínimos de competencia lectora, lo que les impide comprender, utilizar, evaluar, reflexionar e interactuar con textos escritos para participar en la sociedad (OCDE, 2019). Estos resultados han generado preocupación a nivel mundial y han llevado a los gobiernos a replantear sus políticas educativas para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de la lectura.

En el contexto latinoamericano, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, ha señalado que el bajo nivel de competencias lectoras de los estudiantes es uno de los principales desafíos que enfrenta la región para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados con la educación de calidad; la CEPAL (2020) advierte que la crisis sanitaria ha aumentado las desigualdades educativas preexistentes y ha afectado a los estudiantes más vulnerables, quienes han visto limitado su acceso a recursos educativos y tecnológicos que les permitan desarrollar sus habilidades lectoras.

Ante este panorama, se hace necesario que los países de la región inviertan en políticas y programas educativos que permitan mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura, teniendo en cuenta las necesidades y características propias de cada contexto; asimismo, se requiere que se fortalezca la formación docente para que los maestros cuenten con las herramientas pedagógicas para abordar los procesos lectores de manera innovadora, para que puedan atender a la diversidad de estudiantes que tienen a su cargo (Silva et al., 2023). Por otro lado, es importante que estas políticas sean sostenibles y se adapten a los cambios y avances tecnológicos que afectan la educación.

1.3.2 A Nivel Nacional

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación Nacional ha reconocido la importancia de fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes colombianos y ha implementado diferentes estrategias para mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura en las instituciones educativas del país; en su Plan Nacional esta entidad se propuso mejorar los niveles de lectura y escritura de los estudiantes de educación preescolar, básica y media, a través de la dotación de materiales de lectura, la formación a mediadores de lectura y escritura, y el fortalecimiento de la gestión escolar (MEN, 2019). Además, se han establecido alianzas con organizaciones internacionales para intercambiar buenas prácticas y recibir asesoría técnica que potencie los esfuerzos nacionales.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados por el MEN, los resultados de las pruebas nacionales e internacionales siguen evidenciando las dificultades que presentan los estudiantes colombianos en los procesos lectores; según el informe nacional de resultados del examen Saber 11° de 2020, el puntaje promedio en lectura crítica fue de 52,49 sobre 100, lo que indica que los estudiantes tienen dificultades para comprender, interpretar y evaluar textos de diferentes tipologías y géneros discursivos (ICFES, 2021). Estos resultados han generado preocupación en la comunidad educativa y han llevado al MEN a repensar sus políticas y estrategias para mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura en el país.

Una de las principales dificultades que enfrenta el sistema educativo colombiano para fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes es la falta de formación docente en didáctica de la lectura y la escritura; según un estudio realizado por la Universidad Nacional de

Colombia, el 63% de los docentes de educación básica y media no cuenta con una formación en didáctica de la lectura y la escritura, lo que limita su capacidad para abordar los procesos lectores de manera innovadora en el aula (Holm et al., 2023). Además, la ausencia de programas de actualización continua para los docentes contribuye a la persistencia de métodos tradicionales de enseñanza que no responden a las necesidades actuales de los estudiantes.

Otra de las dificultades que se presenta en el contexto colombiano es la falta de acceso a recursos educativos y tecnológicos que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades lectoras; según un informe del Departamento Administrativo Nacional de Estadística, en 2020 solo el 52,7% de los hogares colombianos contaba con acceso a internet, lo que dificulta el acceso a recursos educativos digitales que permitan fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes (DANE, 2021). Además, la diferencia en la disponibilidad de dispositivos tecnológicos entre las zonas urbanas y rurales empeora esta situación, ya que afecta a los estudiantes según su lugar de residencia.

Ante este panorama, se hace necesario que el MEN (2019) y las secretarías de educación departamentales y municipales diseñen e implementen políticas y programas que permitan mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura en las instituciones educativas del país, teniendo en cuenta las necesidades y características propias de cada contexto. Asimismo, se requiere que se fortalezca la formación docente en didáctica de la lectura y la escritura, y que se garantice el acceso a recursos educativos y tecnológicos que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades lectoras de manera adecuada.

1.3.3 A Nivel Local

En el contexto local, la Institución Educativa Santa Marta, ubicada en el municipio de Santa Rosa, Cauca, ha evidenciado las dificultades que presentan sus estudiantes en los procesos lectores, en los grados de educación secundaria; según un diagnóstico realizado por los docentes del área de lenguaje, el 65% de los estudiantes de grado sexto a once presentan dificultades para comprender, interpretar y analizar textos de diferentes tipologías y géneros discursivos; el bajo desempeño en lectura afecta su desempeño académico en todas las áreas del conocimiento (Esleta et al., 2024).

Estas dificultades se ven reflejadas en los resultados obtenidos por los estudiantes en las pruebas internas y externas que evalúan las competencias lectoras, según el informe de resultados de las pruebas Saber 11° de 2020, el puntaje promedio obtenido por los estudiantes de la Institución Educativa Santa Marta en lectura crítica fue de 48,23 sobre 100, lo que ubica a la institución por debajo del promedio nacional y departamental (ICFES, 2021). Estos resultados han generado preocupación en la comunidad educativa y han llevado a los directivos y docentes a buscar estrategias para mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura en la institución.

Una de las principales causas de las dificultades que presentan los estudiantes en los procesos lectores es la falta de hábitos de lectura en el entorno familiar y comunitario; según un estudio realizado por la Universidad del Cauca, en el municipio de Santa Rosa solo el 15% de las familias cuenta con una biblioteca en casa y solo el 10% de los padres de familia lee con sus hijos de manera regular (Universidad del Cauca, 2022). Esta situación limita el acceso de los estudiantes a recursos de lectura y dificulta el desarrollo de hábitos lectores desde la primera infancia; además, la escasa promoción de la lectura en espacios comunitarios y públicos refuerza esta problemática, reduciendo las oportunidades para que los niños se familiaricen con los libros y otras fuentes de lectura fuera del ámbito escolar.

Otra de las causas de las dificultades en los procesos lectores es la falta de formación docente en didáctica de la lectura y la escritura, según un diagnóstico realizado por la SED Cauca (2020), solo el 30% de los docentes de lenguaje de las instituciones educativas del departamento cuenta con una formación específica en didáctica de la lectura y la escritura; esta situación limita la capacidad de los docentes para abordar los procesos lectores de manera adecuada en el aula. Además, la falta de programas de actualización y capacitación continua en esta área agrava la problemática, impidiendo que los docentes incorporen nuevas estrategias pedagógicas y avances en la investigación educativa.

Ante este panorama, la Institución Educativa Santa Marta ha venido implementando diferentes estrategias para mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura, tales como la creación de una biblioteca escolar, la realización de talleres de formación docente en didáctica de la lectura y la escritura, y la implementación de proyectos transversales que fomenten el desarrollo de las competencias lectoras en todas las áreas del conocimiento. Sin embargo, se hace necesario

seguir fortaleciendo estas estrategias y buscar nuevas alternativas que permitan motivar a los estudiantes hacia la lectura y desarrollar sus habilidades lectoras.

1.4 Formulación del Problema

El conocimiento actual del problema de las dificultades en los procesos lectores de los estudiantes de educación secundaria se ha venido construyendo a partir de diferentes estudios e investigaciones que han abordado esta temática desde diversas perspectivas; desde el campo de la psicología educativa, se ha encontrado que las dificultades en los procesos lectores están relacionadas con factores cognitivos, motivacionales y emocionales que influyen en la capacidad de los estudiantes para comprender, interpretar y analizar textos de diferentes tipologías y géneros discursivos (Gonçalves et al., 2023).

Desde el campo de la didáctica de la lengua y la literatura, se ha evidenciado que las prácticas pedagógicas tradicionales, centradas en la enseñanza de contenidos gramaticales y en la memorización de información, no favorecen el desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes. En contraste, se ha encontrado que las prácticas pedagógicas innovadoras, que privilegian la construcción de sentido y la comprensión crítica de los textos, tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes (Díaz y Hernández, 2021).

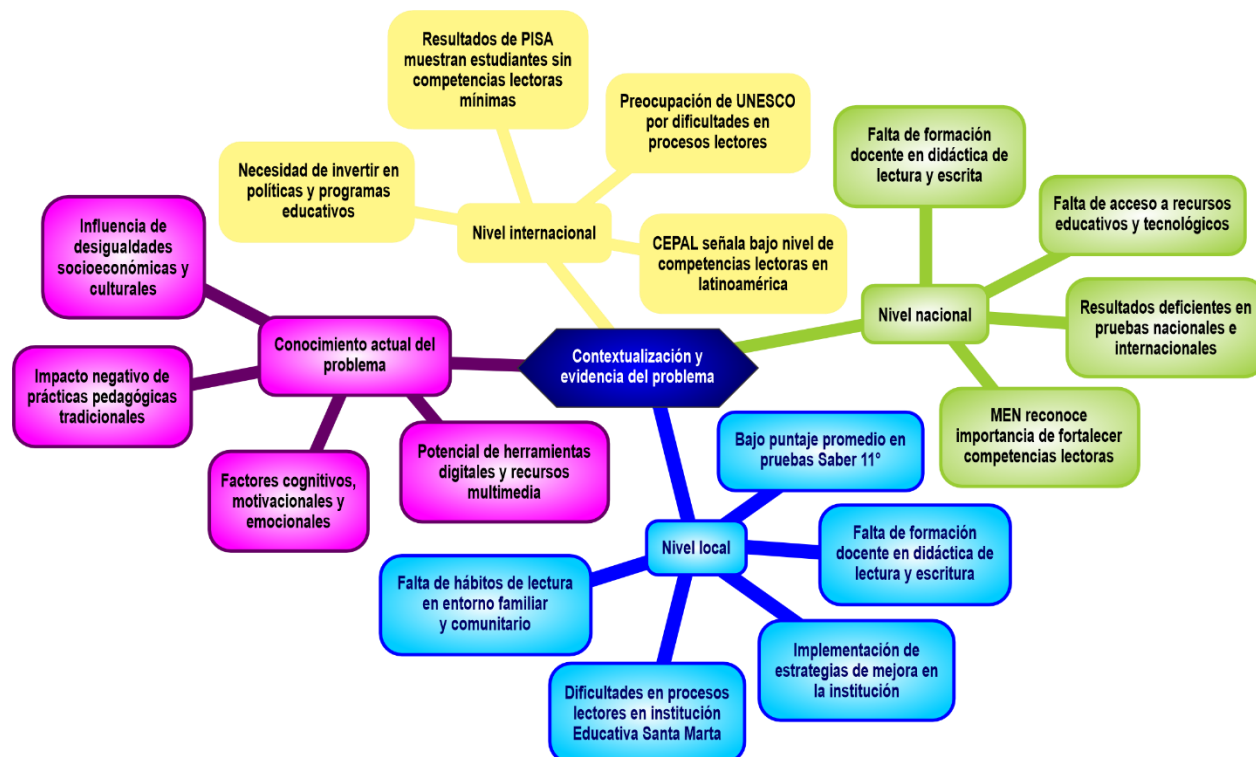
Desde el campo de la sociología de la educación, se ha identificado que las desigualdades socioeconómicas y culturales tienen un impacto en el desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes; los estudiantes provenientes de contextos socioeconómicos desfavorecidos tienen menos oportunidades de acceso a recursos de lectura y a experiencias de aprendizaje, lo que limita el desarrollo de sus habilidades lectoras (Villar y Gambau, 2020). Además, estas desigualdades suelen perpetuarse a lo largo del tiempo, generando dificultades educativas que afectan el rendimiento académico, y las posibilidades de inserción laboral y desarrollo personal de los estudiantes.

Así mismo, desde el campo de la tecnología educativa, se ha encontrado que el uso de herramientas digitales y recursos multimedia puede favorecer el desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes, siempre y cuando se utilicen de manera estratégica y se articulen con prácticas pedagógicas innovadoras; asimismo el uso de plataformas educativas, libros digitales y

recursos interactivos puede motivar a los estudiantes hacia la lectura y favorecer la comprensión de los textos (Francia et al., 2022) . Además, estas tecnologías permiten la personalización del aprendizaje, adaptándose a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo cual es importante para atender a la diversidad en el aula.

Figura 1

Contextualización y evidencia del problema



Nota: Elaboración propia adaptado de DANE (2021)., MEN (2019), Esleta et al. (2024), ICFES (2021), Universidad del Cauca (2022), SED Cauca (2020) , Gonçalves et al. (2023), Díaz y Hernández (2021)., Villar y Gambau (2020), (Francia et al., 2022).

1.4.1 Pregunta de Investigación

¿Cómo impacta la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector en la mejora de la práctica pedagógica en los grados de sexto a once en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca?

1.4.2 Preguntas Secundarias

¿Cuáles son las características y niveles de habilidad lectora que presentan los estudiantes de los grados de sexto a once en la Institución Educativa Santa Marta, y cómo estas características se reflejan en su desempeño lector inicial?

¿Qué estrategias de gamificación identificadas en investigaciones previas son más adecuadas para mejorar los procesos lectores en el aula, y cómo pueden ser aplicadas en el contexto educativo de la Institución Educativa Santa Marta?

¿Cuál es la percepción y disposición de los estudiantes respecto al desarrollo de las actividades propuestas en la guía metodológica del proceso lector, a través del análisis de los resultados obtenidos??

1.5. Justificación

La presente investigación responde a la necesidad pedagógica de implementar modelos didácticos que permitan a los estudiantes mejorar sus habilidades en la articulación de los procesos lectores (ver Figura 2); estos modelos deben incorporar actividades, herramientas, materiales y métodos que utilicen las ventajas formativas de la gamificación para fomentar hábitos de estudio que faciliten el aprovechamiento de los contenidos textuales, mejorando así el nivel de conocimientos de los estudiantes. En este contexto, la comprensión lectora se considera un pilar del modelo pedagógico de la Institución Educativa Santa Marta; a través de procedimientos dinámicos, flexibles y oportunos, se busca que la práctica docente consolide propuestas pedagógicas que fortalezcan la formación de la lectura en cada una de las asignaturas del currículo escolar y en el proyecto pedagógico institucional en general (Navarra, 2020).

Lozano (2019) argumenta que los planteles educativos deben innovar y establecer procesos de mejora basados en la formación integral del individuo; en este sentido, los sistemas educativos actuales deben tener la capacidad de renovar y mejorar su servicio educativo en respuesta a las necesidades del mundo globalizado. El sector educativo tiene la función social de formar al ser humano en todas sus dimensiones, permitiéndole responder a las inquietudes y desafíos propios de cada comunidad educativa. En cuanto a las competencias comunicativas y habilidades lingüísticas, es importante que el ser humano interactúe con sus semejantes,

posibilitando su integración en la vida social, laboral y familiar, y así logrando su realización personal.

El establecimiento de una educación de calidad según Panthee (2022) es uno de los principales objetivos del sistema educativo; el cumplimiento de esta premisa se sustenta teóricamente en el fortalecimiento del conocimiento, que debe ser progresivo, sistemático y complementario; por esta razón una adecuada lectura permite al estudiante conocer aspectos conceptuales y prácticos de todas las áreas del saber, lo que facilita su progreso en competencias relacionadas con el ser, el saber y el hacer. De este modo, el estudiante puede enfrentar los desafíos que plantea el avance de la ciencia, la innovación y la tecnología.

Qi et al. (2020), sostienen que los modelos pedagógicos que fomentan la fluidez lectora desarrollan en el estudiante capacidades y destrezas que mejoran su rendimiento académico general; las experiencias en lectura y escritura permiten al estudiante asimilar y comprender la información transmitida a través de textos y códigos lingüísticos. Por ello, los antecedentes teóricos, metodológicos y experimentales sobre las ventajas de las habilidades en lectoescritura para impulsar los dinamismos pedagógicos en el estudiantado resaltan la importancia de los procesos de decodificación para la correcta asimilación de datos e información presentes en los textos.

En el caso particular de la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa en el departamento del Cauca, la investigación sobre la conveniencia de los procesos lectores en el desarrollo académico de los estudiantes permitirá basar las actividades destinadas a mejorar los niveles de discernimiento textual. Esto apoyará el quehacer académico en todas las áreas y asignaturas que conforman los planes de estudios y el esquema curricular del centro educativo (Navarra, 2020). De esta manera, los alumnos de los grados sexto a undécimo comprenderán que el proceso de lectura va más allá de una ejecución, gesticulación y pronunciación de palabras, oraciones y párrafos.

Finalmente, se busca que el proceso de lectura se transforme en un procedimiento interactivo en el cual cada término adquiera un significado para el alumno y sea asimilado; de este modo, se le dotará de facultades y habilidades para recibir, procesar, identificar y comunicar la información de manera asertiva. Esta reconfiguración en la percepción de la lectura propicia un

enfoque integral del aprendizaje, favoreciendo el rendimiento académico y el desarrollo personal y social del estudiante (Lozano, 2019). Además, este enfoque interactivo de la lectura promueve la autonomía en el aprendizaje, permitiendo al estudiante construir conocimiento de manera más independiente y crítica.

1.5.1 Conveniencia

El análisis de la conveniencia del proceso lector es importante para el fortalecimiento del modelo educativo en la Institución Educativa Santa Marta, para que la práctica docente establezca espacios donde los estudiantes puedan tener la oportunidad de aumentar su capacidad de comprensión lectora. De esta manera, los alumnos pueden fortalecer las estructuras mentales del conocimiento, dándole significado a lo que se encuentra contenido en los textos para su formación a nivel cognitiva, afectiva, ética, estética y social (Midrigan, 2022)

Por lo anterior, diseñar actividades didácticas que fomenten las competencias relacionadas con el refuerzo de las habilidades lingüísticas, en lo concerniente con la comprensión escrita de los contenidos, hace posible que exista un mejor conocimiento y aprovechamiento de los textos alusivos a los ejes temáticos de las diferentes asignaturas; por ende, es necesario establecer oportunidades de aprendizaje, mediadas por estrategias de gamificación, para que los estudiantes se motiven a través de espacios lúdicos de formación y tengan un aprendizaje significativo (Santillán et al., 2023).

En este sentido, como lo sugiere Lozano (2019), las actividades realizadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje deben despertar en el alumno el interés y el deseo aprender, comprendiendo que la metodología de educarse por medio del juego, surge como una herramienta pedagógica para aprender utilizando como base la recreación e interacción, para posibilitar en el educando un proceso formativo en entornos agradables, con el uso de medios, instrumentos y materiales que favorecen su estimulación hacia el cumplimiento de sus deberes académicos.

Según Qi et al. (2020).al fortalecer los procesos de lectoescritura, los estudiantes desarrollan habilidades que les permiten comprender y entender mejor durante las actividades formativas; el proceso lector se define como un conjunto de prácticas, pasos, conocimientos y

técnicas que las personas utilizan para interpretar la información contenida en los textos, estableciendo una conexión entre el texto, el entorno y el lector, esto permite al lector responder a las preguntas e inquietudes planteadas antes de la lectura. Mediante un proceso lector adecuado, el estudiante puede identificar la idea principal y asimilar los nuevos contenidos, a través de la interpretación, análisis y exégesis del texto, este proceso involucra la interacción entre experiencias, vivencias y conocimientos previos de los estudiantes; por esta razón, estas consideraciones deben aplicarse en las actividades planificadas de todas las asignaturas del currículo educativo de la institución, reconociendo la interrelación entre el lenguaje, la formación y la comunicación al seleccionar las mejores alternativas pedagógicas.

En este contexto, la investigación sobre la integración del proceso lector con estrategias de gamificación en la planeación educativa busca mejorar la práctica pedagógica en el aula; esta combinación proporciona elementos para optimizar los procesos de enseñanza en la institución educativa, no solo en el área del lenguaje, sino también en diversas áreas del conocimiento. Así, se promueven espacios pedagógicos y dinámicos donde los estudiantes, a través de la lectura, acceden a información importante que sustenta propuestas teóricas, prácticas y conceptuales de diferentes disciplinas científicas (Frean, 2022).

Domínguez et al. (2015) describen cómo el proceso lector permite al estudiante desarrollar sus capacidades en aspectos cognitivos, comunitarios y configurativos; la riqueza cultural, informativa y científica presente en los textos constituye una forma óptima de preservar el conocimiento que ha permitido el progreso de la humanidad y la expansión ideológica de los pueblos. Por lo tanto, es importante que el éxito de la práctica pedagógica en el aula dependa de la habilidad del docente para fomentar habilidades lingüísticas mediante espacios formativos que promuevan la conciencia del alumno y su responsabilidad como participante en la planificación educativa, acorde a las exigencias del avance de la ciencia, la tecnología y la comunicación.

En suma, la implementación de estrategias innovadoras en la lectura y la escritura puede transformar la educación, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos contemporáneos. Según Gutiérrez (2023) la continua adaptación y mejora de los métodos pedagógicos son importantes para asegurar que la educación evolucione junto con el entorno global, beneficiando a la comunidad educativa en su conjunto.

1.5.2 Relevancia Social

Vivimos en una sociedad que está enfrentando cambios en cada uno de los ámbitos de desarrollo del ser humano; conceptos como la globalización, la interculturalidad y la heterogeneidad, juegan un papel importante para conocer las principales características, causas e influencias de las relaciones humanas en marco del comportamiento de cada individuo y su impacto en el proceder en los grupos en los cuales interactúa. Según Acevedo y Gómez (2021) el ser humano tiene la capacidad y la necesidad de socializar con sus semejantes y con el entorno el cual se desenvuelve; las acciones que realice en su entorno comunitario son el resultado de su aprendizaje y preparación para la vida en sociedad; por lo que, implementar estrategias de aprendizaje por medio del fomento de la lectura, se convierte en una oportunidad para que el estudiante sea competente y competitivo.

Realizar lecturas de manera fluida, coherente y en un tiempo adecuado permite articular palabras y oraciones con claridad; este proceso requiere una entonación apropiada, la identificación de las características del texto y el correcto procesamiento de la información presentada. Estos son componentes importantes de las competencias lingüísticas, que influyen en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, comprender las estructuras y la utilidad de las palabras permite dar significado a oraciones y párrafos, lo cual fortalece al estudiantado con lo leído. Al construir sus propios argumentos, los estudiantes pueden trascender de lo textual a la oralidad, lo que facilita la transferencia de la información expresada en los textos a su entorno (Alcaraz y Valverde, 2023).

1.5.3 Utilidad Teórica

La implementación de estrategias lúdicas de lectura se presenta como una alternativa para transformar los modelos pedagógicos tradicionales, en los cuales el estudiante desempeña un rol pasivo y se limita a recibir información de manera rígida, sin espacios para la reflexión personal ni la experimentación. Estas estrategias promueven la participación del alumno en su formación, permitiéndole comprobar y asimilar el conocimiento contenido en la literatura, lo que implica un cambio de paradigma en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente deja de ser un transmisor de saberes y se convierte en un facilitador que propicia espacios para el

descubrimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Guamán et al., 2023).

El proceso de decodificación es una unidad importante para lograr una lectura correcta, ya que establece la relación entre el significado de los códigos lingüísticos y la información que el autor busca transmitir; para ello, es importante que el lector identifique, reconozca y discierna la realidad de los contenidos a partir de su conciencia lingüística, percibiendo el significado de cada concepto y estableciendo conexiones entre ellos para formar la idea central del texto. Sin embargo, estudios sobre comprensión lectora han evidenciado que una de las principales dificultades en la realización de la lectura es la falta de conocimientos previos, los cuales son necesarios para que el lector pueda examinar, intuir y cotejar la información presentada (Belouiza et al., 2024).

Igualmente, como lo menciona Qi et al. (2020) cada alumno tiene habilidades y características diferentes que lo hacen distinto a sus compañeros, las cuales determinan su proceso de aprendizaje partiendo de la realidad de su contexto y de su historial cognitivo; por lo cual, se debe considerar la individualidad en el avance de las capacidades de los aprendices, entendiendo que cada uno tiene su propio ritmo en el progreso de sus competencias. Por ende, el docente debe tener la capacidad integradora, para que diseñe actividades que vinculen a todos los estudiantes, las cuales deben responder a las necesidades propias de cada sujeto, reconociendo la personalidad y originalidad de cada alumno, como el fruto de sus experiencias, habilidades, cualidades y limitaciones.

En consecuencia, según Al (2022), la lectura permite que el estudiante conecte su identidad con la realidad del mundo que lo rodea; es importante establecer pautas objetivas que definan la naturaleza y valoración de los procesos de lectura para fortalecer el conocimiento y fortalecer las capacidades lectoras del estudiante, permitiendo así una lectura efectiva, hábil y eficiente. Este perfeccionamiento de la comprensión textual y la habilidad para entender la significación de los códigos del lenguaje es un desafío para la educación actual, por tal razón es necesario orientar desde el aula mecanismos que, respaldados por las características de la gamificación, fomenten en las estudiantes prácticas que se conviertan en hábitos.

Por último, según Belouiza et al. (2024) el análisis de las dificultades asociadas con el aprendizaje de la lectura, pueden verse reflejadas en la deserción escolar, el mal comportamiento en el salón por la frustración o desmotivación para desarrollar las tareas y en la inasistencia injustificada de los alumnos al colegio; los cuales, al no contar con los elementos para cumplir con las actividades académicas, pueden optar no regresar a las aulas de clase, por el miedo de perder los objetivos educativos, ser rechazados o castigados por sus acudientes. Por lo que se aconseja, no implementar de entrada actividades que se relacionen con la recitación de textos en voz alta, priorizando antes que todo, aquellas que sean acordes con el fortalecimiento del proceso lector, para que cuando el estudiante se enfrente a un público, tenga la seguridad, la capacidad y la técnica para transmitir de manera exitosa, clara y elocuente los mensajes que se encuentren en los escritos, con lo que se evitará problemas relacionados con el matoneo, el cual es un fenómeno que incide negativamente en el avance del estudiantado.

1.5.3 Utilidad Metodológica

El valor a nivel metodológico se centra en la importancia que se le debe dar al juego y la lúdica, como medios para organizar los planes de estudio y las actividades curriculares referentes a los procesos lectores; como lo afirma (Hernández y Domich, 2021), los ambientes de enseñanza que promueven la motivación, la creatividad y la interacción entre docente, estudiante y conocimiento, fortalecen las competencias comunicativas, al otorgarles herramientas instructivas donde el orientador, puede reconsiderar su actividad de enseñanza desde la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación para el avance en los campos teóricos, conceptuales y prácticos.

Igualmente, como lo menciona Cordero et al.(2019), el docente debe motivar a los estudiantes buscando su vinculación y participación en cada uno de los momentos que se destinan para su formación; por ende, los procesos de enseñanza, deben estar dirigidos hacia la transformación social e integral del hombre; a criterio de pertinencia, factibilidad e interés personal para mejorar la práctica pedagógica en el aula con la introducción de la gamificación, que busca asociar desde lo organizacional políticas educativas que promuevan el disfrute del alumno al momento de aprender jugando.

1.5.4 Implicaciones Prácticas

Por medio de las técnicas de lectura, el estudiante puede aprender a través del compartir con sus compañeros, siendo una oportunidad para la expresión de sus emociones, aquellas que han sido construidas en el entorno donde convive, influenciando su actuar como individuo perteneciente a una sociedad. Por ende, según De Nazaré (2021) el aprendizaje de la lectura está asociado a la formación verbal, cognitiva y al despertar de su conciencia lingüística, trascendiendo en la forma de cómo se comporta y asume como ser humano su rol en la comunidad, el cual requiere de ciertos requisitos para que pueda interactuar de forma adecuada con sus semejantes, en el campo personal, social y laboral.

Por ello, se considera que en el proceso lector convergen dos actividades importantes, la primera relacionada con la parte visual o táctil, que permite la identificación de las palabras, signos o símbolos; por otra parte, la que está relacionada con lo auditivo donde se hace uso de la fonética. De esta forma, la segmentación del texto ayuda a identificar el sentido propio de las oraciones y las palabras, permitiendo al lector establecer conexión entre cada parte del texto, para que, al identificar estas particularidades, propicie una adecuada codificación de la información que se desea transmitir (Frohmann et al., 2024).

Como lo afirma Cordero et al.(2019) la codificación es un proceso por medio del cual se recibe información, a la cual se le hace una tarea de selección, integración y modelación para la reconstrucción mental de los datos; dicho de otra manera, la lectura conduce al lector por un camino de información, cultura y del saber, que le permite identificar las características de la ciencia, hasta conocer las particularidades de la ficción y la fantasía; conseguirla no es tan sencillo como a simple vista nos puede parecer, pues está al alcance de todos los alumnos, pero con condiciones.

Como lo argumenta Hernández y Domich (2021), los estudiantes no logran una adecuada comprensión de los textos, porque en los procesos de enseñanza no se contemplan estrategias pedagógicas que les permita motivarse al momento de leer y adentrarse en los contenidos de la información; lo anterior subyace en que en la mayoría de los casos, al niño se le enseña a identificar el sonido, la forma y la estructura de las letras o signos ortográficos; pero no se consideran espacios para la realización de las acciones de decodificación y la habilidad de utilizar

la conciencia lingüística; la primera, con el objetivo de mencionar correctamente las palabras y reconocer su significado y la segunda que permite reflexionar a partir del conocimiento de los componentes léxicos, permitiendo establecer pautas para una adecuada comunicación y habilidad verbal.

Las dificultades en la lectoescritura se hacen evidentes en entornos educativos donde predominan modelos de enseñanza tradicional, caracterizados por metodologías memorísticas que no contemplan estrategias motivadoras para el estudiante al momento de abordar los textos. Estos enfoques carecen de actividades interactivas que promuevan el disfrute y la creatividad, aspectos que no pueden faltar para lograr un aprendizaje significativo; por consiguiente, la incorporación de diversos recursos educativos digitales o lúdicos se presenta como una alternativa para superar estas dificultades y fomentar un compromiso y motivación en el proceso de lectoescritura (Fernández, 2020).

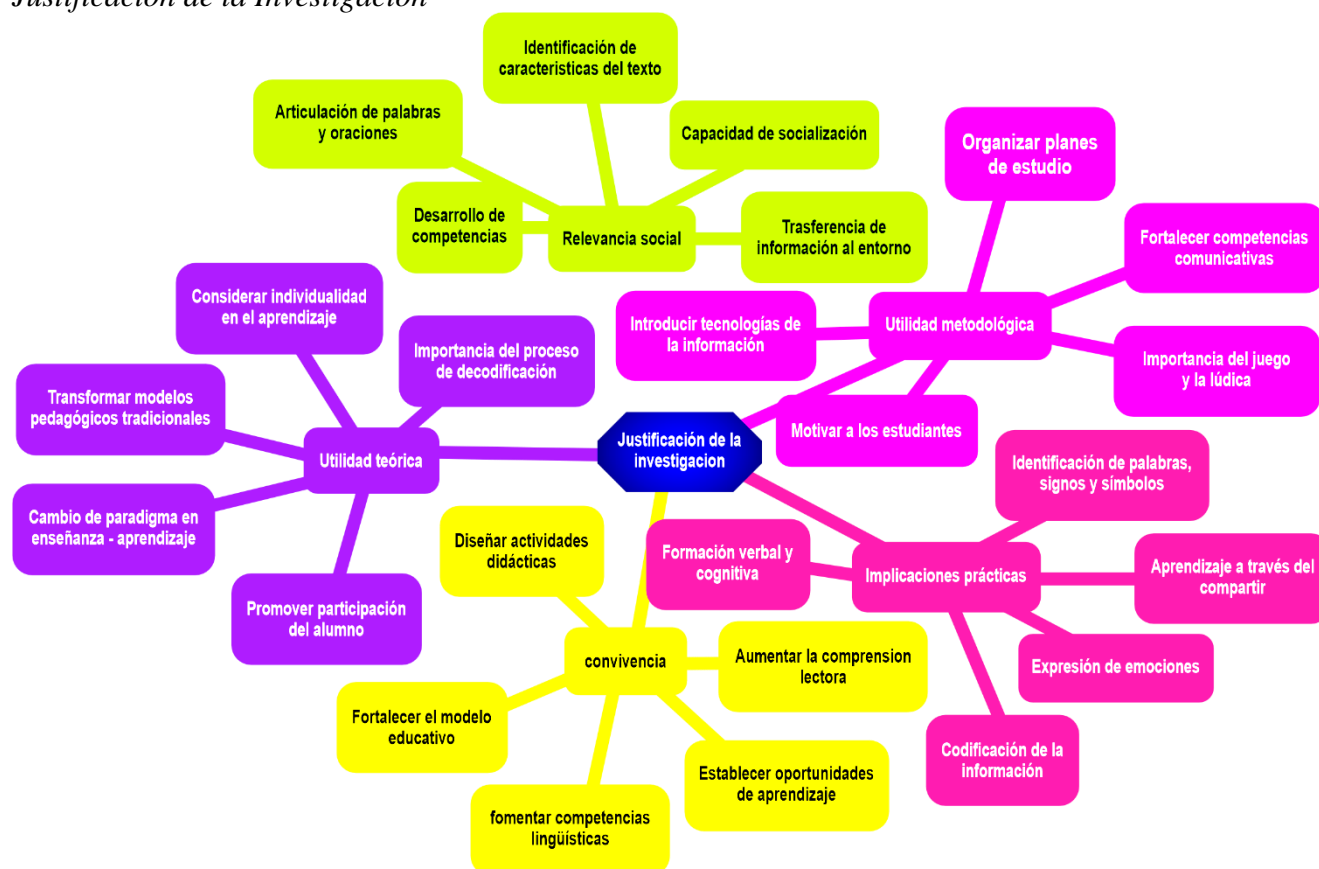
Desde la práctica pedagógica en los entornos educativos, la lectura desempeña un papel importante en el desarrollo del lenguaje, el conocimiento y la formación integral del ser humano; su enfoque constructivista orienta las actividades de enseñanza hacia una interacción dinámica entre el sujeto, el saber y el método. Por lo tanto, fortalecer el proceso lector en las diferentes asignaturas del plantel educativo permite generar mayores oportunidades de aprendizaje, aprovechando la riqueza del conocimiento presente en la literatura; este proceso no debe limitarse a la memorización de contenidos, sino que debe incitar al lector a reflexionar y profundizar en la información, en espacios motivadores y pertinentes donde el alumno se sienta partícipe y corresponsable directo de su formación (Pérez, 2022).

Por último, el proceso lector como fundamentación de la praxis en el ámbito educativo, se presenta como una estrategia en el aula de clase, bajo la concepción y la necesidad de establecer criterios, para que el ser humano a través de su formación adquiera las habilidades y las destrezas idóneas, que le permitan incursionar en las diferentes dimensiones de su realización como partícipe de un contexto determinado. En este sentido, según Weinert (2022), la enseñanza de la lengua y su relación con lo cognoscitivo enfatiza que el ser humano se forma a través de los estímulos que recibe del exterior, los cuales en gran medida son adquiridos por medio del lenguaje.

En conclusión, la formulación del planteamiento del problema sobre la conveniencia del proceso lector, vinculado a estrategias de gamificación, hace posible el reconocimiento de las características y particularidades del tema de interés de la investigación, haciendo un análisis de diferentes avances científicos que a través de la historia, han permitido entender la realidad del fenómeno sobre la necesidad de la promoción de la lectura como medio para el desarrollo del aprendizaje y la formación integral de los estudiantes, en las diferentes áreas del conocimiento que hacen parte del currículo educativo. De esta manera, el reconocimiento de la necesidad educativa sobre el fortalecimiento del proceso lector, en espacios que promuevan el interés y la participación de los estudiantes, justifican porque es prioritario seguir indagando sobre el tema, abordándolo desde el conocimiento del contexto donde se lleva a cabo la práctica.

Figura 2

Justificación de la Investigación



Nota: Elaboración propia adaptado de Navarra (2020).

1.6. Objetivos

La formulación de los propósitos que indican el horizonte de la acción científica de la presente investigación, parte del reconocimiento de las diferentes características del problema, asociando dichos elementos con las particularidades de la población estudiantil que participa en las diferentes actividades, enfocadas especialmente en el contexto rural de la educación secundaria. Por ende, la estructuración de dichas premisas hace posible articular cada una de las etapas de la modelación investigativa, para que sean acorde a las necesidades, intereses, peculiaridades y propósitos que motivan la realización de la misma y su correcto análisis para la deducción del supuesto teórico.

1.6.1. Objetivo General

Analizar la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para el mejoramiento de la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca.

1.6.2. Objetivos Específicos

Describir las características y niveles de habilidad lectora de los estudiantes de los grados sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta, por medio de la utilización de entrevistas semiestructuradas y guías de observación en la construcción del diagnóstico inicial.

Identificar estrategias de gamificación en investigaciones previas y su utilidad en el diseño y aplicación de la guía metodológica para la mejora de los procesos lectores en la práctica pedagógica.

Explorar la percepción y disposición de los estudiantes respecto al desarrollo de las actividades propuestas en la guía metodológica del proceso lector, a través del análisis de los resultados obtenidos.

1.7. Supuesto teórico

La categoría principal de esta investigación, que corresponde a la conveniencia del proceso lector, permite ser comprendida a partir de la construcción social del conocimiento y del

aprendizaje (ver Tabla 1); desde esta perspectiva, se asume que el desarrollo de las competencias lectoras es un proceso que se construye a partir de las interacciones sociales y culturales que los estudiantes establecen con sus pares, docentes, familias y comunidades (Saraceni, 2022). Asimismo, el entorno socioeducativo influye en el acceso a diversos tipos de textos y en la calidad de las experiencias lectoras, promoviendo una comprensión del material leído.

En este sentido, se supone que las estrategias de gamificación, entendidas como el uso de elementos propios de los juegos en contextos educativos, pueden favorecer la construcción social del conocimiento y el aprendizaje significativo de la lectura; al incorporar dinámicas lúdicas y colaborativas en el aula, se espera que los estudiantes puedan interactuar con los textos, compartiendo sus interpretaciones, debatiendo sus ideas y construyendo significados de manera colectiva (Ramos et al., 2024). Además, la gamificación puede ayudar a reducir la ansiedad y el estrés asociados con el aprendizaje tradicional, creando un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades lectoras.

Asimismo, se supone que la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector puede contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo, en el que se reconozcan y valoren las diversas habilidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al proponer actividades lúdicas y desafiantes, se espera que los estudiantes puedan experimentar un sentido de logro y autoeficacia, lo que a su vez puede favorecer su compromiso y persistencia en el aprendizaje de la lectura (De Lima y Da Costa, 2020). Además, estas estrategias pueden facilitar la diferenciación pedagógica, permitiendo a los docentes ajustar las actividades a las necesidades de cada alumno y promover la equidad en el acceso al aprendizaje.

Otro supuesto teórico que subyace a esta investigación es que la práctica pedagógica en el aula puede ser transformada y mejorada a partir de la reflexión crítica y la investigación-acción por parte de los docentes; se asume que los maestros pueden asumir un rol activo en la construcción de conocimiento pedagógico, a partir de la sistematización y análisis de sus experiencias y de la incorporación de estrategias innovadoras en su quehacer educativo (Almonacid et al., 2020). Además, la colaboración entre docentes, mediante comunidades de práctica y grupos de estudio, puede fortalecer este proceso reflexivo, facilitando el intercambio de buenas prácticas y el apoyo mutuo en la implementación de mejoras pedagógicas.

En este sentido, se supone que la guía metodológica que se propone como producto de esta investigación puede ser un instrumento importante para orientar y apoyar la reflexión y la acción pedagógica de los docentes, en torno al uso de estrategias de gamificación para fortalecer el proceso lector de sus estudiantes. Al ofrecer un marco conceptual y práctico para el diseño, implementación y evaluación de actividades gamificadas, se espera que los docentes puedan fortalecer y transformar sus prácticas de enseñanza de la lectura, de manera pertinente para las necesidades y características de sus estudiantes (Anderle et al., 2022)

Tabla 1

Análisis de los elementos del Supuesto Teórico

Supuesto teórico	Descripción
Construcción social del conocimiento y aprendizaje	El desarrollo de competencias lectoras se construye a partir de interacciones sociales y culturales. El entorno socioeducativo influye en el acceso a textos y la calidad de experiencias lectoras (Saraceni, 2022)).
Estrategias de gamificación	Favorecen la construcción social del conocimiento y el aprendizaje significativo de la lectura. Promueven interacciones con textos, interpretaciones compartidas y construcción colectiva de significados (Ramos et al., 2024).
Ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo	La gamificación contribuye a crear un ambiente que reconoce diversas habilidades, intereses y estilos de aprendizaje. Fomenta el sentido de logro, autoeficacia y compromiso con el aprendizaje de la lectura (De Lima y Da Costa 2020).
Transformación de la práctica pedagógica	Los docentes pueden mejorar su práctica mediante reflexión crítica e investigación-acción. La colaboración entre docentes fortalece este proceso reflexivo (Almonacid et al., 2020).
Guía metodológica como instrumento de apoyo	Orienta la reflexión y acción pedagógica de los docentes en el uso de estrategias de gamificación para el proceso lector. Ofrece un marco conceptual y práctico para diseñar, implementar y evaluar actividades gamificadas (Anderle et al., 2022).

Nota: Elaboración propia.

Con base a lo anterior el supuesto teórico es *“La integración de estrategias de gamificación en el proceso lector mejorará la motivación y comprensión lectora de los estudiantes, optimizando así la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta de Santa Rosa, Cauca”*

1.8 Alcances y Delimitaciones

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Santa Marta en el Municipio de Santa Rosa Cauca, centro de educación oficial perteneciente a la Secretaría de

Educación y Cultura del Cauca, en la región denominada como la Media Bota Caucana, en un contexto totalmente rural y con una cultura arraigada al trabajo en la producción agropecuaria, con niveles de ingresos bajos y de formación en educación primaria en la mayoría de los pobladores de la zona. De igual manera, es importante resaltar que en el territorio se presenta una alta influencia de grupos ilegales y la presencia de cultivos ilícitos, lo cual incide de manera notaría en fenómenos relacionados con la deserción escolar, el trabajo infantil y la asistencia irregular de los estudiantes al colegio por motivos laborales.

Concerniente con la delimitación temporal, la investigación titulada “Integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para el mejoramiento de la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta, Cauca, se desarrolló en un periodo aproximado de un año, con una aplicación de la guía metodológica correspondiente a los últimos cinco meses de iniciado el proceso de investigación. Es importante aclarar que, iniciada la indagación con la elección del problema y el sitio a intervenir, se iniciaron los acercamientos correspondientes con el personal docente para que cada uno de los procesos y etapas de la acción científica cumpliera con las expectativas y necesidades del centro educativa.

Por su parte en la delimitación temática, las implicaciones teóricas hacen referencia a la utilización del proceso lector y su aplicación en las labores académicas, con la intencionalidad de la vinculación del uso de la teoría de la gamificación en la implementación de una práctica pedagógica, donde el estudiante tenga la posibilidad de asumir un rol activo en el desarrollo de su formación. Por consiguiente, en la actualidad en la práctica educativa es importante que el docente tenga la capacidad de la renovación a nivel de su quehacer pedagógico, apoyando dichos procesos en el establecimiento de espacios adecuados para la construcción del conocimiento por medio de la lectura en todas las asignaturas y áreas del saber.

Capítulo 2. Fundamentos Teóricos

La realización de este apartado tiene como propósito la recopilación de elementos concernientes, a la conceptualización teórica que sustenta la idea de investigación, accediendo a información que permite realizar un análisis del fenómeno de estudio, a través del conocimiento de los avances realizados sobre el mismo a nivel conceptual, empírico y práctico. En este orden de ideas, se inicia con la fundamentación sobre la teoría educativa que permite entender el tema general de la indagación, el análisis conceptual que describe las categorías de estudio en el modelo cualitativo, el estado del arte sobre estudios realizados con anterioridad y que desde su experiencia, sirven de base para la postulación del supuesto teórico, el cual se busca comprobar y comprender a través de la investigación, en relación con el estado actual de la problemática sobre la conveniencia del proceso lector, mediado por estrategias de gamificación en la planeación educativa para mejorar la práctica pedagógica en el aula, en la sesión de secundaria de la Institución Educativa Santa Marta, Santa Rosa Cauca, Colombia.

2.1. Estado del arte

La revisión de antecedentes es un componente importante en el desarrollo de una investigación, ya que permite identificar y analizar estudios previos relacionados con el tema de interés; en este apartado, se presentan antecedentes internacionales, nacionales y locales que abordan la gamificación en el proceso lector y su impacto en la práctica pedagógica; estos estudios proporcionan una base para comprender el estado actual del conocimiento en este campo y sirven como referencia para el desarrollo de la presente investigación, asimismo, permiten identificar dificultades y oportunidades para las investigaciones en esta área.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

En el ámbito internacional, se han realizado diversos estudios que exploran la aplicación de la gamificación en el proceso lector, según Ormaza y Carzola (2023) llevaron a cabo un trabajo de grado en la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, el objetivo de este estudio fue analizar la influencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura en contextos interculturales. La metodología empleada fue de tipo cuasi-experimental, con un diseño pre-post y grupo de control; los participantes fueron 60 estudiantes de segundo año de educación general

básica, divididos en dos grupos: experimental y control; los instrumentos utilizados incluyeron pruebas de lectoescritura y una guía de observación.

El procedimiento consistió en aplicar estrategias de gamificación en el grupo experimental durante un periodo de tres meses, mientras que el grupo control siguió con la metodología tradicional; los resultados mostraron una mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental en comparación con el grupo control. Los autores concluyeron que la gamificación es una estrategia práctica para mejorar el proceso de lectoescritura en contextos interculturales y sugieren su implementación en la práctica pedagógica (Ormaza y Carzola, 2023).

Por otra parte, Marczak et al. (2018) realizaron un estudio publicado en la revista *EAI Endorsed Transactions On Serious Games*; el objetivo de esta investigación fue examinar la influencia de los mecanismos disociados de la gamificación en el aprendizaje de la lectura; a su vez, la metodología empleada fue un diseño experimental con tres grupos: un grupo de control y dos grupos experimentales con diferentes mecanismos de gamificación. Los participantes fueron 90 estudiantes de primaria, divididos equitativamente en los tres grupos; los instrumentos utilizados incluyeron pruebas de comprensión lectora y cuestionarios de motivación.

El procedimiento consistió en aplicar los mecanismos de gamificación durante un periodo de seis semanas, con sesiones de lectura gamificada de 30 minutos, tres veces por semana; los resultados mostraron que ambos grupos experimentales obtuvieron mejores resultados en comprensión lectora y motivación en comparación con el grupo de control. Los autores concluyeron que los mecanismos disociados de la gamificación tienen un impacto positivo en el aprendizaje de la lectura y sugieren su incorporación en los programas educativos (Marczak et al., 2018).

Bogdanova (2022) realizó un estudio publicado en la revista *Vestnik Pedagogičeskih Inovacij*; el objetivo de esta investigación fue analizar la práctica del uso de herramientas de gamificación en la educación pedagógica moderna; la metodología empleada fue un enfoque mixto, que combinó un análisis documental y entrevistas semiestructuradas a docentes, por otro lado los participantes fueron 20 docentes de instituciones de educación superior que utilizaban

herramientas de gamificación en sus clases y los instrumentos utilizados incluyeron una guía de análisis documental y un guion de entrevista.

El procedimiento consistió en recopilar y analizar documentos relacionados con la gamificación en la educación pedagógica, así como realizar entrevistas a los docentes participantes; finalmente los resultados mostraron que las herramientas de gamificación más utilizadas fueron las insignias, los puntos y las tablas de clasificación. Los docentes reportaron más participación y motivación de los estudiantes al utilizar estas herramientas; además, se identificaron desafíos como la necesidad de capacitación y recursos para implementar la gamificación. La autora concluyó que la gamificación es una estrategia prometedora en la educación pedagógica moderna, pero requiere una planificación y ejecución adecuadas para propagar sus beneficios (Bogdanova, 2022).

León et al. (2022) llevaron a cabo un publicado en la revista de Psicodidáctica; el objetivo de esta investigación fue examinar la influencia de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en los procesos de lectura de estudiantes de secundaria; la metodología empleada fue un diseño cuasi-experimental con un grupo experimental y un grupo de control, además los participantes fueron 120 estudiantes de secundaria, divididos en dos grupos de 60 cada uno y los instrumentos utilizados incluyeron pruebas de comprensión lectora y cuestionarios de motivación.

El procedimiento consistió en aplicar estrategias de gamificación y aprendizaje basado en juegos en el grupo experimental durante un periodo de tres meses, mientras que el grupo de control siguió con la metodología tradicional; los resultados mostraron una mejora en la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes del grupo experimental en comparación con el grupo de control, finalmente, los autores concluyeron que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son enfoques efectivos para mejorar los procesos de lectura en estudiantes de secundaria y sugieren su integración en la práctica pedagógica (León et al., 2022).

Dovhaniuk y Thelen (2022) realizaron un estudio presentado en la conferencia CELDA; el objetivo de esta investigación fue diseñar una aplicación web gamificada para el entrenamiento de habilidades de lectura académica; la metodología empleada fue un enfoque de diseño centrado en el usuario, que involucró a estudiantes universitarios en el proceso de desarrollo. Los

participantes fueron 30 estudiantes universitarios que proporcionaron retroalimentación durante las diferentes etapas del diseño y los instrumentos utilizados incluyeron entrevistas, grupos focales y pruebas de usabilidad.

El procedimiento consistió en desarrollar la aplicación web gamificada siguiendo un proceso iterativo de diseño, desarrollo y evaluación; los resultados mostraron que la aplicación web gamificada fue bien recibida por los estudiantes, quienes destacaron su facilidad de uso, atractivo visual para mejorar sus habilidades de lectura académica; los autores concluyeron que el diseño de aplicaciones web gamificadas es un enfoque prometedor para el entrenamiento de habilidades de lectura académica y sugieren su implementación en contextos universitarios (Dovhaniuk & Thelen, 2022).

2.1.2 Antecedentes Nacionales

En el contexto nacional, diversos estudios han abordado la gamificación como estrategia para fortalecer el proceso lector y mejorar la práctica pedagógica; según Candanoza y Segovia (2022) realizaron un trabajo de grado en la Corporación Universidad de la Costa; el objetivo de esta investigación fue analizar la mediación didáctica de la gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora; la metodología empleada fue de tipo mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos, cuyos participantes fueron 60 estudiantes de cuarto grado de primaria, divididos en un grupo experimental y un grupo de control y los instrumentos utilizados incluyeron pruebas de comprensión lectora, entrevistas y observaciones de aula.

El procedimiento consistió en aplicar estrategias de gamificación en el grupo experimental durante un periodo de tres meses, mientras que el grupo de control siguió con la metodología tradicional; los resultados mostraron una mejora en la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental en comparación con el grupo de control, por último los autores concluyeron que la mediación didáctica de la gamificación es pertinente para fortalecer la comprensión lectora y sugieren su implementación en la práctica pedagógica (Candanoza y Segovia, 2022).

En línea con lo anterior, Céspedes (2022) desarrolló una tesis de maestría en la Universidad Autónoma de Bucaramanga; el objetivo de este estudio fue identificar las

características, oportunidades y retos de la gamificación para fortalecer las prácticas pedagógicas en los procesos de lectura y escritura; la metodología empleada fue de tipo cualitativo, utilizando un diseño de estudio de caso; los participantes fueron 3 docentes y 25 estudiantes de primer grado de primaria y los instrumentos utilizados incluyeron entrevistas semiestructuradas, observaciones de aula y análisis documental.

El procedimiento consistió en recolectar y analizar los datos a través de un proceso de codificación y categorización: los resultados mostraron que la gamificación presenta características como la motivación, el compromiso y la retroalimentación inmediata, que favorecen el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en los procesos de lectura y escritura; además, se identificaron oportunidades como la innovación educativa y la personalización del aprendizaje, así como retos relacionados con la capacitación docente y la infraestructura tecnológica. La autora concluyó que la gamificación es una estrategia prometedora para fortalecer las prácticas pedagógicas en los procesos de lectura y escritura, pero requiere una planificación y ejecución adecuadas (Céspedes, 2022).

Por otro lado, Rojas (2021) llevó a cabo un trabajo de grado en la Universidad de Pamplona; el objetivo de esta investigación fue fortalecer la producción textual mediante la integración de la gamificación y el cine como estrategia pedagógica; la metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de investigación-acción, por otro lado, los participantes fueron 30 estudiantes de séptimo grado de una institución educativa pública y los instrumentos utilizados incluyeron talleres de escritura, rúbricas de evaluación y diarios de campo.

El procedimiento consistió en implementar una secuencia didáctica basada en la gamificación y el cine durante un periodo de dos meses; los resultados mostraron una mejora en la calidad de los textos producidos por los estudiantes, así como un aumento en su motivación y participación; el autor concluyó que la integración de la gamificación y el cine como estrategia pedagógica es adecuada para fortalecer la producción textual y sugiere su aplicación en diferentes niveles educativos (Rojas, 2021). Además, se observó una mayor cohesión y coherencia en las narrativas creadas por los estudiantes.

Además, Castellanos y Martínez (2023) realizaron un estudio publicado en la revista *Ciencia Latina*, el objetivo de esta investigación fue analizar las prácticas pedagógicas que

promueven el desarrollo del pensamiento crítico y la metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de teoría fundamentada. Los participantes fueron 10 docentes de educación básica secundaria y los instrumentos utilizados incluyeron entrevistas y observaciones de aula. El procedimiento consistió en recolectar y analizar los datos a través de un proceso de codificación y categorización; los resultados mostraron que las prácticas pedagógicas que promueven el desarrollo del pensamiento crítico incluyen la formulación de preguntas abiertas, el debate, la resolución de problemas y la gamificación, finalmente los autores concluyeron que la gamificación es una estrategia innovadora que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y sugieren su incorporación en las prácticas pedagógicas.

Acosta et al. (2022) llevaron a cabo un trabajo de grado cuyo objetivo fue motivar el hábito lector a través de la gamificación utilizando un objeto virtual de aprendizaje; la metodología empleada fue de tipo cuantitativo, con un diseño pre-experimental y los participantes fueron 25 estudiantes de sexto grado. Los instrumentos utilizados incluyeron cuestionarios de hábitos lectores y pruebas de comprensión lectora; el procedimiento consistió en aplicar un pretest, implementar un objeto virtual de aprendizaje gamificado durante un periodo de dos meses y aplicar un postest. Los resultados mostraron un aumento en la motivación y el hábito lector de los estudiantes, así como una mejora en su comprensión lectora; los autores concluyeron que la gamificación a través de objetos virtuales de aprendizaje es una estrategia adecuada para motivar el hábito lector y sugieren su implementación en diferentes contextos educativos.

Finalmente, Jaramillo (2022) desarrolló una tesis de maestría, el objetivo de este estudio fue analizar la gamificación como estrategia pedagógica para la promoción de lectura en adolescentes; la metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de estudio de caso; los participantes fueron 15 adolescentes usuarios de la biblioteca y los instrumentos utilizados incluyeron entrevistas, observaciones y análisis documental. A su vez, el procedimiento consistió en recolectar y analizar los datos a través de un proceso de codificación y categorización, los resultados mostraron que la gamificación en la biblioteca generó un aumento en la participación y motivación de los adolescentes hacia la lectura, así como una mejora en su comprensión lectora. La autora concluyó que la gamificación es una estrategia pedagógica pertinente para la promoción de lectura en adolescentes y sugiere su implementación en bibliotecas y otros espacios educativos.

2.1.3 Antecedentes Locales

En el ámbito local, se han realizado estudios que abordan el uso de estrategias lúdicas y tecnológicas para fomentar el proceso lector en estudiantes de educación básica primaria; sin embargo, es importante mencionar que la investigación enfocada en la gamificación y su aplicación en el nivel de educación secundaria es limitada en el contexto local. Esto señala una oportunidad para explorar cómo estas estrategias pueden ser adaptadas y aplicadas en un entorno de secundaria; además, se podría investigar la efectividad comparativa de estas estrategias en diferentes niveles educativos; es importante aclarar que la falta de estudios en este ámbito sugiere una necesidad de mayor atención y recursos en futuras investigaciones.

Palacios Becerra et al. (2024) desarrollaron un trabajo; el objetivo de esta investigación fue diseñar e implementar una estrategia lúdica para fomentar el proceso de lectura en estudiantes de tercer grado; la metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de investigación-acción. Los participantes fueron 30 estudiantes y 3 docentes y los instrumentos utilizados incluyeron talleres lúdicos, observaciones de aula y entrevistas. El procedimiento consistió en diseñar e implementar una estrategia lúdica basada en juegos y actividades interactivas durante un periodo de tres meses; los resultados mostraron un aumento en la motivación y participación de los estudiantes hacia la lectura, así como una mejora en su comprensión lectora, finalmente, los autores concluyeron que las estrategias lúdicas son adecuadas para fomentar el proceso lector en estudiantes de educación básica primaria y sugieren su implementación en diferentes contextos educativos.

En línea con lo anterior, Burbano y Flórez (2021) realizaron un trabajo de grado; el objetivo de este estudio fue analizar la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la motivación hacia la lectura en niños de educación inicial; la metodología empleada fue de tipo mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos. Los participantes fueron 25 niños y 3 docentes y los instrumentos utilizados incluyeron cuestionarios, observaciones y entrevistas; el procedimiento consistió en implementar actividades de lectura mediadas por las TIC durante un periodo de dos meses y los resultados mostraron un aumento en la motivación y el interés de los niños hacia la lectura al utilizar las TIC como herramienta de apoyo. Los autores concluyeron que las TIC son un recurso importante para fomentar la

motivación hacia la lectura en la educación inicial y sugieren su integración en las prácticas pedagógicas.

Gómez (2023) llevó a cabo un trabajo de grado titulado cuyo objetivo fue diseñar e implementar una estrategia lúdica para fortalecer los procesos lecto-escritores en estudiantes de educación básica primaria; la metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de investigación-acción participativa, por un lado, los participantes fueron 40 estudiantes y 4 docentes y los instrumentos utilizados incluyeron talleres lúdicos, diarios de campo y grupos focales. El procedimiento consistió en diseñar e implementar una estrategia lúdica basada en juegos y actividades creativas durante un periodo de cuatro meses, los resultados mostraron una mejora en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, así como un aumento en su motivación y participación; el autor concluyó que las estrategias lúdicas son una herramienta adecuada para fortalecer los procesos lecto-escritores en estudiantes de educación básica primaria y sugiere su implementación en diferentes grados y contextos (Gómez, 2023).

Finalmente, Chara y Romero (2020) desarrollaron un en la Institución Universitaria Antonio José Camacho; el objetivo de este estudio fue diseñar una guía didáctica para apoyar a las docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en la primera infancia. La metodología empleada fue de tipo cualitativo, con un diseño de investigación documental, los participantes fueron 4 docentes de educación inicial y los instrumentos utilizados incluyeron análisis documental y entrevistas. El procedimiento consistió en revisar la literatura sobre estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura en la primera infancia y diseñar una guía didáctica basada en los hallazgos. Los resultados mostraron que la guía didáctica proporcionó a las docentes orientaciones claras y estrategias innovadoras para fomentar el aprendizaje de la lectura en los niños; los autores concluyeron que las guías didácticas son un recurso valioso para apoyar la labor docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en la primera infancia.

En conclusión, el marco teórico de la presente investigación proporciona una base para comprender la relación entre la gamificación, el proceso lector y la práctica pedagógica en el aula; la teoría constructivista de Piaget ofrece un marco conceptual para analizar cómo las estrategias lúdicas pueden favorecer el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes, enfatizando la importancia de la interacción con el entorno y la construcción progresiva del

conocimiento (Piaget, 1970). Además, se considera cómo estas estrategias pueden integrarse en diversos contextos educativos; por último, se destaca la importancia de adaptar estas herramientas a las necesidades de los estudiantes.

Además, el análisis conceptual del proceso lector resalta las etapas y los procesos cognitivos involucrados en la lectura, desde la percepción de los códigos lingüísticos hasta la construcción del significado global del texto, lo que permite comprender la complejidad de este proceso y su relación con la práctica pedagógica (Castillo, 2011). Este enfoque facilita el diseño de intervenciones pedagógicas pertinentes; asimismo, se exploran las diferencias en las estrategias lectoras entre individuos; finalmente, se identifican las implicaciones pedagógicas de estas variaciones en el contexto educativo.

Asimismo, la revisión de antecedentes evidencia un interés en la aplicación de la gamificación en el proceso lector, sugiriendo su capacidad para mejorar la comprensión lectora, la motivación y la participación de los estudiantes en diferentes niveles educativos, sin embargo, se identifica una limitación en la investigación enfocada en la educación secundaria en el contexto local (Ormaza & Carzola, 2023). Además, es importante investigar cómo estas estrategias pueden ser adaptadas a las necesidades particulares de los estudiantes adolescentes; también se requiere evaluar su impacto a largo plazo en el rendimiento académico y el desarrollo integral del estudiante.

2.2. Marco teórico

Los enfoques de las diferentes teorías educativas han permitido renovar los modelos pedagógicos y académicos a través del tiempo, hasta establecer diferentes metodologías que han impactado el progreso de los sistemas educativos, en lo concerniente a los niveles de calidad, eficiencia y productividad en la construcción del conocimiento. Estas argumentaciones, ayudan a respaldar las investigaciones actuales, sobre problemáticas y fenómenos que inciden en los modelos educativos, los proyectos pedagógicos y en la organización de los centros educativos, en la búsqueda de alternativas que configuren la prestación del servicio de enseñanza sobre la orientación de la construcción integral de la persona (Carrasco, 2021).

La elección de la teoría constructivista de Piaget (1970) responde a la necesidad de considerar los conceptos propios de la psicogenética como medio para comprender el comportamiento de los estudiantes; esta perspectiva prioriza el fortalecimiento de las relaciones de aprendizaje y el estudio del desenvolvimiento, así como la relación entre el campo biológico y la progresividad de la madurez mental, emotiva y funcional. Estos elementos son importantes para entender la evolución del pensamiento, la racionalidad y el desarrollo del lenguaje en los procesos educativos; según el autor el desarrollo cognitivo es un proceso progresivo que se construye a través de la interacción con el entorno, lo cual es importante para la educación.

2.2.1 La Teoría Constructivista de Piaget

La propuesta de Jean Piaget (ver Figura 2) en el ámbito de la psicogenética tiene como objetivo responder a las preguntas históricas sobre la relación entre el desarrollo mental y los procesos evolutivos que consolidan la madurez humana desde el nacimiento; según Burman (2021), la teoría se enfoca en establecer una unidad epistemológica del conocimiento que integra aspectos relacionados con el progreso evolutivo del ser humano en cuanto al desarrollo de la inteligencia, el control de sensaciones y la capacidad motora y funcional de las operaciones formales. Así, la estructuración y desarrollo de las habilidades humanas resultan de un proceso sistemático, continuo y progresivo que afecta las particularidades de su madurez integral.

El individuo pertenece a un contexto que influye en su desarrollo personal, comunitario y social; según Serrano (2019), las actividades de aprendizaje están influenciadas por los estímulos externos que afectan el comportamiento y las acciones de cada persona. En consecuencia, el desarrollo de habilidades de significación y discernimiento de códigos y signos lingüísticos constituye la base para responder a las necesidades interactivas de los individuos; este enfoque dirige la enseñanza hacia una construcción integral, fortaleciendo el pensamiento, la educación y mejorando las habilidades en el uso del lenguaje.

2.2.2 La adaptación y el proceso de aprendizaje en la interacción humana

Radul (2023) sostiene que el aprendizaje se concibe como la integración de actividades y experiencias que permiten definir el significado de los objetos, facilitando que cada individuo se relacione con su entorno; en otras palabras, la acción humana busca apropiarse de la realidad

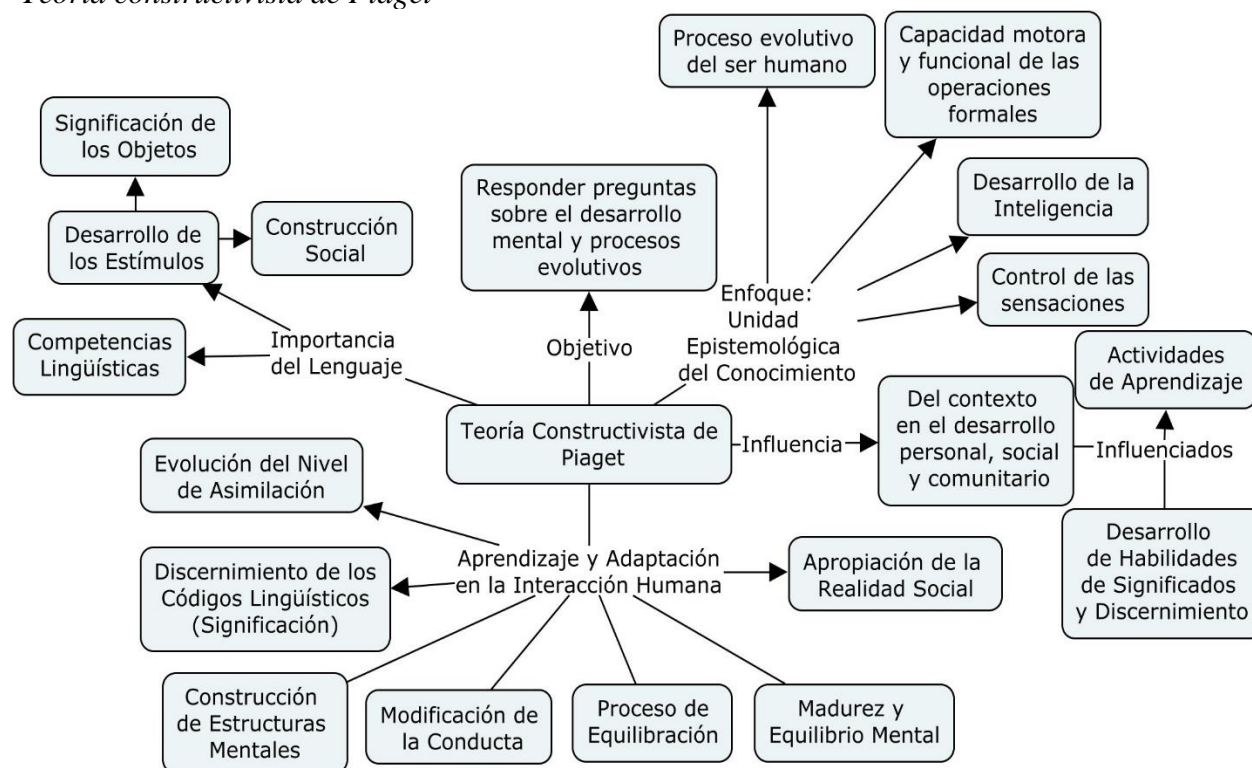
social, donde es importante considerar el grado de madurez y equilibrio mental para comprender su comportamiento. Este enfoque establece una ruta formativa que puede modificar la conducta hacia el desarrollo en cada una de las dimensiones de la personalidad y el grado de adaptabilidad en su ambiente.

Siguiendo las ideas planteadas por Piaget desde el constructivismo, y la analogía que esta propuesta establece sobre la adquisición del conocimiento, es necesario señalar que, desde la perspectiva evolutiva del ser humano, se destaca la importancia de la construcción de estructuras mentales; estos aspectos son importantes para evaluar el nivel de asimilación del individuo con su entorno. Según Tünnermann (2011), el progreso de los procesos de equilibración depende en gran medida de cómo el individuo se organiza a nivel intelectual, utilizando herramientas y habilidades que fortalecen su estabilidad; este proceso implica discernir las significaciones de los códigos lingüísticos, permitiendo al individuo entender, comprender y comunicar diversas representaciones internas y estímulos externos.; estos aspectos son determinantes en la construcción integral del ser humano, permitiéndole participar en la sociedad y compartir con sus semejantes.

2.2.3 El lenguaje en el desarrollo de los estímulos

Según Serrano (2019) los estímulos provenientes del contexto social y comunitario influyen y predisponen la actividad de aprendizaje de los estudiantes; como resultado, el desarrollo de habilidades para comprender la significación de los objetos, en respuesta a las necesidades interactivas de las personas, es importante en la construcción social e intelectual de cada individuo. Así que, comprender la perspectiva del aprendizaje según Piaget y su aplicación en propuestas educativas permite enfocar una formación integral que debe considerar aspectos que permitan al alumno ser competitivo frente a las realidades de su entorno, adaptándose a las características sociales; para ello, es importante el fortalecimiento de las competencias lingüísticas y comunicacionales, que son la base de la interacción y el dinamismo entre los seres humanos.

Figura 3
Teoría constructivista de Piaget



Nota: Elaboración propia adaptado de Piaget (1970).

2.2.4 El constructivismo y su relación con la enseñanza sobre el proceso lector

Según Mijanović (2023), la teoría constructivista sostiene que el conocimiento es el resultado de un proceso que se consolida a lo largo del tiempo, permitiendo al ser humano alcanzar su madurez física y cognitiva mediante un avance sistemático y progresivo del aprendizaje; esta premisa enfatiza la importancia de las actividades de enseñanza como método para promover un aprendizaje integral. Es importante establecer espacios, actividades y tareas que permitan a los estudiantes, a través de la experimentación, explorar, asimilar y relacionar la información disponible en su entorno; esta información forma parte de la identidad social de su comunidad y se fortalece mediante el desarrollo de los procesos lectores y la significación de los códigos lingüísticos.

Por otro lado, (Gorain, 2023) sostiene que el ser humano tiene la capacidad y necesidad de aprender de las realidades y significaciones del entorno, lo que le permite ajustar su formación a los criterios contextuales que determinan lo que necesita ser, saber y hacer para participar en la

sociedad; es importante reconocer que la formación humana crea espacios para la capacitación y el progreso, estableciendo metodologías, actividades y procesos que buscan un aprendizaje significativo. En este sentido, la interacción social y el contexto cultural desempeñan un papel importante en la construcción del conocimiento; además, la mediación de herramientas y signos, como el lenguaje, facilita la internalización de conceptos y habilidades, para el desarrollo cognitivo y social del individuo.

Por tal motivo, la presente investigación se basa en la teoría constructivista, comprendiendo que la práctica pedagógica en el aula debe renovarse mediante el dinamismo, la lúdica y el juego, para que el estudiante desarrolle la capacidad de análisis en el proceso lector, logrando una asertiva significación de los contenidos de los textos, los cuales son importantes en su proceso de desarrollo, aprendizaje y construcción integral (Mier et al., 2023). En este contexto, la experiencia y participación del alumno en el fortalecimiento de los procesos lectores son elementos importantes que deben implementarse desde la planeación educativa, a través de estrategias de construcción del saber, estas deben ser coherentes con las vivencias del estudiante en su entorno formativo, permitiendo una integración entre teoría y práctica.

2.2.5 La teoría de Piaget y su coherencia metodológica con los procesos lectores mediados por la gamificación

La propuesta de Piaget sobre los aspectos epistemológicos del aprendizaje de una lengua enfatiza la importancia de conectar los conocimientos previos con los nuevos a través del avance de la cognición; este enfoque se basa en la progresividad secuencial del saber, permitiendo que el ser humano mejore su nivel de comprensión mediante la significación de los códigos lingüísticos que reflejan las realidades de su tejido social. Souza y Oliveira (2019) sugieren que, en la práctica pedagógica del aula, debe prevalecer el papel de la lectura como medio para el aprovechamiento y asimilación del conocimiento; en este contexto, el estudiante, como sujeto en formación, debe desarrollar la habilidad para categorizar, seleccionar y excluir los mensajes que recibe del exterior.

En la actualidad, se observa un desinterés entre los estudiantes respecto a su proceso formativo, lo cual se refleja en los bajos niveles de rendimiento escolar y la falta de hábitos de lectura, afectando su capacidad para reconstruir la realidad de los objetos mediante la

observación; en este contexto, Muñoz y Ramos (2020) confirman que el conocimiento ocurre cuando el ser humano tiene la oportunidad y la necesidad de interactuar con la realidad del saber que está adquiriendo; esta interacción debe estar motivada y desarrollarse en espacios adecuados, donde el docente actúe como orientador y el alumno como sujeto que recibe información del exterior a través de estímulos, con el fin de convertirse en un individuo competente.

En otras palabras, la gamificación como estrategia didáctica genera oportunidades para que los estudiantes se sientan atraídos e incentivados a participar en las actividades del aula, permitiéndoles involucrarse en cada una de ellas; esto fundamenta la práctica pedagógica y sugiere que el constructivismo como teoría educativa se basa en el grado de estimulación que el docente logra despertar en sus alumnos, facilitando su acceso a la información del entorno. Además, Muñoz y Ramos (2020) indican que la dinámica del juego en los espacios de aprendizaje fomenta técnicas para alcanzar con éxito los indicadores de logro, los cuales evalúan el cumplimiento de las metas académicas.

Tabla 2

El constructivismo y su relación con la enseñanza

Tema	Descripción
Constructivismo y proceso lector	El conocimiento se consolida a lo largo del tiempo, permitiendo la madurez física y cognitiva. Es crucial establecer espacios y actividades para que los estudiantes exploren y relacionen información (Mijanović, 2023)
Perspectiva de Vygotsky	El ser humano aprende de las realidades del entorno, ajustando su formación a criterios contextuales. La interacción social y el contexto cultural son fundamentales en la construcción del conocimiento (Gorain, 2023).
Aplicación en la investigación	La práctica pedagógica debe renovarse mediante dinamismo, lúdica y juego para desarrollar la capacidad de análisis en el proceso lector (Mier et al., 2023).
Teoría de Piaget y procesos lectores	Enfatiza la conexión entre conocimientos previos y nuevos. La lectura es crucial para el aprovechamiento y asimilación del conocimiento (Souza y Oliveira, 2019).
Desafíos actuales	Se observa desinterés estudiantil en el proceso formativo, reflejado en bajos niveles de rendimiento y falta de hábitos de lectura (Muñoz & Ramos, 2020).
Gamificación como estrategia	Genera oportunidades para atraer e incentivar la participación estudiantil. La dinámica del juego fomenta técnicas para alcanzar indicadores de logro (Muñoz & Ramos, 2020).

Nota: Elaboración propia.

2.3. Marco Conceptual

La realización de la investigación sobre el proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, se basa en el paradigma cualitativo, caracterizado por la presentación de un análisis sobre las características y particularidades del fenómeno de estudio, las cuales permiten entender su naturaleza y proponer desde este conocimiento, oportunidades de perfeccionamiento en las actividades de enseñanza. Por ello, el análisis conceptual permite definir de manera clara y objetiva la categoría principal de la indagación, precisando sobre los componentes del proceso lector y su relación con la planeación educativa, incursionando con estrategias de gamificación para que la práctica en el aula, permita desarrollar de manera exitosa cada una de las intencionalidades que se plantean en las diferentes áreas.

2.3.1 El proceso lector

El proceso lector se entiende como el conjunto de etapas y procedimientos que se deben seguir, para que la persona pueda leer de modo correcto y entienda a cabalidad el mensaje que se transmite, por medio de las palabras que componen las oraciones, los párrafos y en general los textos. Por esta razón, Tobón (2019), reconoce al proceso lector como eje primordial para la obtención de saberes y la formación integral de la persona, la cual es valorada en relación con la madurez de su pensamiento, la forma de cómo se integran los procesos comunicativos, la habilidad que tiene para establecer acciones cognitivas en la expresión de sus opiniones y la destreza para interactuar socialmente con sus semejantes.

El proceso lector se entiende como la acción que permite por medio de unos pasos, efectuar de manera correcta una lectura, para comprender los contenidos que se encuentran en los textos y que tienen la misión de transmitir un tipo de información, la cual es importante para la transferencia de conocimientos, saberes o datos (Domínguez, 2021). Por consiguiente, constituye un proceso mental que hace posible al lector interpretar los códigos lingüísticos, por medio de una serie de operaciones racionales para el discernimiento de los a nivel perceptivo, léxico, sintáctico y semántico.

Siguiendo este orden de ideas Ariza (2023) , afirman que el proceso lector hace referencia a una serie de pasos, que permiten orientar al estudiante para que tenga la capacidad de leer y asimilar los contenidos que están presentes en los textos; de esta manera, cada uno de las etapas deben seguir una secuencia lógica y progresiva, asociando las construcciones mentales con las actividades y la metodología que se utiliza para cumplir con el objetivo formativo, el cual busca trascender el aula de clase para consolidarse como una oportunidad para el logro de sus expectativas a nivel personal.

2.3.2 Etapas en la lectura

Castillo (2011) define las siguientes etapas (ver Tabla 3) para la realización de una lectura fluida y asertiva, estas acciones permiten al lector desarrollar una identificación de los elementos y códigos que componen la estructuración del lenguaje, permitiendo la significación de las palabras y su conexión con la estructura general del texto. Estas etapas también facilitan la comprensión de las relaciones contextuales y temáticas dentro del texto, fortaleciendo la capacidad de análisis crítico del lector; además, promueven la habilidad para hacer inferencias y deducciones basadas en la información leída, contribuyendo a una interpretación.

2.3.2.1 Preparación anímica.

Se relaciona con los elementos afines a la generación de espacios adecuados para la realización de la lectura, donde intervienen elementos relacionados con los componentes físicos y estructurales del lugar donde se llevará a cabo la acción; así mismo, se relaciona con el grado de predisposición que tiene el alumno para el desarrollo de la actividad. En este sentido, es importante para esta primera etapa que el estudiante se sienta cómodo y motivado, haciendo posible su participación para que se desenvuelva con la mejor aptitud, en función del cumplimiento de los objetivos propuestos, los cuales deben ser concertados con el mismo para que se identifiquen los gustos, inquietudes, maneras y formatos más idóneos para el aprovechamiento de los recursos y el cumplimiento del principal objetivo que es lograr que el estudiante ame la lectura y se sienta atraído para desarrollarla (Castillo, 2011).

2.3.2.2 Realización de la lectura.

En esta segunda etapa se realiza la acción de la lectura, donde se contempla la acción cognitiva de percepción de los códigos lingüísticos, permitiéndole al lector codificar la información que se encuentra contenida en los textos y la cual está comprendida en palabras, signos y símbolos propios del idioma. Es el momento apropiado, para la jerarquización de las ideas y la selección de los datos que sean más importantes, con el objetivo de seleccionar los argumentos que contemplan las ideas principales del contenido para su adecuada interpretación y conexión con los conocimientos previos (Castillo, 2011).

2.3.2.3 Consolidación del Proceso.

Finalmente, en la tercera etapa de la lectura, el lector adopta una postura crítica sobre el material leído, destacando y fortaleciendo sus conocimientos a través de la argumentación y formulación lógica de las ideas presentadas por el autor del texto; esta etapa se caracteriza por la correlación, o la falta de ella, con las experiencias personales del lector. En este momento, el lector debe ser capaz de reconocer la idea general del texto y ofrecer comentarios sobre cómo ha contribuido a mejorar su comprensión y conocimiento. Esto se logra mediante la creación de condiciones favorables para el aprendizaje, el reconocimiento de la literatura importante y la generación de esquemas mentales que faciliten una comprensión (Castillo, 2011).

Tabla 3

Etapas del proceso lector

Etapa	Descripción
1. Preparación anímica	Se enfoca en generar espacios adecuados para la lectura, considerando elementos físicos y estructurales. Busca la comodidad y motivación del estudiante, concertando objetivos y formatos idóneos para fomentar el amor por la lectura.
2. Realización de la lectura	Implica la acción cognitiva de percibir códigos lingüísticos, codificar información, jerarquizar ideas y seleccionar datos importantes. Busca la interpretación y conexión con conocimientos previos.
3. Consolidación del proceso	El lector adopta una postura crítica, argumenta y formula ideas lógicamente. Se caracteriza por la correlación con experiencias personales, reconocimiento de la idea general y generación de comentarios sobre la comprensión adquirida.

Nota: Elaboración propia adaptada de Castillo (2011).

2.3.2.4 Procesos perceptivos.

Según Jenkin, (2023) se entiende como proceso perceptivo, la capacidad que tiene el ser humano para darle significado a la información, sensaciones, influencias e impresiones que recibe del exterior, permitiéndole a la unidad cerebral, clasificar la información por medio de una adecuada interpretación de lo que recibe de afuera, permitiéndole reflexionar sobre los conceptos simples o complejos que componen la representación de la realidad de su entorno. En este sentido, el lector necesita de un criterio perceptible para que pueda entender de manera asertiva los contenidos textuales, a través del ordenamiento de las identificaciones sensoriales, que se encuentra presentes en el exterior y que ingresan a la mente por medio de los textos, en ambientes que promueven el gusto, la necesidad y el placer de leer, siendo necesario para ello, la consideración de factores relacionados con los lugares, los contenidos, las herramientas y los recursos utilizados para el cumplimiento de las metas educativas de cada una de las actividades realizadas en el aula.

2.3.2.5 Procesos Léxicos.

Los procesos léxicos, entendidos como las operaciones mentales que permiten decodificar la información representada por medio de palabras, son importantes para la comprensión del lenguaje escrito; estos procesos implican el reconocimiento de las palabras, su significado y su relación con otras palabras dentro de un contexto específico (Jackendoff, 2022). Además, estos procesos involucran la activación de la memoria semántica, que permite acceder al significado de las palabras almacenadas en el léxico mental del lector.

La eficacia de los procesos léxicos depende en gran medida del conocimiento previo del lector y de su capacidad para establecer conexiones entre las palabras y sus referentes; esto implica que el lector debe poseer un vocabulario amplio y una formación lexical para poder acceder a la información de manera adecuada; asimismo, la automatización de los procesos léxicos es importante para una lectura fluida y comprensiva, ya que permite al lector centrar su atención en la construcción del significado global del texto (Gutiérrez et al., 2022).

2.3.2.6 Procesos Sintácticos.

Los procesos sintácticos, por su parte, se centran en el análisis de las relaciones entre las palabras y las estructuras gramaticales que conforman las oraciones y los párrafos; estos procesos implican la reflexión sobre el significado inferencial de las palabras y su función dentro de la oración, lo que permite al lector establecer una correlación entre los contenidos de la lectura y sus conocimientos previos (Martorell et al., 2023). La conciencia sintáctica, que involucra el análisis de los procesos lingüísticos desde una perspectiva cognitiva y metacognitiva, es importante para la comprensión de las estructuras gramaticales y su relación con el significado del texto.

El procesamiento sintáctico requiere que el lector sea capaz de identificar las funciones gramaticales de las palabras y las relaciones entre ellas, así como de reconocer las estructuras sintácticas más complejas, como las oraciones subordinadas o las frases con múltiples modificadores; además, la capacidad para resolver ambigüedades sintácticas y para integrar la información de diferentes partes de la oración es importante para una comprensión del texto (Martorell et al., 2023). Asimismo, es importante que el lector aplique estrategias metacognitivas para monitorear su comprensión y ajustar su lectura cuando encuentra dificultades sintácticas.

2.3.2.7 Procesos semánticos.

Los procesos semánticos, por otro lado, según Mocini (2022) se refieren a la representación lingüística de los contenidos expresados en los textos y a la construcción del significado global del mismo; estos procesos implican la categorización de los contenidos del lenguaje en diferentes niveles, desde la decodificación hasta la lógica inferencial de los signos del lenguaje y la forma adecuada de comunicarse. La capacidad para extraer el significado de las palabras y las oraciones, y para integrar esta información en una representación coherente del texto, y es importante para una comprensión adecuada.

Estos procesos también implican la activación de los conocimientos previos del lector y su integración con la información del texto, lo que resulta en la construcción de una representación mental del significado del texto; esta representación se actualiza y fortalece a medida que la lectura avanza (Mocini, 2022). Además, los procesos semánticos permiten al lector realizar inferencias y establecer conexiones entre diferentes partes del texto, lo que contribuye a

una mejor comprensión. La capacidad de relacionar nueva información con el conocimiento existente es importante para una interpretación coherente del contenido textual.

2.3.3 La Teoría de la Gamificación

La teoría de la gamificación, según Gaviria (2021), busca integrar los elementos lúdicos y los principios del diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego, como el ámbito educativo; esta teoría se basa en la idea de que la incorporación de mecánicas y dinámicas propias de los juegos puede incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. De esta manera, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que pretende transformar la práctica pedagógica tradicional, ofreciendo experiencias educativas más atractivas y significativas para los alumnos.

En el contexto educativo, la teoría de la gamificación propone la creación de ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes, considerando las cinco dimensiones del juego: afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Gaviria, 2021). Estos elementos permiten generar espacios de seguridad, libertad y operatividad, donde los alumnos pueden expresar su individualidad y, al mismo tiempo, participar en actividades colaborativas y de trabajo en grupo; de esta forma, la gamificación busca trascender el enfoque tradicional de transmisión de conocimientos y promover el desarrollo de habilidades y competencias que sean aplicables más allá del aula.

La motivación es un aspecto importante en la teoría de la gamificación, ya que se busca incentivar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje; en este sentido, la motivación mecanizada se refiere a la influencia de factores ambientales en la disposición del alumno para realizar las actividades propuestas en el aula (Gaviria, 2021). Además, la gamificación utiliza elementos del juego, como recompensas y desafíos, para mantener el interés y la atención de los estudiantes; este enfoque fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo, ya que, al integrar componentes lúdicos, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje dinámico y atractivo. La implementación de estos elementos puede transformar la percepción del aprendizaje, haciéndolo más accesible y estimulante para los alumnos.

Por otro lado, la teoría de la motivación humana de Maslow, representada a través de una pirámide, establece una jerarquía de necesidades que van desde las fisiológicas hasta la autorrealización, pasando por las necesidades sociales, afectivas y de reconocimiento (Mustofa, 2022). La gamificación busca satisfacer estas necesidades a través de la incorporación de elementos lúdicos que generen una sensación de logro, progreso y reconocimiento en los estudiantes; además, la gamificación puede ayudar a satisfacer la necesidad de pertenencia y conexión social al fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. Este enfoque permite que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje, aumentando su compromiso y persistencia.

Otro aspecto importante en la teoría de la gamificación es su relación con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Gaviria (2021) destaca la importancia de mantener la atención y el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y señala que la gamificación, como tecnología educativa, puede contribuir a este objetivo. La incorporación de elementos lúdicos y tecnológicos en la planificación curricular permite crear actividades que faciliten la transmisión de conocimientos y el desarrollo de habilidades. De esta manera, la gamificación se convierte en una estrategia integral para el diseño de experiencias educativas innovadoras y significativas.

2.3.3.1 Estrategias de Gamificación.

La gamificación se refiere a la introducción de actividades lúdicas de aprendizaje, las cuales permiten diseñar estrategias didácticas para una formación, caracterizada por el uso de elementos innovadores que inciden en grado de atención, motivación y creatividad de los estudiantes, en lo referente al desarrollo del proceso de enseñanza por medio del uso del juego como mecanismo para interacción dinámica entre docente, alumno y conocimiento (Mediavilla, 2022). En este sentido, para aumentar el grado de concentración y disposición de los alumnos en los espacios educativos se hace necesario, la introducción de alternativas que estimulen el uso del lenguaje, donde el estudiante aprenda contenidos por gusto y no por obligación, haciendo más amena la transposición de conocimientos.

De igual manera, la gamificación como lo sugiere Rivera et al. (2022) prioriza los avances en el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, el uso de incentivos de

premiación y remuneración por los objetivos logrados por estudiante, en ambientes armónicos de formación. Por ende, la modernización de las acciones pedagógicas trasciende de los modelos tradicionales para innovar la manera de transmitir conocimientos, prevaleciendo el uso adecuado de la tecnología, la innovación y los avances de la ciencia, con el fin de lograr un pensamiento reflexivo por parte del alumno.

En este sentido, Munzon y Salazar (2022) afirman que la metodología de la gamificación como recurso didáctico en los espacios de formación, hace posible la inclusión de elementos relacionados con el juego (ver Figura 4) y los entornos que se generan a través de procesos recreativos, originando nuevas posturas sobre la forma de realizar los procesos lectores, con la incursión de nuevas herramientas digitales o lúdicas que hacen más placentero la actividad de lectura en los estudiantes. En consecuencia, la implementación de estos recursos en la planeación educativa de las actividades del aula, proporciona nuevas alternativas que deben estar ligadas a los avances en innovación, tecnología y pedagogía, haciendo énfasis en la ubicación del estudiante como centro del quehacer académico, participe de los momentos de la enseñanza y objetivo principal de los procesos de formación, lo que conduce a la praxis educativa hacia la renovación de los sistemas y políticas educativas, lo que permite que la enseñanza trascienda las aulas de clase.

Para ello, Munzon y Salazar (2022), hacen énfasis en la necesidad de que el docente salga de su comodidad y del enfoque monótono que ha manejado a través de los años, considerando que la praxis educativa requiere estar en un continuo cambio y renovación, para que el estudiante se sienta cómodo y reciba los conocimientos adecuados que le permita construirse como persona. Por ende, la incursión de las herramientas y modelos de la gamificación en la práctica de la lectura, hacen posible la facilitación de espacios para la vivencia del trabajo colaborativo, la satisfacción personal o grupal, la estimulación al logro, el compromiso, la corresponsabilidad, la competencia y la facilidad para la adquisición de saberes significativos, caracterizados por el despertar de la conciencia, la reflexión y la interiorización de los contenidos textuales.

por la importancia que se le debe dar a la participación del estudiante, con el objetivo de despertar su interés y su apertura frente a su proceso de formación. Igualmente, es importante que estas tareas se lleven a cabo en espacios, donde se promuevan las habilidades y destrezas, aspectos necesarios para que el alumno tenga la capacidad de interactuar con sus semejantes, en el marco del desarrollo de los planes, proyectos y programas educativos afirmados en la prestación de un servicio académico de calidad.

2.3.4.1 La Planeación Educativa y su Papel en el Mejoramiento de los Sistemas Educativos.

Según Carriazo et al., (2020) la interacción de las relaciones sociales y la configuración autónoma y descentralizada de los sistemas educativos genera nuevas oportunidades en los procesos de aprendizaje integral, integrando aspectos relacionados con la proyección, diseño y ejecución de políticas administrativas que orienten la transposición del conocimiento hacia la formación integral del ser humano. Por ende, la planeación educativa se consolida como el conjunto de actividades, metodologías y estrategias, que permiten a partir del análisis y determinación de un fenómeno en particular, identificar las principales particularidades de la problemática y las necesidades de la población, sirviendo de insumo para proyectar un plan de intervención que establezca las intencionalidades, los procedimientos, las responsabilidades, los materiales y recursos necesarios para impactar de manera positiva, por medio de planes de acción que sean consecuentes, adaptativos e interactivos, en relación con el mejoramiento continuo del sistema.

2.3.4.2 Planeación Institucional y los Atributos de la Calidad Educativa.

Según Segura et al. (2019), los proyectos educativos tienen la posibilidad de integrar de manera lógica y ordenada, elementos propios de la oferta educativa entre los que sobresalen aspectos curriculares, métodos de enseñanza y propuestas pedagógicas para mejorar el rendimiento de la labor docente. En consecuencia, la Planeación institucional tiene como objetivo analizar la situación de la gestión escolar, en el marco del desarrollo curricular y la importancia que la programación anticipada, como medida para mejorar el fortalecimiento del desarrollo del aprendizaje, permitiendo organizar de forma anticipada y cronológica, las diferentes actividades ejecutadas en el quehacer diario de la actividad docente.

De esta manera, los centros educativos deben establecer procedimientos de organización y planeación, basados en principios evaluativos, monitoreados y liderados por personas idóneas para tal función; los centros educativos deben desarrollar cambios sustanciales en sus programas académicos que aún se encuentran muy ligados a los sistemas tradicionalistas (Diaconu et al., 2022). Las metodologías que deben ser planificadas y manejadas a través del tiempo, las intenciones formativas deben estar enlazados con la formación del ser humano, en todas sus dimensiones; afectiva, cognitiva y motriz, en la búsqueda de la construcción de un ser humano social, intelectual y ético, capaz de adelantar procesos de transformación del conocimiento, basados en estándares de calidad.

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de guiar el rumbo de la sociedad hacia la implementación de procesos de desarrollo humano basados en la sostenibilidad, la productividad y la competitividad; para lograr este objetivo, es necesario establecer una estrategia de planeación que incluya políticas institucionales claras y mapas de seguimiento bien definidos. Estos elementos permiten ejercer un liderazgo efectivo, el cual es importante para la construcción de espacios donde se gestionen a los recursos financieros, administrativos y académicos (Redondo, 2023).

2.3.4.3 La Gestión y la Planeación Educativa.

En relación a la gestión y planeación educativa, Sallán (2020), afirma que los diferentes centros educativos, enfrentan problemas en lo relacionado con los procesos de organización y administración, lo que les impide establecer políticas adecuadas de funcionamiento; estos incidentes han desencadenado dificultades en la prestación de servicios educativos, con principios de calidad, eficiencia y productividad; desde esta perspectiva las instituciones educativas que se encuentran en sectores marginados y segregados por la sociedad, tienen una tendencia de mayor impacto, a raíz de las tipologías sociales, económicas y culturales que, sumadas al abandono estatal, generan un incremento de la desigualdad social y el acceso igualitario a las oportunidades educativas.

Para promover un cambio que conduzca al establecimiento los modelos educativos, basados en la promoción de la formación integral del ser humano, es necesario una reforma en la práctica pedagógica y seguimiento de la gestión académica; según Vincés et al. (2023) la

planeación educativa dentro de la gestión institucional constituye una herramienta utilizada para implementar estrategias, actividades y procesos que fortalecen los sistemas educativos. De esta manera las actividades planificadas y desarrolladas en el aula de clase, propician ambientes y espacios para la experimentación, favoreciendo el nivel de concentración e interés de los estudiantes, motivados por la realización de tareas acordes a su contexto con las que buscan dar respuestas a sus propios interrogantes y fortalecer el autoanálisis y autoaprendizaje.

Otro aspecto importante en la gestión y planeación educativa es definir el papel del docente como guía y orientador en el proceso de aprendizaje integral; según Córlica (2020), la labor docente necesita renovar e innovar la práctica pedagógica, explorando nuevos medios y métodos para la transmisión del conocimiento; en consecuencia, el profesorado debe buscar alternativas para acceder a una capacitación continua, lo que le permite fortalecer las habilidades e instrumentos que utiliza en sus actividades académicas y la forma en que proyecta los contenidos temáticos de su asignatura.

En este sentido, Vines et al. (2023) argumentan que los sistemas y programas educativos enfrentan grandes retos en materia de actualización y mejoramiento del servicio educativo; uno de los principales intereses e intencionalidades de estas actualizaciones, es mejorar el desempeño académico de los estudiantes, mediante la promoción de espacios para el fortalecimiento de los procesos de comprensión, análisis y transmisión del conocimiento. Por tal motivo, la Planeación educativa juega un papel en las tareas y actividades propias de la gestión administrativa, organizacional y pedagógica de los centros educativos, como elementos determinantes para la prestación de un servicio de calidad, eficiencia y efectividad.

Por ende, según Chávez (2020) la planeación está ligada a mejores resultados educativos, permite diseñar políticas que facultan los modelos y la gestión académica, en estándares de un alto nivel de desempeño; es una herramienta importante en el desarrollo de las actividades a través del periodo de ejecución y ayuda a establecer metas educativas corto, mediano y largo plazo. Planificar es diseñar con anticipación los logros que se desean alcanzar en el desarrollo de las actividades en relación de la misión institucional, establecer las estrategias y mecanismos necesarios para alcanzarlos, en conclusión, deducir el qué y el cómo de las actividades.

2.3.5 Práctica pedagógica en el aula

Los centros de enseñanza e instituciones educativas tienen la necesidad y responsabilidad de ofertar programas académicos, que respondan a las diferentes necesidades, intereses y particularidades de las poblaciones que atienden.; en este sentido, como lo argumenta Tenganan (2020), las labores propias del accionar de la práctica pedagógica cumplen con la misión de ofrecer espacios para el desarrollo del aprendizaje, donde el estudiante pueda potencializar sus habilidades, destrezas y aptitudes, encaminando su proceso de formación hacia la interacción y vinculación asertiva con la sociedad, por tal motivo se debe considerar aspectos importantes que nos ayudan a comprender la realidad propia del contexto educativo, el cual tiene características espaciales a nivel cultural, económico y situacional, las cuales definen sus tipologías como el resultado de su tejido social, tradicional e interactivo habitual de las relaciones sociales.

Por consiguiente, la complejidad de los escenarios formativos es un llamado para que los líderes y participantes de los sistemas educativos, consoliden propuestas integrales de formación hacia la construcción de modelos académicos que permitan establecer diversidad de aprendizajes. Por ello, según Payarez (2019), uno de los principales desafíos de las reformas en el sector educativo en Latinoamérica, se centra en la presentación de oportunidades de instrucción donde se contemple aspectos relacionados con la participación del estudiantado, en temas relacionados con el progreso de las naciones, la construcción de la identidad nacional y el respeto del medio ambiente, conceptos que resultan importantes para que partiendo de la relación existente entre educación, política y economía, se pueda mejorar el nivel de vida de las personas que habitan estos territorios que se encuentran en vía de desarrollo.

La innovación de la práctica pedagógica como lo sugiere Tenganan (2020), desarrolla las actividades de aprendizaje integral por medio de la implementación de nuevas estrategias didácticas y metodológicas, con la intencionalidad de que las personas se puedan instituir a nivel profesional en temas relacionados con la instrucción, lo cognitivo y el perfeccionamiento del razonamiento, lo que le permitirá ser competente y competitivo para ser partícipe del progreso de su comunidad. Por otro lado, menciona la importancia de la formación en los caracteres propios de la personalidad, donde se deben fortalecer las cualidades, los valores y las virtudes que constituyen la integralidad del ser en el campo afectivo, ético y estético, los cuales dependen de la conveniencia de los factores externos de su entorno.

En este orden de argumentos, se consolida la propuesta de que la educación y su propuesta formadora desde la práctica pedagógica, forje diferentes talentos y saberes para que las personas puedan vincularse con éxito a su vida en colectividad. Para Galván (2022), es deber de la sociedad generar cambios en los sistemas educativos, para que la oferta educativa, consolide el derecho público de la educación, bajo los principios del respeto, la igualdad y la inclusión; dicho en otras palabras, la educación se ha considerado un vehículo de culturización, configurando los planes de estudio, el lenguaje de la docencia y el proceso de aprendizaje integral desde la diversidad, la investigación, la innovación y la integración de saberes.

Para asegurar la calidad de la práctica pedagógica, las instituciones educativas deben ser capaces de evaluarse y renovarse continuamente en relación con los modelos utilizados para la transmisión del conocimiento; este proceso requiere una organización anticipada de la planeación, aplicación y seguimiento de las actividades curriculares, con el fin de ofrecer una educación que, aunque flexible y adaptable al contexto, sea coherente con la realidad compleja de la universalización del conocimiento y la economía; de esta manera, se podrán transformar los modelos instructivos en espacios interactivos donde el estudiante sea el actor principal (Reyes, 2019).

De igual manera, como lo afirma Galván (2022), la labor pedagógica debe tener la capacidad de discernir la realidad del estudiante, brindándole espacios a un cambio progresivo de su realidad, al tener como base el conocimiento de las problemáticas y características en la consolidación de las propuestas educativas; en este sentido se comprende que es indispensable la identificación de los rasgos generales e individuales de los alumnos, docentes, directivos y sociedad donde se llevará a cabo el plan de acción. Esto nos permitirá identificar la base con la cual iniciamos, la capacidad en recursos, los fenómenos reales y las particularidades sobre sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del sistema de gestión pedagógico.

2.3.5.1 Los Espacios Educativos Acordes para la Formación de los Estudiantes.

Los centros educativos como organizaciones dedicadas a la prestación de los servicios de enseñanza, deben implementar modelos pedagógicos que tengan la capacidad de un mejoramiento continuo; por consiguiente, como lo argumenta (Vergara, 2022), la capacitación de los docentes, determina en gran medida la calidad y coherencia de las políticas y directrices

institucionales, encaminando la planeación educativa en respuesta a los cambios acelerados y continuos de la globalización; de esta manera, con un personal capacitado, las instituciones educativas tendrán la oportunidad de actualizar sus programas académicos y componentes metodológicos para que sean paralelos a las necesidades y expectativas que surgen a través del tiempo. Como centros de expansión del conocimiento tienen la responsabilidad de generar espacios donde el estudiante pueda formarse con visión de futuro, renovarse y adecuarse al mundo cambiante.

Como lo sugiere Morales (2020), entender la realidad del educando y orientar su proceso formativo, para que el estudiante pueda resolver problemas y consolide su logro personal; en este sentido, el proceso metodológico debe considerar el desempeño didáctico del proceso de enseñanza, la aplicación de la metodología de la investigación como fuente de comprobación, transmisión y producción de conocimiento, la profesionalización y capacitación del personal docente en la práctica pedagógica, los materiales o elementos utilizados en la transposición de los saberes, la planta física y la motivación a la creatividad impulsada mediante la utilización de las herramientas tecnológicas en la trasmisión de la información y en los procesos de comunicación asertiva.

Finalmente, en los espacios en la práctica pedagógica deben considerar aspectos relacionados con las actividades, elementos, modelos y demás factores que inciden directa o indirectamente, con la realización de los planes, proyectos y programas formativos, con el objetivo de prestar un servicio académico de calidad, que cumpla con la misión de brindarle oportunidades de aprendizaje significativo a los estudiantes. Por ello, es necesario reconocer e identificar las particularidades, necesidades e intereses propios de la comunidad educativa, para que los planes, currículos y metodologías sean acordes a la realidad y flexibles con los procesos de globalización (Neiva, 2024).

2.4. Marco Histórico y Actual

En la actualidad, el problema de la falta de habilidades en los procesos lectores sigue siendo evidente en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Marta; a pesar de los esfuerzos realizados por los docentes para fortalecer las competencias de lectura en los alumnos, se evidencia que los resultados no son los esperados, debido a la ausencia de estrategias

innovadoras que despierten el interés y la motivación del estudiantado hacia la lectura. La problemática se agudiza por la falta de recursos didácticos y tecnológicos que permitan la implementación de metodologías activas y participativas en el aula, lo que genera que las clases se tornen monótonas y poco atractivas para los estudiantes (Peña y Otálora, 2018).

Además, se observa que los docentes continúan utilizando métodos tradicionales de enseñanza, basados en la memorización y repetición de contenidos, sin tener en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos; esta situación ha generado que los estudiantes no desarrollen un pensamiento crítico y reflexivo frente a los textos que leen, limitando su capacidad para comprender, interpretar y analizar la información que se les presenta. Asimismo, la falta de acompañamiento y apoyo por parte de los padres de familia en el proceso lector de sus hijos ha contribuido a que los estudiantes no adquieran hábitos de lectura en casa y no encuentren sentido a esta actividad en su vida cotidiana (Uribe et al., 2022).

Por otra parte, el contexto sociocultural en el que se encuentra la institución educativa, caracterizado por la vulnerabilidad y la marginación de las comunidades rurales, ha influido en la falta de acceso a recursos bibliográficos y tecnológicos que permitan a los estudiantes tener un acercamiento a la lectura; la escasez de bibliotecas públicas y la falta de inversión en material didáctico por parte de las entidades gubernamentales, ha generado que los alumnos no cuenten con los recursos necesarios para fortalecer sus habilidades lectoras y mejorar su desempeño académico (Guerrero, 2019).

En este sentido, se hace necesario que desde la institución educativa se generen propuestas pedagógicas innovadoras que permitan abordar la problemática de la falta de habilidades en los procesos lectores de los estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades y características propias del contexto en el que se encuentran, la implementación de estrategias de gamificación en el aula, se presenta como una alternativa viable para fomentar el interés y la motivación de los alumnos hacia la lectura, a través de actividades lúdicas y participativas que les permitan desarrollar sus competencias lectoras de manera adecuada (Lozano, 2019).

2.5. Marco Legal y Normativo

El proceso lector ha sido un tema de interés para la investigación educativa desde hace varias décadas; en Colombia, la preocupación por la comprensión lectora se remonta a los años 80, cuando se empezó a realizar estudios sobre el tema (Sierra & Reina, 2022). Desde entonces, se han llevado a cabo diversas investigaciones que han buscado comprender los factores que influyen en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes, aportando con sus indagaciones, conocimientos adecuados para el establecimiento de normativas en el sector educativo, que buscan establecer bases metodológicas para la enseñanza de las humanidades y la lengua castellana, siendo ejemplo de lo anterior la ley 115 de 1994, donde se estableció como uno de los objetivos principales de la enseñanza, la promoción de espacios para que el estudiante desarrolle, mejore y fortalezca sus capacidades comunicativas a través del buen uso de la lectura.

En la actualidad, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha establecido lineamientos curriculares para el área de lenguaje, en los cuales se enfatiza la importancia de la comprensión lectora como una competencia básica que deben desarrollar los estudiantes (MEN, 2006). De igual forma, el Plan Nacional de Lectura y Escritura "Leer es mi cuento" busca fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes de educación preescolar, básica y media, a través de estrategias que promuevan el gusto por la lectura y la escritura (MEN, 2016).

En consecuencia, a pesar de los esfuerzos realizados por el MEN y las instituciones educativas, los resultados de las pruebas nacionales e internacionales han evidenciado que los estudiantes colombianos presentan dificultades en la comprensión lectora. Según el informe PISA 2018, el 50% de los estudiantes colombianos se ubicó en el nivel 2 o inferior en la prueba de lectura, lo que significa que tienen dificultades para identificar la idea principal de un texto, establecer relaciones entre distintas partes del texto y realizar inferencias sencillas (OCDE, 2019). Con base a lo anterior, se hace necesario retomar los principales objetivos de la Ley 1561 de 2013, normativa que establece la necesidad de vincular aspectos relacionados con el bilingüismo como un objetivo fundamental de los procesos de enseñanza en las instituciones educativas del país.

Ante esta situación, se han propuesto diversas estrategias para mejorar los procesos lectores en el aula. Una de ellas es la gamificación, que consiste en el uso de elementos propios

de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de motivar e involucrar a los participantes. Por ende, en el ámbito educativo, la dinamización de las actividades en el aula, se ha utilizado para fomentar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, a través de procesos que resultan atractivos y desafiantes (López et al., 2021), buscando de esta manera cumplir con las funciones docentes, relacionadas con la innovación y mejora continua de la práctica pedagógica y la planeación educativa, las cuales se encuentran consagradas en el decreto 2277 de 1979 y decreto 1278 de 2002, los cuales son las normativas que rigen en Colombia la profesionalización docente.

Diversas investigaciones han explorado el potencial de la gamificación para mejorar los procesos lectores en el aula. Por ejemplo, se realizó una revisión sistemática de la literatura sobre el uso de la ludificación en la enseñanza de la lectura y la escritura, y encontraron que esta estrategia puede tener efectos positivos en la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. De igual manera, Rivera et al. (2020), en su estudio diseño y aplico una estrategia de gamificación para fomentar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria, y encontraron mejoras significativas en el nivel de comprensión de los textos y en la actitud hacia la lectura.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta que la efectividad de la gamificación en el proceso lector depende de diversos factores, como el diseño de las actividades, las características de los estudiantes y el contexto educativo en el que se aplica. Por ello, es necesario realizar investigaciones que permitan comprender cómo se percibe la efectividad de estas estrategias desde la perspectiva de los estudiantes, considerando sus experiencias durante las sesiones aplicadas en el aula.

En conclusión, la comprensión lectora es una competencia fundamental que deben desarrollar los estudiantes para su éxito académico y personal. Si bien se han realizado esfuerzos por parte del MEN y las instituciones educativas para mejorar los procesos lectores, los resultados de las pruebas nacionales e internacionales evidencian que aún hay un largo camino por recorrer. La gamificación se presenta como una estrategia prometedora para fomentar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en el proceso lector, pero es necesario realizar más investigaciones que permitan comprender su efectividad en diferentes contextos educativos, enmarcando dichos principios en lo propuesto en el plan nacional de lectura, escritura oralidad y bibliotecas del Ministerio de Educación Nacional.

Tabla 4*Marco legal del sector educativo en nivel primaria y secundaria en Colombia*

Tipo de Normativa	Objetivo General
Decreto 2277 de 1979	Por el cual se establece el estatuto Docente y se dictan disposiciones relacionadas con las funciones, deberes y derechos de los educadores en el territorio nacional.
Ley 60 de 1993	Artículo 6 donde se establecen los lineamientos para la organización de la planta de personal en los centros educativos de país.
Ley 115 de 1994	Se establecen las normas generales que regulan en el país, acordes a la función social de la educación. Se fundamenta en los principios de derechos a la educación, libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y carácter de servicio pública de la enseñanza.
Decreto 1278 de 2002	Establece un nuevo Estatuto Docentes con nuevos lineamientos en los relacionado con los deberes, funciones y derechos de los docentes que se vinculan al sector educativo, a partir de establecida la norma.
Ley 1561 de 2013	Establece la necesidad de vincular aspectos relacionados con el bilingüismo como un objetivo fundamental de los procesos de enseñanza en las instituciones educativas del país.
Sentencia T-743 DE 2013 Corte Constitucional	Indica la importancia de la inclusión de los principios de calidad con el establecimiento de estándares mínimos que regirán la prestación del servicio educativo para el cumplimiento de la adaptabilidad.
Decreto 1851 de 2015	Establece los niveles de formación en las etapas de preescolar, básica y media vocacional en el territorio nacional.
Ley 1753 de 2015	Adopta el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018
Ley 2117 de 2021	Implementa criterios para promover la igualdad de la mujer.
Plan Nacional de lectura, escritura oralidad y bibliotecas (2018-2022)	Establece los principales objetivos para promover en las instituciones educativas acciones destinadas a la promoción de la lectura en todos los niveles de formación.

Nota: Fuente Ministerio de Educación Nacional (2024)

Capítulo 3. Fundamentos Metodológicos y Resultados de Investigación

En este capítulo se abordarán aspectos relacionados con la construcción del método, la elección del paradigma cualitativo, la formulación de la metodología propuesta para la realización del estudio, haciendo énfasis en el diseño de la investigación y el alcance que permite establecer el camino para la realización del ejercicio investigativo. Por consiguiente, el conjunto de elementos que componen esta sección permite tener información acerca de los participantes, el escenario, los instrumentos de recolección de datos, la operatividad de las categorías de estudio, las consideraciones éticas y lo referente con la validez y confiabilidad de los hallazgos.

La problemática relacionada con la importancia de introducir actividades para el fortalecimiento del proceso lector en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Marta, por medio del uso de los elementos de la gamificación para mejorar la práctica pedagógica en el aula, va encaminada hacia la reflexión y reconocimiento de cada estudiante como una persona única e irrepetible, reflexionando sobre la importancia que se le debe dar a las actividades de acercamiento y de conocimiento del alumno. Por ello, en el presente capítulo se presentarán los lineamientos de la metodología que va a utilizarse para el cumplimiento de las metas educativas de la exploración.

3.1. Operacionalización de categorías de estudio y elaboración de Matriz de Consistencia Científica Metodológica.

3.1.1 Proceso lector

En esta que es la categoría principal se analizarán cada uno de las etapas que permiten al estudiante realizar una adecuada lectura, resaltando las siguientes fases: los procesos perceptivos y léxicos en los cuales se revisa cómo los estudios abordan la percepción visual de los códigos lingüísticos y el conocimiento del vocabulario en el contexto de la gamificación. Aquí se considera la eficacia de las actividades gamificadas para mejorar la identificación de códigos lingüísticos y la comprensión de palabras clave en los textos. Por su parte, los procesos sintácticos y semánticos analizan cómo las investigaciones documentan la organización de los códigos lingüísticos para la estructuración de textos, así como la inferencia de significados y la comprensión de los mensajes contenidos en los textos. Se evalúa si los estudios observados

reportan mejoras en la capacidad de los estudiantes para organizar ideas y hacer inferencias a partir de los textos gamificados.

3.1.2 Estrategias de Gamificación y su Implementación

Esta categoría se centra en identificar y describir las estrategias de gamificación utilizadas en las investigaciones revisadas. Se observa cómo se integran elementos lúdicos en el proceso lector y cómo estos son aplicados para fomentar el interés y la participación de los estudiantes. Se evalúa la dinámica del juego dentro de las actividades de lectura y su impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

3.1.3 Práctica Pedagógica en el Aula

En esta categoría se evalúa cómo los estudios revisados documentan la planeación y organización de las actividades lectoras en el aula, considerando la incorporación de estrategias lúdicas. Se analiza la participación de los estudiantes en la planificación de estas actividades y la adecuación de los espacios de aprendizaje para fomentar un ambiente propicio para la lectura.

Tabla 5

Operacionalización de las categorías de estudio con instrumento

Categorías		Instrumento	Dimensiones	Indicador
Principal	Proceso lector.	Guía de Observación-Entrevista Semiestructurada a Rejilla de observación	Procesos perceptivos	Percibe los códigos lingüísticos de textos.
			Procesos léxicos	Reconoce las palabras y el vocabulario.
			Procesos Sintácticos	Infiere significados a partir del texto
			Procesos semánticos	Comprende los mensajes que están contenidos en el texto

			Estrategias de gamificación en el proceso de comprensión lectora	Establece niveles de atención y participación en las actividades.
			Estrategias de gamificación en el proceso de comprensión lectora	Identifica estrategias de gamificación documentadas que mejoran la comprensión lectora en función de las dificultades evidenciadas en los estudiantes.
<i>Secundaria</i>	Práctica pedagógica en el aula.	Guía de Observación	Planeación de las actividades de comprensión lectora.	Establece diferentes actividades para la comprensión lectora con la colaboración de los participantes.
		Entrevista Semiestructurada	Organización de los espacios para la realización de las actividades del proceso lector.	Determina los espacios para la realización de las actividades con la opinión de los estudiantes.
			Establecimiento de los instrumentos valorativos de la práctica en el aula.	Proporciona elementos valorativos para la realización de evaluación con los estudiantes.
			Vinculación de elementos de la gamificación en los espacios para la realización de la lectura.	Construye espacios para el desarrollo del proceso lector por medio de la vinculación de la gamificación

Rejilla de observación	Identificación de estrategias previas en la literatura	Identifica actividades gamificadoras en estudios previos que son adecuadas para abordar las dificultades específicas en la comprensión lectora
------------------------	--	--

Nota. Esta tabla presenta las categorías del estudio

Tabla 6

Operacionalización de las categorías de estudio

Categorías	Dimensión	Subdimensión	Indicador
1. Principal El proceso Lector	1.1 Procesos perceptivos	1.1.1 Percepción visual de los códigos lingüísticos.	1.1.1.1 Percibe los códigos lingüísticos de textos.
	1.2 Procesos léxicos	1.2.1 Conocimiento del vocabulario.	1.2.1.1 Reconoce el significado de las palabras en la lectura.
	1.3 Procesos Sintácticos	1.3.1 Organización de los códigos lingüísticos para la estructura de los textos.	1.3.1.1 Infiere significados a partir del texto
	1.4 Procesos semánticos	1.4.1 Análisis conceptual de la lectura.	1.4.1.1 Comprende los mensajes que están contenidos en el texto. 1.4.1.2 Comunica de manera asertiva la información contenida en los textos.
	1.5 Estrategias de gamificación en el proceso de comprensión lectora.	1.5.1 Dinámica del juego en las actividades de lectura.	1.5.1.1 Establece niveles de atención y participación en las actividades.

2. Secundaría Práctica pedagógica en el aula.	2.1 Planeación de las actividades de comprensión lectora.	2.1.1 Actividades lúdicas para el fortalecimiento del proceso lector.	2.1.1.1 Considera que la Planeación de las actividades del proceso lector involucra elementos de la lúdica para el desarrollo del aprendizaje.
	2.2 Organización de los espacios para la realización de las actividades del proceso lector.	2. 2.1 Adecuación de espacios.	2. 2.1.1 Participa en la construcción de espacios para la realización de las actividades de lectura, haciéndolos cómodos y agradables.
	2.3 Establecimiento de los instrumentos valorativos de la práctica en el aula.	2.3.1 Identificación del nivel de comprensión lectora.	2.3.1.1 Participa en la construcción de elementos evaluativos de los procesos lectores, considerando las características de la mecánica del juego.
	2.4 Vinculación de elementos de la gamificación en los espacios para la realización de la lectura.	2.4.1 Promoción del gusto por leer en la práctica pedagógica.	2. 4.1.1 Construye espacios para el desarrollo del proceso lector por medio de la vinculación de la gamificación.

Nota. Esta tabla presenta las categorías del estudio

Para la operacionalización de las categorías del estudio, aspecto clave para el análisis de datos, se estableció un proceso sistematizado de lineamientos que permiten comprender y analizar las características y particularidades del problema, estructurando sus elementos en categorías conceptuales. En este orden de ideas, en un primer momento se definieron la categoría principal y secundaria para luego describir las dimensiones y subdimensiones correspondientes a cada uno de los aspectos claves, evaluándolos desde la definición de diferentes indicadores.

La Codificación y creación de los esquemas de las categorías establecidas para la propuesta, se encuentran fundamentadas en el uso de los lineamientos de la investigación cualitativa, considerando los instrumentos de recolección de datos de la entrevista, la observación participante y la revisión documental. En este orden de ideas, como lo argumenta Silva (2017), el estudio de la información desde la perspectiva descriptiva, posibilita al observador de interpretar

de manera acertada los fenómenos examinados, al correlacionar el conocimiento con la experiencia y de esta manera enlazar, los saberes con la práctica humana, logrando comprender y reconfigurar los significados de la realidad, al partir de construcción de una comunicación fluida de vivencias, las cuales son acordes a las características poblacionales y contextuales de la exploración.

En el caso particular de la investigación, el objetivo principal de la recolección de la información está asociada a la comprensión de las realidades, experiencias e interrogantes de los estudiantes en lo relacionado con el uso del juego, las habilidades lingüísticas y la planeación de las actividades de clase basadas en los anteriores conceptos para para mejorar la práctica pedagógica. Por consiguiente, como afirman Sánchez et al. (2019), la articulación de las herramientas para la recolección y procesamiento de información, bajo el análisis descriptivo de los datos genera oportunidades para informar y comunicar las realidades vivenciadas por estudiantes participantes del proceso, develando significados que constituyen las relaciones entre la verdad y los juicios de valor que la representan.

De igual manera, la metodología cualitativa de la investigación-acción, como forma para la exploración de resultados, hace posible el análisis de la información obtenida a través los diferentes instrumentos, desde el conocimiento real de los fenómenos que determinan la problemática, siendo inclusiva, participativa y racional en lo referente con los elementos de la práctica social desarrollada en el contexto educativo. Por consiguiente, este paradigma de indagación hace posible la comprensión del problema desde el momento de la realización del diagnóstico, lo que configura a su vez el plan de intervención para la realización de cada una de las actividades que se llevan a cabo de forma ordenada y lógica, haciendo posible la valoración y retroalimentación de cada una de ellas, gracias a la colaboración participativa, el avance del saber, la necesidad de una renovación educativa y el fortalecimiento de las capacidades, para que tenga la capacidad de ubicar a la lectura como medio para desarrollar el conocimiento.

3.2. Diseño metodológico

Este proyecto de investigación es de enfoque cualitativo, el cual facilita la comprensión y descripción de las características de la problemática, haciendo posible el análisis de los fenómenos que la componen, al explorar desde las particularidades de su contexto y bajo la perspectiva de los participantes, comprendiendo la realidad de los hechos mediante el apoyo de instrumentos de recolección de información y la observación directa de las actividades de los partícipes, lo que permite tener un acercamiento y estudio de las peculiaridades que hacen posible su comprensión y aplicación de alternativas de mejoramiento. Como lo afirman Hernández et al. (2014), la exploración cualitativa no está determinada por la cantidad de participantes de la muestra, porque este paradigma no responde necesariamente a una necesidad estadística del universo de la población; contrario a lo anterior, centra su intencionalidad en la descripción del comportamiento de los investigados y en la percepción que tengan desde lo cotidiano y natural.

3.2.1. Definición del Enfoque, Diseño y Tipo de Investigación de la Tesis

La utilización del enfoque cualitativo en el tema de investigación permite abarcar las experiencias y vivencias para dar respuesta al interrogante; ¿Cómo impacta la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector en la mejora de la práctica pedagógica en los grados de sexto a once en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca? En este orden de ideas, Medina (2014), se refiere al análisis de los datos cualitativos como una oportunidad que tiene el investigador, para que partiendo de la lectura de la información obtenida, conciba la realización de estructuras mentales que le permiten comprender la realidad de los fenómenos, no desde la saturación de los contenidos, sino desde la capacidad que tenga para recrear las vivencias aportadas por los participantes, haciéndole posible entender el ser psicológico y lingüístico característico de cada uno de ellos.

Finalmente, el componente ontológico del paradigma investigativo cualitativo tiene como objetivo identificar la naturaleza y la manera de cómo se encuentra expresada la realidad del fenómeno educativo; como lo argumenta Contreras (2011), las razones de ser de las representaciones están sujetas a las leyes de causa y efecto, las cuales permiten entender el qué, el cómo, y el porqué de ser de cada evento o suceso que influye en la acción pedagógica. Al mismo tiempo, entender esta dimensión permite al investigador discernir las particularidades en las

acciones exploratorias, aportando una visión generalizada sobre el tema o problema que motiva la realización del proceso científico.

3.2.2 Investigación-acción

Una de las principales características de la investigación cualitativa, es la habilitación de espacios y momentos continuos de interacción entre los participantes y el investigador, estableciendo un diálogo dinámico y activo que permite acercarse a la realidad de los hechos, orientando la indagación en dirección de la observación de los elementos que definen el pensamiento y comportamiento de la población estudiada. Por consiguiente, como lo refieren Hernández et. al (2018), este tipo de exploraciones permiten asociar a la problemática, la categorización de las causas, consecuencias y efectos, permitiendo la colaboración de los involucrados hacia la consolidación de propuestas de solución y mejoramiento continuo.

En correspondencia, con los aspectos particulares de esta investigación en relación con sus categorías de estudio, las razones que orientan el cumplimiento de las intencionalidades pedagógicas y la estructura de sus objetivos, la elección de la investigación-acción como método para planificarla, ejecutarla y evaluarla, se realiza porque dicho modelo permite reconstruir la práctica educativa desde la vinculación del conocimiento y la puesta en marcha de actividades para la transformación de la dinámica formativa. Por ende, como lo afirma Latorre (2005), la investigación-acción se consolida como una propuesta eficiente para que los investigadores, incorporen nuevas herramientas a la forma de transmitir saberes y su articulación con la praxis educativa, considerando que todo conocimiento debe estar encaminado hacia el mejoramiento progresivo de las actividades académicas.

Las fases para considerar en la metodología de investigación-acción según Kemmis (1989), hacen posible la estructuración secuencial del proceso de estudio, dividiéndolo en cuatro momentos: la planeación que contempla lo relacionado con la organización de las etapas, sirviendo de soporte para la ejecución de las tareas y como horizonte hacia la realización de la práctica; seguida de la acción que se describe como la actividad guiada desde la propuesta planeada y puesta en marcha desde la visualización de los objetivos. Luego en la etapa tres, concerniente a la observación permite la recolección de datos con información relevante para el análisis del plan de acción; y finalmente la reflexión general que sirve como elemento valorativo

para cavilar sobre los hallazgos en lo concerniente con las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que ayudan a rediseñar el plan, en la configuración de nuevos ciclos de aplicación de propuestas desde valores como la progresividad, eficiencia, eficacia y calidad.

3.2.3 Alcance del Estudio

El alcance de la investigación es de tipo descriptivo, el cual como lo argumenta Ramos (2020), busca exponer de manera general las realidades de los elementos que componen la problemática, estableciendo diferentes determinantes que están presentes en la información obtenida de los participantes, permitiéndole al observador vivenciar desde el contexto, los significados que hacen posible la construcción de las estructuras subjetivas que explican las causas, consecuencias y derivaciones de los fenómenos que influyen en el objeto de estudio. De esta manera, se generan oportunidades para entender la relación existente entre las categorías, reconsiderando sobre las razones que inciden en ellas, a través de la profundidad indagatoria que hace posible nuevos criterios para fortalecer los conocimientos sobre el tema y nuevas alternativas para darle opciones de solución.

En este sentido, la investigación presenta la información como el resultado del análisis de la problemática sobre la conveniencia del proceso lector en el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, a través de la vinculación de elementos propios de las teorías de la gamificación, respondiendo de esta manera a las causas, eventos y limitantes que condicionan a los estudiantes al momento de desarrollar sus habilidades a nivel de comprensión lectora. Dicha información, no solo centra su interés en entender el problema, sino que por el contrario determina un plan de acción hacía la organización de propuestas que le permitan a la institución, adelantarse a los cambios dando a conocer los pormenores del tema de estudio y las pautas para innovar los diseños de las actividades en los procesos de aprendizaje.

3.2.4 Definición de Métodos, Técnicas e Instrumentos de Obtención de Datos

Para la realización de la investigación se utilizaron tres instrumentos que son coherentes con la metodología cualitativa, los cuales permiten acceder a información relevante sobre el fenómeno en estudio con la participación activa de los estudiantes, los cuales son: la guía de observación, la entrevista semiestructurada y una rejilla de observación. Con base a lo anterior, se

busca en un primer momento la identificación del problema, determinando las causas y características del estudio realizado, posterior a eso la identificación de estrategias de gamificación que se adapten a estas situaciones y que estas a su vez hagan parte de la propuesta metodológica, posterior a esto la aplicación de dicha propuesta metodológica y finalmente el análisis del impacto de estas estrategias en el proceso lector.

3.2.4.1 Guía de Observación.

Según Hernández et al. (2018), la observación es una técnica de recolección de información de la investigación cualitativa que permite captar el comportamiento, actitudes y experiencias de los participantes en su entorno natural. En esta investigación, la guía de observación se diseñó para analizar desde la óptica del investigador el impacto de las estrategias de gamificación en la mejora del proceso lector de los estudiantes, enfocándose en cómo estas estrategias facilitan la comprensión lectora. La guía de observación está estructurada para registrar el comportamiento de los estudiantes en tres momentos importantes: antes, durante y después de la implementación de la estrategia metodológica. Se observaron aspectos específicos que reflejan tanto la aplicación de la gamificación como la comprensión lectora.

La guía de observación contempla varias categorías diseñadas para evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes, la primera categoría se centra en la identificación de códigos lingüísticos. Aquí se observa la habilidad del estudiante para identificar y reconocer los códigos lingüísticos presentes en los textos durante las actividades gamificadas, evaluando su capacidad para señalar correctamente símbolos y palabras clave en estos contextos de juego.

La segunda categoría abarca la comprensión y el reconocimiento de palabras clave, se evalúa cómo los estudiantes comprenden y utilizan estas palabras dentro de los entornos gamificados, analizando su precisión en el uso y la comprensión de dichas palabras durante las actividades lúdicas. La tercera categoría se refiere a la inferencia de significados. En esta, se observa la habilidad del estudiante para inferir significados implícitos en los textos, apoyándose en las pistas proporcionadas durante las dinámicas de juego. El indicador principal es el número de inferencias correctas que los estudiantes logran realizar durante estas actividades.

La cuarta categoría aborda la comprensión global del mensaje. Esta categoría evalúa la capacidad del estudiante para captar el mensaje principal del texto dentro de un contexto gamificado. Se observa su habilidad para identificar y explicar correctamente el mensaje central después de participar en una actividad gamificada. La participación y los niveles de atención constituyen la quinta categoría de observación. En esta, se registra tanto el grado de participación activa de los estudiantes en las actividades como el nivel de atención sostenido a lo largo de la sesión gamificada, buscando entender cómo la gamificación influye en estos aspectos.

La sexta categoría examina la aplicación de elementos gamificados en la comprensión lectora. Aquí, se evalúa cómo los estudiantes integran los elementos del juego en su proceso de comprensión lectora, destacando el uso creativo y efectivo de herramientas y estrategias de gamificación para mejorar la comprensión del texto. Finalmente, la séptima categoría se enfoca en la interacción social y la comunicación asertiva. Se observa la calidad de la interacción entre los estudiantes y entre estos y el docente, registrando la efectividad y asertividad en la comunicación durante las actividades de gamificación.

3.2.4.2 Entrevista Semiestructurada.

La entrevista como lo afirman Troncoso y Amaya (2016), se consolida como una de las propuestas idóneas, cuando se quieren desarrollar análisis de corte cualitativo, debido a que privilegia la obtención de información directa de los participantes del estudio; en el caso concreto de la presente investigación, este instrumento busca describir las habilidades y capacidades que tienen los estudiantes en la realización del proceso lector. Por consiguiente, la utilización de este instrumento ayuda a la presentación de un protocolo donde se cuente con la posibilidad de integrar elementos claves para precisar la problemática. La entrevista semiestructurada inicial tuvo como objetivo principal realizar un diagnóstico preliminar de las capacidades y actitudes de los estudiantes respecto al proceso lector antes de la intervención metodológica. Este instrumento se enfocó en varias categorías clave para recoger información detallada:

- **Comprensión de Códigos Lingüísticos:** Se indagó sobre la capacidad de los estudiantes para identificar y comprender los códigos lingüísticos presentes en los textos. Preguntas como "¿Qué son los códigos lingüísticos?" y "¿Reconoce con facilidad los códigos lingüísticos presentes en los textos?" fueron formuladas para evaluar esta categoría.

- **Vocabulario y Comprensión de Significados:** Se exploró el nivel de vocabulario de los estudiantes y cómo este influye en su capacidad para entender los textos. Una pregunta representativa en esta categoría fue "¿Considera que su conocimiento a nivel de vocabulario es adecuado para comprender el significado de las palabras que estructuran los textos? ¿Por qué?".
- **Organización y Estructuración de Contenidos:** Se evaluó la capacidad de los estudiantes para organizar y estructurar adecuadamente los contenidos de los textos, esencial para una comprensión efectiva. Se les preguntó, por ejemplo, "¿Organiza con facilidad los códigos lingüísticos para organizar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza esta actividad?".
- **Inferencia de Significados y Análisis Conceptual:** Esta categoría examinó cómo los estudiantes infieren significados a partir de los textos y realizan análisis conceptuales. Las preguntas incluyeron "¿Infiere con facilidad los significados de los mensajes a partir de la lectura de los textos? ¿Por qué?" y "¿Cómo realiza el análisis conceptual de las lecturas para la comprensión de los contenidos?".
- **Motivación y Participación en Actividades de Lectura:** Finalmente, se exploró la motivación de los estudiantes hacia las actividades de lectura, preguntando, por ejemplo, "¿Considera que las actividades de lectura realizadas en el aula cuentan con elementos de motivación, siendo llamativas para establecer su deseo de participación en las mismas? ¿Por qué?".

La entrevista semiestructurada final, aplicada al concluir la intervención, tenía como objetivo evaluar los cambios y avances logrados por los estudiantes en relación con las estrategias de gamificación implementadas. Al igual que la entrevista inicial, esta se estructuró en torno a varias categorías para comparar los resultados con los datos iniciales con el fin de realizar la comparación y triangulación de datos en el proceso de análisis, estas preguntas guardan linealidad y se estructuran de la siguiente forma:

- **Mejora en la Percepción de Códigos Lingüísticos:** Se investigó si los estudiantes habían mejorado en la identificación y comprensión de los códigos lingüísticos después de la intervención, con preguntas como "¿Mejoró su nivel de percepción de los códigos lingüísticos presentes en los textos utilizados en las actividades de la investigación?".
- **Incremento en el Vocabulario y Comprensión de Textos:** Esta categoría exploró si los

estudiantes habían ampliado su vocabulario y mejorado su comprensión de los textos, evaluando sus respuestas a preguntas como "¿Mejoró su nivel de vocabulario como herramienta para comprender el significado de los textos? ¿Por qué?".

- Organización y Comunicación de Contenidos: Se examinó cómo los estudiantes habían mejorado en la organización de los textos y en la comunicación de la información. Se les preguntó, por ejemplo, "¿Mejoró la manera de organizar los códigos lingüísticos para estructurar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza ahora esta actividad?"
- Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora: Se evaluó el impacto de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora, preguntando a los estudiantes si consideraban que estas actividades habían sido motivadoras y efectivas en comparación con las metodologías anteriores.
- Participación Activa en el Desarrollo de la Investigación: Finalmente, se valoró el nivel de participación de los estudiantes en las actividades de la investigación, preguntando, por ejemplo, si se les había permitido expresar sus opiniones y si participaron en la adecuación de los espacios de lectura.

3.2.4.3 Rejilla de Revisión.

La rejilla de observación utilizada para la revisión documental en esta investigación fue diseñada para analizar estudios que integran estrategias de gamificación en la mejora de la comprensión lectora. Este instrumento se enfoca en categorizar y evaluar cómo las diversas investigaciones abordan la relación entre gamificación y comprensión lectora, facilitando un análisis comparativo y sistemático (Hernández et al., 2018). La rejilla de observación está organizada en torno a varias categorías de análisis, que fueron seleccionadas para alinearse con los objetivos de la investigación. Estas categorías permiten el análisis de los elementos importantes que intervienen en la implementación de la gamificación dentro del contexto educativo, específicamente en la comprensión lectora.

Cada categoría de la rejilla permite un análisis de los elementos clave, tales como los recursos utilizados, los métodos de evaluación empleados, y la efectividad percibida de las estrategias gamificadas en diferentes contextos educativos. Por ejemplo, bajo la categoría de

estrategias de gamificación, se analizan aspectos como los tipos de juegos utilizados, los elementos lúdicos integrados en el proceso lector, y las dinámicas de participación y motivación promovidas. En la categoría de actividades de comprensión lectora, se evalúan las técnicas específicas empleadas para mejorar la interpretación, inferencia y análisis de textos a través de la gamificación.

Además, la rejilla incluye un espacio para resultados o hallazgos, donde se registran las evidencias reportadas en cada estudio revisado sobre el impacto de la gamificación en la comprensión lectora. Esta sección es importante para identificar patrones comunes y variaciones en los efectos de la gamificación en diferentes poblaciones y contextos educativos. Finalmente, la categoría de aplicabilidad a la investigación permite evaluar cómo los hallazgos de la literatura revisada pueden ser adaptados o integrados en la propia investigación. Aquí, se considera la relevancia de las estrategias y actividades documentadas, así como su viabilidad para ser implementadas en el contexto educativo específico de esta investigación.

3.2.3. Desarrollo de los Instrumentos de Obtención de Datos

Para el caso concreto de esta indagación y siguiendo los lineamientos según Kemmis (1989, como se cita en Latorre, 2005), se consideraron los siguientes elementos en cada una de las fases de la investigación-acción, las cuales se encuentra soportadas en la guía metodológica que tiene como meta educativa la realización de un análisis sobre la conveniencia del proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa, para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula con estudiantes secundaria de la Institución Educativa Santa Marta.

3.2.4. Determinación de la Muestra y su Criterio de Selección

Para la elaboración de la investigación participaron diez (10) estudiantes de los grados sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta, del municipio de Santa Rosa en el departamento del Cauca, de un total de 45 alumnos que conforman el total de la población estudiantil de los niveles de formación secundaria del plantel educativo, divididos en diecisiete (17) mujeres y veintiocho (28) hombres. Dichos alumnos, participan de manera libre, voluntaria e

intencional en el proceso de investigación, privilegiando el acceso a una información real, fluida y precisa sobre el tema de interés.

La convocatoria se realizó con los padres de familia y estudiantes, durante la realización de una reunión informativa sobre el proyecto, dándose a conocer las especificaciones, las intencionalidades pedagógicas y los compromisos adquiridos por las partes que hacen posible la ejecución de las actividades; previo a lo anterior se contó con el visto bueno del rector y de los profesores que integran el consejo académico de la institución, con el fin de contar con la aprobación en todos los niveles organizativos y administrativos del centro educativo, buscando que todo se realice conforme a las normativas que rigen la aplicación de procesos de estudio de este índole.

Luego de realizada la convocatoria, se distribuyeron los formularios para la autorización del procedimiento de recolección de información y participación en la presente investigación, de los cuales, se seleccionaron los diez primeros que se entregaron a la coordinación académica, en las fechas establecidas para tal fin. A los estudiantes seleccionados, se les notificó de manera escrita que habían sido elegidos, para conocimiento de sus padres de familia y/o acudientes, de igual modo se presentó la documentación relacionada al consentimiento informado.

3.2.5. Trabajo de Campo

La Institución Educativa Santa Marta se encuentra ubicada en el kilómetro 27 de la vía Mocoa-Pitalito en el corregimiento que lleva su mismo nombre, perteneciente a la jurisdicción del Municipio de Santa Rosa en la región conocida como la media bota caucana en el Departamento del Cauca. El plantel educativo cuenta con siete aulas para el desarrollo de las clases, una (1) para primaria y las otras cinco (5) para el bachillerato; además de espacios para la recreación, restaurante, comedor escolar, sala de informática, rectoría, amplias zonas verdes, espacios para el cultivo de productos menores y zona de juegos infantiles construidos de manera rudimentaria por la comunidad educativa.

Las actividades propuestas en la investigación se realizaron en tres espacios específicamente, el primero corresponde al aula de clases del grado sexto con unas dimensiones de ocho (8) metros de largo por cinco (5) metros de ancho, construido en material, con ventanas

que permiten dar claridad y oxigenación al recinto, cuenta además con pupitres, proyector y biblioteca para la realización de consultas. El segundo espacio elegido corresponde a la sala de informática construida en material con unas dimensiones de cinco (5) metros de largo por cuatro (4) metros de ancho, en la cual podemos encontrar veinte (20) computadores portátiles, cinco (5) computadores de mesa, un televisor, impresoras, escritorios, mesas y demás elementos tecnológicos con acceso a internet, lo que brinda la posibilidad de establecer diferentes actividades lúdicas; por último, se eligió la cancha deportiva de forma rectangular con 200 metros cuadrados de superficie, con las correspondientes líneas de demarcación de los terrenos y puntos reglamentarios para los deportes de microfútbol, baloncesto y voleibol.

Es importante mencionar que la investigación se realizó en zona rural, la cual es caracterizada por la ausencia de la presencia de las instituciones del estado, convirtiéndola en una comunidad alejada y vulnerable. Los niños y jóvenes han sido afectados considerablemente por los hechos de violencia, generados por el conflicto armado en Colombia, igualmente se evidencia una crisis económica generada por los constantes desplazamientos, actividades ilícitas y amenazas a habitantes, lo que conlleva, a una constante movilidad de los alumnos, inestabilidad de la matrícula y deserción escolar, especialmente en los grados de bachillerato.

3.2.6. Aplicación de los Instrumentos

En esta etapa se ejecutó el primer acercamiento con los estudiantes y padres de familia, que de manera voluntaria aceptaron participar de las actividades del estudio, resaltando dos momentos importantes; el primero que consistió en la realización de una reunión informativa con los alumnos, acudientes y docentes de la institución educativa, donde se les informó sobre las especificaciones, generalidades y compromisos que conlleva la puesta en marcha de la guía metodología sobre el proceso lector, espacio que permitió escuchar de los participantes sus dudas, inquietudes y las motivaciones que tienen frente a las tareas que se llevarán a cabo, a través del uso de la entrevista semiestructurada, la guía de observación y la información proyectada en la reunión inicial con los participantes, lo cual quedo debidamente documentado y registrado en cada uno de los instrumentos mencionados anteriormente.

En un segundo momento, los estudiantes tuvieron la oportunidad de llevar a cabo una actividad de lectura, asociada a las características comunes que se manejan en el plantel

educativo para la ejecución de dichos procesos; lo anterior, con la intencionalidad de analizar las particularidades de estos espacios y de esta manera, acceder a información relevante que permita comprender el nivel que tienen los estudiantes en lo relacionado con la percepción de los códigos lingüísticos, el reconocimiento de la significación de las palabras, la inferencia de los mensajes de los diferentes autores, las estrategias que se utilizan para comunicar la información de las lecturas y las singularidades en general de las técnicas que se usan para la elección, valoración, evaluación y organización de las tareas asociadas a los procesos lectores, comprendiendo los métodos, metodologías y elementos que los docentes eligen para ejecutarlos en la práctica del aula, elementos que posteriormente harán parte de la guía metodológica.

Para complementar este análisis, se procedió a implementar la rejilla de observación diseñada específicamente para la revisión documental de investigaciones previas que han utilizado estrategias de gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora. Esta rejilla permitió categorizar y evaluar los elementos clave de dichas investigaciones, enfocándose en cómo las actividades gamificadoras impactan la percepción y comprensión de los códigos lingüísticos, la organización de contenidos, y la motivación de los estudiantes en el proceso lector. Adicionalmente, antes de la implementación de la propuesta metodológica, se realizó una entrevista semiestructurada a los estudiantes. Esta entrevista tuvo como objetivo diagnosticar sus habilidades y actitudes hacia la lectura, proporcionando un punto de partida para evaluar los efectos de la gamificación en su desarrollo lector. Posteriormente, tras la aplicación de la propuesta, se condujo una segunda entrevista semiestructurada, con la finalidad de comparar los resultados obtenidos y medir los avances en la comprensión lectora de los estudiantes, así como la efectividad de las estrategias gamificadoras en el contexto específico de la investigación.

3.2.6.1 Etapa de la Acción.

Con la planeación y construcción de la guía metodológica, el siguiente paso estuvo centrado en la puesta en marcha las actividades que están descritas en el cronograma de intervención, las cuales tienen un carácter vinculante y participativo, el cual hace posible una interacción entre los participantes, acudientes, docentes y la parte investigadora, logrando resaltar de esta manera, las características que fundamentan la metodología cualitativa, la cual se interesa por analizar las particularidades que definen la realidad de los hechos, teniendo en cuenta las circunstancias sociales, culturales y comunitarias de la población que es objeto del estudio.

3.2.6.2 Presentación de la Propuesta.

En un primer momento, se compartió un documento con las generalidades del proceso de investigación al directivo docente de la institución educativa, quien avaló y concedió el permiso para la implementación de cada una de las actividades que se realizaron en el centro educativo, destinadas a la exploración, el análisis y la implementación de nuevas metodologías, caracterizadas por la utilización de los elementos de la mecánica del juego en los diferentes escenarios donde se lleva a cabo la acción de leer. Luego, en asamblea con padres de familia se proyectaron los pormenores del proyecto y se dispuso de un espacio para la firma del consentimiento y autorización de los estudiantes y sus respectivos acudientes.

3.2.6.3 Aplicación de la Entrevista Semiestructurada Inicial.

El proceso de aplicación de la entrevista semiestructurada inicial se desarrolló en varias fases para garantizar la recolección de datos importantes sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. La primera fase consistió en la preparación, donde se les explicó a los estudiantes el propósito de la entrevista, detallando la importancia de su participación y cómo se utilizarían sus respuestas para el análisis posterior. En la segunda fase, se llevó a cabo la entrevista siguiendo una guía previamente estructurada, que contenía preguntas abiertas centradas en explorar aspectos como la comprensión lectora, la familiaridad con los códigos lingüísticos y las experiencias previas en actividades relacionadas con la lectura. Aunque se utilizó una guía, el formato semiestructurado permitió que el entrevistador ajustara las preguntas según las respuestas de los estudiantes para profundizar en temas emergentes que fueran relevantes para la investigación.

Finalmente, en la tercera fase, se realizó el registro de las respuestas, asegurando que toda la información obtenida fuera documentada de manera ordenada para su análisis posterior. Este registro incluyó tanto las respuestas directas de los estudiantes como las observaciones realizadas durante el proceso de la entrevista, lo que permitió obtener una visión integral de las percepciones iniciales respecto a la lectura y la gamificación, estos datos son elementos que permiten configurar la propuesta metodológica desde la perspectiva de los estudiantes y los elementos observados por el docente investigador.

3.2.6.3 Etapa de Capacitación de los Estudiantes Sobre el Proceso Lector.

Los procesos de capacitación se realizaron en tres momentos específicos del desarrollo de la guía metodológica; la primera al inicio del proceso de intervención, la segunda durante el avance del cronograma de actividades y la última al terminar lo propuesto en el plan de orientación de los procesos lectores, asociados con los elementos teóricos y prácticos de la gamificación y su conveniencia en la práctica pedagógica del aula. Así mismo, dichas tareas están enfocadas en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas para el reconocimiento, conceptualización y el análisis inferencial de los mensajes que están presentes en los textos. Por ende, se realizaron acciones formativas sobre los siguientes temas; el proceso lector, los códigos lingüísticos del idioma español, los recursos digitales para el desarrollo de lecturas en medios audiovisuales, las estrategias de gamificación en la construcción literaria, la elección de lugares adecuados para el desarrollo de actividades académicas, los diferentes tipos de textos, las formas en las cuales se pueden encontrar los contenidos, los escritos físicos o electrónicos y las ventajas de la comprensión lectora para la formación y capacitación de las personas en las diferentes ramas del conocimiento.

Finalizados los procesos de capacitación, se establecieron espacios para la recepción de las inquietudes, gustos y preferencias de los estudiantes en lo relacionado con las lecturas: en este espacio se logró escuchar al estudiantado ubicándolo como el centro de la investigación, atendiendo sus opiniones, dudas y sentires que sirven de insumo para el fortalecimiento de las actividades de la propuesta de intervención, haciendo que las tareas diseñadas sean coherentes con su realidad y respondan a las verdaderas necesidades individuales de cada uno de los participantes, lo que ubica a la investigación-acción como una oportunidad para elaborar una guía metodológica que sea participativa e incluyente.

3.2.6.4 Elección y Adecuación de los Espacios.

Otro aspecto importante en la ejecución de la propuesta de intervención es la elección y adecuación de los espacios donde se realizaron las actividades. En esta etapa del proceso se puso en consideración los lugares elegidos para la realización de la propuesta, atendiendo las sugerencias y recomendaciones de los alumnos, para vincularlos en el proceso de preparación y

adecuación de los sitios elegidos, haciéndolos armónicos y amenos para la ejecución de las siguientes tareas; el juego de relación imágenes texto, la yincana lectora, la escritura de finales alternativos, la descripción de las características de los textos y la utilización del plan lector digital de la página Colombia Aprende, entre otros recursos digitales gratuitos. Las actividades propuestas en la investigación se realizaron en tres espacios específicamente; el primero corresponde al aula de clases del grado sexto, el segundo espacio elegido corresponde a la sala de informática y último, se optó la cancha deportiva de la institución educativa.

3.2.6.5 Aplicación de la Segunda Entrevista Semiestructurada.

El proceso de aplicación de la entrevista semiestructurada final al igual que la inicial se llevó a cabo en varias fases, diseñadas para evaluar el impacto de la intervención metodológica basada en la gamificación sobre la comprensión lectora de los estudiantes. En la primera fase, se realizó una preparación de los estudiantes, donde se les recordó el propósito de la entrevista y la importancia de reflexionar sobre sus experiencias durante la implementación de las actividades gamificadas. Se enfatizó que el objetivo de esta entrevista era comparar sus percepciones y habilidades actuales con las registradas en la entrevista inicial.

Durante la segunda fase, se procedió a la aplicación de la entrevista, utilizando una guía estructurada que incluía preguntas abiertas enfocadas en evaluar los cambios en la comprensión lectora, la percepción de los códigos lingüísticos, y la efectividad de las estrategias gamificadas implementadas. Esta guía también permitió explorar cómo los estudiantes percibieron su participación en las actividades y si notaron mejoras en su capacidad para interpretar y comunicar los significados de los textos. Al igual que en la primera entrevista, se mantuvo la flexibilidad del formato semiestructurado para profundizar en aspectos relevantes que surgieron durante las respuestas de los estudiantes. Finalmente, en la tercera fase, se realizó el registro sistemático de las respuestas, con especial atención a los cambios observados en comparación con la entrevista inicial. Este registro incluyó no solo las respuestas verbales, sino también observaciones sobre la evolución de las actitudes de los estudiantes hacia la lectura y la gamificación, lo cual fue fundamental para el análisis comparativo y la validación de los resultados obtenidos durante la investigación.

3.2.6.6 Reflexión.

En esta etapa se consolidarán los resultados finales que contemplan los principales hallazgos, conclusiones y las recomendaciones de la intervención, basándose en la retroalimentación para el fortalecimiento de la guía metodológica y los logros obtenidos a través de su puesta en marcha. Por consiguiente, la revisión de cada uno de los datos obtenidos en la aplicación de cada uno de los instrumentos y etapas del proceso, hacen posible comprender la realidad experimentada por los estudiantes, en lo referente al proceso lector y la vinculación de nuevos métodos que promueven su dinamización por medio del uso de la gamificación.

Por consiguiente, los resultados obtenidos en el proceso permiten acceder a información relevante para la toma de decisiones, en el establecimiento de lineamientos educativos que inciden positivamente en el mejoramiento continuo de la actividad académica basada en el uso de la lectura como medio de trasmisión de conocimientos. Por ello, se realizó una valoración y entrega de las conclusiones obtenidas después de la aplicación de la propuesta de intervención, lo que sirve de insumo para la elaboración del estudio de los antecedentes del problema, la secuencialidad de los hechos, la discusión de resultados, la generación de conclusiones y el establecimiento de recomendaciones.

3.2.7. *Procesamiento de la Información*

El procesamiento de la información en la investigación se fundamenta en los lineamientos de la investigación cualitativa, los cuales permiten una comprensión profunda de los fenómenos sociales estudiados. Para este análisis, se utilizaron diversos instrumentos de recolección de datos, como la entrevista, la observación participante y la revisión documental. Estos métodos permitieron captar la riqueza de las experiencias y perspectivas de los participantes, facilitando un análisis detallado que combina la percepción subjetiva con la evidencia objetiva. Así, se pudo construir una base sólida de datos que refleja la complejidad del entorno estudiado.

En relación con lo anterior, como lo plantea Silva (2017), el enfoque cualitativo favorece la interpretación de los fenómenos al correlacionar la información obtenida con la experiencia vivida por los sujetos. Este proceso de correlación es clave para enlazar los saberes teóricos con la práctica humana, lo que permite al investigador reconfigurar los significados de la realidad

estudiada. Al interpretar los datos de manera descriptiva, se logra una visión más completa y enriquecedora del objeto de estudio, dando lugar a conclusiones que no solo se basan en cifras, sino también en las experiencias y vivencias de los participantes.

Finalmente, este proceso de análisis cualitativo se apoya en la construcción de una comunicación fluida entre los participantes y el investigador, lo que facilita la comprensión del contexto específico en el que se desarrolla la investigación. Dicha comunicación es esencial para garantizar que los datos recopilados sean acordes con las características poblacionales y contextuales de la exploración. Así, la investigación cualitativa no solo permite describir la realidad, sino también comprenderla en su totalidad, considerando las múltiples dimensiones que conforman la vida social y humana.

3.3 Análisis de los resultados en los datos obtenidos

En el caso particular de la investigación, el objetivo principal de la recolección de la información está asociada a la comprensión de las realidades, experiencias e interrogantes de los estudiantes en lo relacionado con el uso del juego, las habilidades lingüísticas de decodificación y la planeación de las actividades de clase basadas en los anteriores conceptos para mejorar la práctica pedagógica. Por consiguiente, como afirman Sánchez et al. (2019), la articulación de las herramientas para la recolección y procesamiento de información, bajo el análisis descriptivo de los datos genera oportunidades para informar y comunicar las realidades vivenciadas por estudiantes participantes del proceso, develando significados que constituyen las relaciones entre la verdad y los juicios de valor que la representan.

De igual manera, la metodología cualitativa de la investigación-acción, como forma para la exploración de resultados, hace posible el análisis de la información obtenida a través los diferentes instrumentos, desde el conocimiento real de los fenómenos que determinan la problemática, siendo inclusiva, participativa y racional en lo referente con los elementos de la práctica social desarrollada en el contexto educativo. Por consiguiente, este paradigma de indagación hace posible la comprensión del problema desde el momento de la realización del diagnóstico, lo que configura a su vez el plan de intervención para la realización de cada una de las actividades que se llevan a cabo de forma ordenada y lógica, haciendo posible la valoración y retroalimentación de cada una de ellas, gracias a la colaboración participativa, el avance del

saber, la necesidad de una renovación educativa y el fortalecimiento de las capacidades, para que tenga la capacidad de ubicar a la lectura como medio para desarrollar el conocimiento.

3.3.1 Triangulación de la Información

La triangulación de datos, tal como lo define Hernández et al. (2018), es un enfoque metodológico que permite validar y contrastar información obtenida a partir de diferentes fuentes y técnicas, proporcionando una comprensión más completa del fenómeno investigado. En esta investigación, la triangulación se utilizó como herramienta clave para estructurar y analizar los datos en diferentes etapas del proceso. Inicialmente, los resultados obtenidos de la entrevista semiestructurada inicial y la rejilla de observación fueron importantes para identificar las principales dificultades en la comprensión lectora, lo que permitió establecer las estrategias metodológicas a implementar.

Posteriormente, durante la aplicación de la estrategia metodológica, la triangulación se utilizó para analizar la información recolectada antes y después de la intervención, comparando los cambios en las percepciones y habilidades de los estudiantes. Finalmente, los datos triangulados fueron integrados con la teoría existente, constituyendo la base para la discusión de los resultados. Este enfoque permitió desarrollar un análisis completo, asegurando que las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación estén bien fundamentadas y reflejen con precisión la realidad observada en el contexto educativo.

Es importante mencionar que para el proceso de análisis de resultados se llevó a cabo un proceso de codificación teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes en cuanto a las entrevistas (inicial y final) y a las observaciones realizadas en relación a estos a partir de los datos de la matriz de observación, los estudiantes fueron enumerados del 1 al 10 conforme a los resultados y registros evidenciados en las herramientas anteriormente mencionadas, es posible encontrar la codificación de estos como por ejemplo: “Estudiante 3”, este proceso de codificación permite un debido análisis entre los hallazgos, las coincidencias y las divergencias en las diferentes fuentes de información.

3.3.2 Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

La asegurabilidad de la validez en la construcción, aplicación y proyección de los datos obtenidos en la investigación, a través de la aplicación de la guía de observación, la entrevista semiestructurada inicial y la entrevista semiestructurada final, tiene su sustento pragmático en la conceptualización del paradigma cualitativo y enfoque de la investigación-acción para el diseño de las técnicas de recolección de la información, lo que conlleva a un acercamiento próximo a la realidad del contexto educativo donde se lleva a cabo el estudio, por medio del uso de herramientas asertivas que permitan acceder a datos claros, precisos y oportunos para el desarrollo de la indagación.

En este sentido, la construcción de cada uno de los ítems de la guía de observación y la redacción de las preguntas de las entrevistas semiestructuradas estuvo asociada en un primer momento a la información conceptual que se encuentra contenida en el marco teórico, la cual acondiciona el quehacer científico y le otorga bases concretas para integrarlo efectivamente, con el avance de nuevos conocimientos, desde la reflexión de los diferentes componentes que conforman el fenómeno estudiado. Así pues, se puede considerar que los instrumentos utilizados, permiten acceder a información real y verdadera que hace parte integral de la realidad vivida por los participantes, en correspondencia a la aplicación de medios válidos para la reflexión de cada uno eventos.

Por lo antes mencionado, la validación de los instrumentos de la investigación estuvo focalizada en las reflexiones realizadas por Plaza et al, (2017), autores que sugieren que, en toda construcción de técnicas investigativas de tipo cualitativo, deben perfilarse en valores tales como la autenticidad, la comprobación y la contrastación de los resultados, prestándolos como imagen correcta de la problemática que motiva el interés del investigador. Dicho en otras palabras, las técnicas de recolección de la información que se usaron contaron con elementos oportunos, contrarrestando la información obtenida de los participantes, para que se entendieran las representaciones de la verdad, a través de un trabajo de campo, llevado a cabo con congruencia de la triangulación de datos entre la revisión literaria, herramientas y método. Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, la validación de los instrumentos se realizó a juicio de expertos, dando la confiabilidad y pertinencia a estas herramientas metodológicas.

3.4 Consideraciones éticas

La ética en la investigación juega un papel importante al asegurar el respeto, la autonomía y la libertad de los participantes, lo que facilita la creación de un ambiente propicio para el desarrollo de cada etapa del proceso investigativo. De este modo, Salazar et al. (2018) subrayan que la consideración de principios éticos y morales permite comprender los valores que guían el comportamiento en un contexto determinado, asimismo, establece normas y límites durante la ejecución de actividades investigativas. Además, insisten en la importancia de respetar los derechos de autor, evitando el plagio a través de una adecuada citación y protegiendo las ideas que sustentan los marcos teóricos y conceptuales de la investigación. En presente investigación, se enfatiza la preservación de la propiedad intelectual, la importancia del anonimato, la confidencialidad de los datos recolectados y la necesidad de informar a los participantes sobre los beneficios y riesgos asociados a su participación.

3.4.1 Aspectos Generales

La realización de las investigaciones requiere además de los componentes conceptuales, metodológicos y teóricos, la consideración de aspectos relacionados con elementos éticos y morales que definen las características y particularidades de la población estudiada, con el objetivo de desarrollar el avance del conocimiento desde la perspectiva del respeto por la dignidad humana y del progreso del saber para el servicio de la humanidad. Por consiguiente, como lo afirman Laguna et al. (2007), el nivel de confianza y apropiación en el desarrollo de las indagaciones está directamente relacionada con el cuidado especial que se le ha otorgado al uso correcto de los datos y el contenido ético de la información que se utilizó para la realización de las etapas y momentos de la exploración.

Al inicio de la ejecución de las etapas del proyecto, se realizó una reunión con los padres de familia y/o acudientes de los estudiantes que voluntariamente aceptaron participar del estudio, para contar con la aprobación de estos y tratar con ellos sobre las generalidades del protocolo de investigación y de las actividades que se realizaron para cumplir con las intencionalidades de la acción científica. En este aspecto, como lo sugieren Laguna et al. (2007) las características de cualquier estudio deben estar fundamentadas en el respeto y la libertad de las personas. Por consiguiente, la investigación se inició con la firma de un consentimiento informado sobre la

autonomía plena e incondicional de los estudiantes y su decisión de participar o retirarse en cualquier momento del proceso, las cuales están guiadas por las siguientes características especiales.

3.4.2 La confiabilidad y el Anonimato de los Datos

La confiabilidad y el anonimato de los datos son unas de las principales consideraciones éticas en la realización del protocolo de investigación; en este sentido, como lo afirma Meo (2010), el término hace referencia a la condición de mantener oculta la identidad y los datos personales de los participantes de la exploración, así mismo de los datos que aportan para la realización del análisis de los fenómenos y problemáticas que motivan los intereses investigativos. Por tal motivo, los estudiantes que participaron en las actividades de la investigación contaron con absoluta reserva en lo concerniente a su información personal, a las respuestas, ideas y opiniones dadas por los mismos sobre el tema, garantizando la libertad de expresión y el uso adecuado de los testimonios obtenidos por medio de cada uno de los instrumentos.

3.4.3 La Confidencialidad de los Datos

Como lo afirma Meo (2010), la confidencialidad de los datos hace referencia a todas las acciones y estrategias que se utilicen para darle el uso adecuado de los datos y la información obtenida en la investigación. En este orden de ideas, la investigación realizada se comprometió con los padres de familia, acudientes, directivos, docentes y comunidad educativa, en usar de forma idónea toda aquella información obtenida y a emplearla única y exclusivamente para los fines contemplados en el protocolo de investigación, los cuales fueron aceptados y admitidos por cada uno de los participantes del estudio.

3.4.4 Beneficios y Riesgos de los Participantes.

Los participantes de la investigación contaron con los espacios adecuados para la realización de las actividades exploratorias; así mismo se les prestó asistencia profesional y motivacional para la realización de las tareas y funciones, generando espacios reflexivos de aprendizaje. Por consiguiente, por medio de la experiencia los estudiantes aprendieron que la enseñanza es el proceso por medio del cual se adquieren nuevos conocimientos necesarios para la

formación del ser humano en todas sus dimensiones para fortalecer sus destrezas y capacidades o para adquirir nuevos que garanticen su desarrollo personal partiendo de la observación, las experiencias, el razonamiento o la instrucción. Finalmente, no se contempla ningún tipo de riesgo de carácter físico, biológico, químico, afectivo ni social en la indagación.

3.4.4.1 Formato de Autorización Participación de los Estudiantes

La construcción del formato de autorización del procedimiento de recolección de información y participación en el proyecto de investigación, reúne la siguiente información de los estudiantes; la primera parte está destinada a la recolección de datos de identificación con aspectos relacionados al grado de escolaridad, edad, sexo, dirección, teléfono y correo electrónico; la segunda parte presenta el objetivo de la solicitud con el fin de solicitar el permiso y la autorización de la participación de los estudiantes en el proceso de investigación sobre la conveniencia del proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, actividad a desarrollarse de forma extracurricular en el plantel educativo.

De igual manera este aparte considera la justificación del proceso que responde a la necesidad pedagógica de implementar estrategias didácticas, donde el estudiante tenga la capacidad de mejorar sus habilidades correspondientes a la articulación de los procesos lectores, mediados por espacios donde se vinculen actividades, herramientas, materiales y métodos que utilicen las ventajas formativas de la gamificación para promover en ellos, hábitos de estudio que les permitan aprovechar los contenidos presentes en los textos y de esta manera puedan mejorar el nivel de sus conocimientos.

Así mismo, se explica el anonimato, la confidencialidad de los datos, los beneficios y riesgos de los participantes, los cuales hacen parte en la realización del protocolo de investigación, asegurando que los datos e información obtenidos sólo serán utilizados para los fines del proyecto y los resultados que serán publicados por la universidad. Finalmente, en la tercera parte se establecen los siguientes compromisos de parte de los participantes; cumplir con el plan y cronograma del proyecto, permitir la recolección de la información autorizada y participar activamente de las actividades, para dar espacio a las firmas de alumnos, padres de familia y líder del proyecto.

3.5 Redacción de Resultados y Discusión

Este apartado tiene como propósito exponer los principales hallazgos obtenidos durante el proceso de investigación, los cuales responden a los objetivos específicos planteados inicialmente, la presentación de los resultados se realiza de manera sistemática, considerando las categorías y subcategorías de análisis establecidas previamente. La información recolectada a través de los diferentes instrumentos, como entrevistas semiestructuradas, guías de observación y rejillas de revisión, se triangula para obtener una visión integral de los fenómenos estudiados. Esto permite una clara comprensión de la conveniencia del proceso lector y su integración con estrategias de gamificación en la planeación educativa, así como su impacto en la práctica pedagógica en el aula.

A lo largo de este espacio, se presentan los datos sociodemográficos de los participantes, seguidos de los resultados relacionados con cada objetivo específico. Estos resultados se desglosan en categorías y subcategorías, incluyendo citas textuales de los participantes y observaciones realizadas durante el proceso de investigación. Asimismo, se incluyen conclusiones parciales para cada categoría, las cuales sintetizan los hallazgos más relevantes. Finalmente, se realiza una triangulación de la información obtenida a través de los diferentes instrumentos, lo que permite identificar convergencias y divergencias en los resultados.

3.5.1 Datos Sociodemográficos

El análisis de los datos sociodemográficos se centra en la caracterización de los participantes del estudio, los cuales fueron seleccionados de acuerdo con criterios específicos que permiten contextualizar los resultados obtenidos. La muestra está compuesta por estudiantes de una institución educativa, cuyas edades, géneros y niveles académicos presentan una diversidad que es representativa del grupo estudiado. Los datos revelan una composición equilibrada en cuanto a la distribución por género, con una ligera predominancia de un sexo sobre otro, lo cual ofrece un marco de referencia útil para la interpretación de los resultados en función de posibles diferencias en el desempeño o actitudes.

En términos de distribución etaria, los participantes se encuentran en un rango de edad que corresponde típicamente a su nivel de formación académica, lo cual asegura que las

respuestas y comportamientos observados sean pertinentes y estén alineados con las expectativas pedagógicas para su etapa educativa. Estos datos iniciales proporcionan un contexto necesario para el análisis detallado que se desarrollará en las subsecciones siguientes, donde se abordarán los resultados específicos de los instrumentos aplicados.

El análisis de la tabla de perfiles de los participantes revela que la muestra se encuentra equitativamente distribuida en términos de sexo, con un 50% de los participantes siendo de sexo femenino y un 50% de sexo masculino. La edad promedio de los participantes es de 15.2 años, lo que corresponde al rango etario esperado para el nivel educativo al que pertenecen. Además, la desviación estándar de la edad, que se calcula en 1.03 años, indica una variabilidad moderada en las edades de los participantes, lo cual es pertinente para interpretar la homogeneidad relativa del grupo en cuanto a esta variable. Esta caracterización sociodemográfica proporciona un marco referencial adecuado para el análisis de los resultados subsecuentes.

3.5.2 Resultados Relacionados con los Objetivos de la Primera Categoría.

El presente apartado expone los hallazgos obtenidos en relación con los objetivos de la investigación, centrado en analizar el desempeño de los estudiantes en el proceso lector previo a la implementación de la guía metodológica. A través del análisis de las entrevistas semiestructuradas y las observaciones realizadas en el aula, se identificaron diversas dificultades que los estudiantes enfrentaban al interactuar con los textos. Estas dificultades abarcaban desde la percepción de los códigos lingüísticos y el reconocimiento del significado de las palabras, hasta la inferencia de significados implícitos y la comprensión global de los mensajes.

De igual forma, se detectaron carencias en la capacidad de los estudiantes para comunicar asertivamente la información derivada de la lectura, lo cual subraya la necesidad de intervenciones pedagógicas orientadas a mejorar estas competencias. Este análisis preliminar proporciona un marco importante para comprender las áreas de mejora que la guía metodológica busca abordar, y sirve como punto de partida para evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en el fortalecimiento del proceso lector. A continuación, se detallan los resultados obtenidos en cada una de las categorías y subcategorías, evidenciando las principales limitaciones observadas y estableciendo las bases para las futuras intervenciones.

3.5.3 Desempeño en el Proceso Lector

3.4.3.1 Resultados Obtenidos en la Percepción de los Códigos Lingüísticos en Textos

Los resultados de la entrevista semiestructurada inicial revelaron que la mayoría de los estudiantes presentaban un conocimiento limitado sobre los códigos lingüísticos y su función en la comprensión de textos. Al indagar sobre el concepto y significado de estos códigos, los participantes manifestaron respuestas vagas e imprecisas, evidenciando una falta de familiaridad con el término. El Estudiante 1 respondió: "Los signos lingüísticos o códigos son la forma de hablar o expresarse, como por ejemplo las señas en los sordomudos, las señales de tránsito, los avisos públicos, etcétera", mientras que el Estudiante 3 mencionó: "No comprendo bien, a lo que se refieren los códigos lingüísticos, creo que hacen alusión a las formas que son utilizadas para realizar un escrito, sin embargo, no recuerdo que se me haya enseñado sobre ese tema".

Estas dificultades reflejan una comprensión limitada de la estructura lingüística, lo cual afectaba la habilidad de los estudiantes para interpretar el contenido de manera efectiva, de igual forma, estas respuestas reflejan una comprensión superficial de los códigos lingüísticos, asociándolos principalmente con formas de comunicación no verbal o elementos visuales, sin un claro entendimiento de su papel en la estructuración del lenguaje escrito. La falta de claridad conceptual sobre estos códigos sugiere una carencia en la formación previa de los estudiantes en aspectos importantes de la lingüística y su aplicación en la comprensión lectora.

3.4.3.2 Reconocimiento del Significado de las Palabras en la Lectura

En cuanto al reconocimiento del significado de las palabras en la lectura, los resultados de la entrevista inicial evidenciaron que los estudiantes presentaban dificultades para comprender términos complejos o especializados, especialmente en textos de carácter científico, filosófico o histórico. El Estudiante 1 expresó: "Mi nivel de vocabulario es muy básico, no me siento a gusto cuando leo cosas referentes a la ciencia porque utiliza términos que no uso en mi vida diaria", mientras que el Estudiante 3 mencionó: "No porque a veces no entiendo una palabra que son muy largas".

Estas respuestas sugieren que el vocabulario limitado de los estudiantes constituye una barrera para la comprensión de textos que contienen términos especializados o poco familiares.

La falta de estrategias para abordar palabras desconocidas, como el uso de diccionarios o la inferencia a partir del contexto, se evidencia en la dificultad que experimentan los estudiantes para acceder al significado de estos términos y, por ende, para comprender el sentido global del texto.

3.4.3.3 Inferencia de Significados a Partir del Texto.

Los resultados obtenidos en relación con la inferencia de significados a partir del texto mostraron que los estudiantes presentaban dificultades para extraer información implícita de las lecturas y realizar deducciones basadas en el contenido. El Estudiante 5 mencionó: "A veces porque hay lecturas que son más complejas que otras", mientras que el Estudiante 8 expresó: "No porque se me dificulta entender los textos". Estas respuestas indican que los estudiantes enfrentan desafíos para ir más allá de la comprensión literal del texto y realizar inferencias que les permitan acceder a significados subyacentes. La complejidad de ciertas lecturas y la falta de habilidades para analizar el contexto y relacionar ideas parecen ser factores que limitan la capacidad de los estudiantes para inferir significados a partir del texto.

3.4.3.4 Comprensión de Mensajes en Textos.

En relación con la comprensión de mensajes en los textos, los resultados de la entrevista inicial revelaron que los estudiantes presentaban dificultades para identificar las ideas principales y extraer la información relevante de las lecturas. El Estudiante 4 mencionó: "En algunos casos si entiendo con la primera lectura los textos, pero esto sucede cuando me interesa, por el contrario, cuando son cosas relacionadas con áreas que no me agradan tengo que leer varias veces, lo que es aburrido", mientras que el Estudiante 9 expresó: "No porque se me dificulta entender los textos".

Estas respuestas sugieren que la comprensión de los mensajes en los textos está influenciada por el interés y la motivación de los estudiantes hacia el tema abordado, cuando el contenido no es de su agrado o les resulta complejo, los estudiantes tienden a experimentar dificultades para captar las ideas centrales y se ven en la necesidad de releer el texto varias veces, lo que puede generar frustración y desinterés. La falta de estrategias de lectura efectivas y la escasa conexión entre el contenido del texto y los conocimientos previos de los estudiantes parecen ser factores que obstaculizan la comprensión de los mensajes.

3.4.3.5 Comunicación Asertiva de la Información Contendida en los Textos.

Los resultados obtenidos en cuanto a la comunicación asertiva de la información contenida en los textos evidenciaron que los estudiantes presentaban dificultades para expresar sus ideas y opiniones de manera clara y coherente, tanto de forma oral como escrita. El Estudiante 2 manifestó: "Cuando realizo lecturas y el docente me indica que debo explicar a mis compañeros, lo que entendí por medio de un escrito o en un diálogo, me dan muchos nervios de pasar al frente, lo que genera que no pueda decir lo que quiero expresar, cambiando el sentido de la información y requiriéndole al profesor que me permita volver a leer para continuar con mis ideas", mientras que el Estudiante 7 expresó: "Me da miedo hablar en público, no me gustan esas actividades".

Estas respuestas reflejan que los estudiantes enfrentan barreras emocionales y comunicativas al momento de transmitir la información contenida en los textos. El nerviosismo, el miedo a hablar en público y la inseguridad al expresar sus ideas parecen ser factores que limitan su capacidad para comunicar de manera asertiva lo que han comprendido de las lecturas. Además, la necesidad de releer el texto para poder continuar con la exposición de sus ideas sugiere una falta de dominio del contenido y una escasa habilidad para organizar y sintetizar la información de manera efectiva.

3.4.3.6 Conclusiones de la Categoría.

La triangulación de los datos obtenidos a través de las entrevistas semiestructuradas y las observaciones realizadas durante la fase inicial de la investigación permitió identificar diversas dificultades en el desempeño de los estudiantes en el proceso lector. Se evidenciaron falencias en la percepción de los códigos lingüísticos, el reconocimiento del significado de las palabras, la inferencia de significados a partir del texto, la comprensión de mensajes y la comunicación asertiva de la información contenida en los textos.

Los resultados sugieren que los estudiantes carecen de una sólida formación en aspectos importantes de la lingüística y su aplicación en la comprensión lectora. El vocabulario limitado, la falta de estrategias para abordar términos desconocidos y la dificultad para realizar inferencias a partir del texto parecen ser factores que obstaculizan el desarrollo de habilidades lectoras

efectivas. Además, la escasa conexión entre el contenido de los textos y los intereses y conocimientos previos de los estudiantes, así como las barreras emocionales y comunicativas que enfrentan al expresar sus ideas, se evidencian como desafíos adicionales en el proceso lector.

Estos hallazgos ponen de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que aborden estas dificultades y promuevan el desarrollo de competencias lectoras sólidas en los estudiantes. La investigación sugiere que la incorporación de elementos lúdicos y motivadores, así como la capacitación en estrategias de comprensión lectora, podrían ser vías prometedoras para fortalecer el desempeño de los estudiantes en este ámbito.

3.4.5 Resultados Relacionados con la Categoría Secundaria

El segundo objetivo de la investigación se centró en identificar las estrategias de gamificación en investigaciones previas y su aplicabilidad en la mejora de los procesos lectores observados en el aula. A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la revisión documental realizada mediante la rejilla de observación y los antecedentes predispuestos en la investigación, considerando las subcategorías establecidas.

3.4.5.1 Implementación de la Gamificación en la Práctica Pedagógica.

Los resultados de la revisión documental evidenciaron que la implementación de estrategias de gamificación en el aula tiene un impacto positivo en los niveles de atención y participación de los estudiantes. Investigaciones previas, como la realizada por Manzano et al. (2022), encontraron que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos mejoraron la comprensión lectora y la motivación de estudiantes de secundaria. Asimismo, León et al. (2022) señalaron que estas estrategias son enfoques efectivos para mejorar los procesos de lectura en este nivel educativo.

La rejilla de observación permitió identificar que las actividades gamificadas promueven un mayor interés y compromiso por parte de los alumnos, quienes muestran entusiasmo y disposición para involucrarse activamente en las tareas propuestas. Estos hallazgos sugieren que el diseño de actividades de lectura atractivas y motivadoras, que incorporen elementos lúdicos, estimula la participación y el compromiso de los estudiantes con el proceso lector.

3.4.5.2 La Planeación Educativa y Lúdica en el Desarrollo del Aprendizaje.

La revisión documental realizada a través de la rejilla de observación evidenció que la planeación educativa que incorpora elementos lúdicos tiene un impacto positivo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Un hallazgo a resaltar se encuentra en la investigación de Gaviria (2021), el cual describe que la gamificación en el contexto educativo permite crear ambientes de aprendizaje que favorecen el desarrollo integral de los estudiantes, considerando las dimensiones afectiva, motriz, intelectual, creativa y social.

Además, Munzon y Salazar (2022) sugieren que la incorporación de elementos del juego en la práctica pedagógica brinda nuevas oportunidades para abordar los procesos lectores de manera dinámica y motivadora. Estos hallazgos indican que cuando las actividades de lectura están diseñadas considerando los intereses y necesidades de los alumnos, y se incluyen estrategias de gamificación, se genera un ambiente propicio para el aprendizaje significativo, el cual permite el desarrollo lúdico del aprendizaje y a su vez evidencia el impacto positivo de la gamificación en la planeación educativa.

3.4.5.3 Participación en la Construcción de Elementos Evaluativos.

En relación con esta subcategoría, los resultados de la revisión documental mostraron que la participación de los estudiantes en la construcción de elementos evaluativos relacionados con las actividades gamificadas tiene un impacto positivo en su compromiso y desempeño. Investigaciones como la realizada por Anderle et al. (2022), señalan que el diseño de aplicaciones web gamificadas centrado en el usuario, que involucra a los estudiantes en el proceso de desarrollo, es un enfoque prometedor para el entrenamiento de habilidades de lectura académica y participación en la configuración de los elementos que aportan a esta.

Así mismo, Céspedes (2022) destaca que la gamificación presenta características como la retroalimentación inmediata y la personalización del aprendizaje, que favorecen el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en los procesos de lectura y escritura. Estos hallazgos sugieren que cuando los alumnos tienen la oportunidad de contribuir en el diseño de los criterios de evaluación y las dinámicas de retroalimentación, se sienten más involucrados y

motivados para alcanzar los objetivos de aprendizaje, este compromiso puede potenciar el mejoramiento en las habilidades lectoras.

3.4.5.4 Vinculación de la Gamificación en la Construcción de Espacios de Aprendizaje

Los datos obtenidos permitieron evidenciar que la vinculación de la gamificación en la construcción de espacios de aprendizaje tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes con las actividades de lectura. Esto fue observado en el estudio realizado por Bogdanova (2022), en donde encontraron que las herramientas de gamificación más utilizadas en la educación pedagógica moderna incluyen insignias, puntos y tablas de clasificación, las cuales generan una mayor participación y motivación de los estudiantes.

Además, Dovahniuk y Thelen (2022) señalan que el diseño de aplicaciones web gamificadas es un enfoque prometedor para el entrenamiento de habilidades de lectura académica en diferentes contextos. Estos hallazgos sugieren que la incorporación de elementos lúdicos en el diseño de los ambientes educativos genera un entorno más estimulante y propicio para el aprendizaje significativo, de igual manera el uso de plataformas y elementos virtuales ya es un atractivo considerable para el aprendizaje del estudiante.

3.4.5.5 Resultados de la Rejilla de Observación.

La rejilla de observación permitió identificar diversas estrategias de gamificación aplicadas en investigaciones previas para mejorar los procesos lectores, estas se tuvieron en cuenta y se usaron elementos de estas para estructurar y proponer las estrategias que estructuraron la guía metodológica. A continuación, se describen las estrategias a tener en cuenta más destacadas de las investigaciones analizadas, y que a su vez se consideraron dentro del desarrollo de las actividades configuradas en la guía metodológica:

- El uso de juegos interactivos y desafíos visuales para promover la identificación de códigos lingüísticos y la construcción de significados (Ormaza y Carzola, 2023).
- La implementación de dinámicas de competencia y colaboración, como yincanas lectoras, para fomentar la comprensión y comunicación de los mensajes contenidos en los textos (Marczak et al., 2018).
- La incorporación de actividades creativas, como la escritura de finales alternativos, para

estimular la inferencia de significados y el pensamiento crítico (Rojas, 2021).

- El uso de plataformas educativas gamificadas, como "Colombia Aprende", para promover el desarrollo de habilidades lectoras a través de actividades interactivas y motivadoras (Acosta et al., 2022).

Estas estrategias identificadas en la literatura se consideran aplicables al contexto de la investigación y se han adaptado en el diseño de la guía metodológica propuesta para mejorar los procesos lectores en el aula.

3.4.5.6 Conclusiones de la Categoría.

La revisión documental realizada a través de la rejilla de observación permitió identificar diversas estrategias de gamificación aplicadas en investigaciones previas para mejorar los procesos lectores. Los resultados obtenidos sugieren que la implementación de estas estrategias en la práctica pedagógica tiene un impacto positivo en los niveles de atención y participación de los estudiantes, en el desarrollo del aprendizaje y en la construcción de espacios educativos motivadores, así mismo destacan la importancia del uso de estas en el desarrollo formativo de los estudiantes.

De igual manera, se evidenció que la participación de los estudiantes en la construcción de elementos evaluativos relacionados con las actividades gamificadas favorece su compromiso y desempeño en el proceso lector, estos hallazgos respaldan la pertinencia de incorporar estrategias de gamificación en la planeación educativa para mejorar los procesos lectores en el aula. La rejilla de observación permitió identificar estrategias específicas, como el uso de juegos interactivos, dinámicas de competencia y colaboración, actividades creativas y plataformas educativas gamificadas, que se consideran aplicables al contexto de la investigación y se han incorporado en el diseño de la guía metodológica propuesta.

En conclusión, los resultados obtenidos en relación con el segundo objetivo específico respaldan la importancia de integrar actividades dinámicas, lúdicas que integren juegos y participación de los estudiantes en la práctica pedagógica para mejorar los procesos lectores en el aula. La revisión documental proporciona un marco de referencia propicio para el diseño e

implementación de estrategias innovadoras que promuevan la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes en el ámbito de la lectura.

3.4.6 Análisis detallado de los Resultados

La triangulación de la información obtenida a través de las entrevistas semiestructuradas y la capacitación brindada a los estudiantes permitió analizar la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica implementada en el aula. A continuación, se presenta un análisis de convergencia y divergencia de los resultados obtenidos, destacando los hallazgos más relevantes en relación con el desempeño de los estudiantes en el proceso lector antes y después de la intervención.

3.4.6.1 Análisis de Convergencia.

Los resultados de las entrevistas semiestructuradas realizadas después de la implementación de la guía metodológica convergen de manera demostrativa con los hallazgos obtenidos durante la capacitación brindada a los estudiantes, al igual que la observación realizada durante el proceso. Ambas fuentes de información evidencian una mejora notable en el desempeño de los estudiantes en diversos aspectos del proceso lector, así como un impacto positivo de las estrategias de gamificación aplicadas en el aula.

En cuanto a la percepción de los códigos lingüísticos, se observó un avance considerable en la comprensión y aplicación de estos elementos por parte de los estudiantes. Mientras que en las entrevistas iniciales los participantes mostraron un conocimiento limitado y superficial sobre los códigos lingüísticos, asociándolos principalmente con formas de comunicación no verbal o elementos visuales, en las entrevistas finales se evidenció una mayor claridad conceptual y una comprensión de su papel en la estructuración del lenguaje escrito. Los estudiantes fueron capaces de identificar y explicar la función de diversos códigos lingüísticos, como la gramática, el vocabulario, la entonación y la pronunciación, y reconocieron su importancia para una comunicación efectiva.

Respecto al reconocimiento del significado de las palabras, los resultados de las entrevistas y la capacitación convergieron en mostrar una expansión significativa del vocabulario de los estudiantes y una mejora en su capacidad para comprender términos complejos o

especializados. Mientras que en las entrevistas iniciales los participantes expresaron dificultades para entender palabras desconocidas y manifestaron un vocabulario limitado, especialmente en textos de carácter científico, filosófico o histórico, en las entrevistas finales se evidenció un mayor dominio de los términos y una mayor fluidez en la lectura. Los estudiantes destacaron cómo el conocimiento de un vocabulario más amplio les permitió inferir correctamente los mensajes y transmitir la información de manera más precisa.

En cuanto a la inferencia de significados y la comprensión de mensajes, los resultados de las entrevistas y la capacitación mostraron un progreso notable en la capacidad de los estudiantes para extraer información implícita de los textos y relacionar sus conocimientos previos con los contenidos abordados. Mientras que en las entrevistas iniciales los participantes expresaron dificultades para ir más allá de la comprensión literal y realizar inferencias, en las entrevistas finales se evidenció una mayor habilidad para analizar el contexto, relacionar ideas y captar la intención central de las lecturas. Los estudiantes destacaron cómo el uso de estrategias y procedimientos aprendidos durante la capacitación les permitió lograr una mejor interpretación de los textos y una comprensión más profunda de los mensajes transmitidos.

Finalmente, en relación con la comunicación asertiva de la información contenida en los textos, los resultados de las entrevistas y la capacitación convergieron en mostrar una mejora de notable en la capacidad de los estudiantes para expresar ideas y opiniones de manera clara, coherente y fundamentada. Mientras que en las entrevistas iniciales los participantes manifestaron dificultades para comunicar lo que habían comprendido de las lecturas, experimentando nerviosismo, inseguridad y falta de fluidez al momento de transmitir sus ideas, en las entrevistas finales se evidenció una mayor seguridad, claridad y coherencia en la expresión oral y escrita de los estudiantes. Los participantes destacaron cómo el aumento de su vocabulario, el dominio de los códigos lingüísticos y las estrategias de comunicación aprendidas durante la capacitación les permitieron transmitir de manera más efectiva los temas tratados, utilizando no solo su voz, sino también sus gestos, acciones y conocimientos.

3.4.6.2 Discrepancias y Divergencias

Durante el análisis de los resultados, no se identificaron discrepancias o divergencias significativas entre los datos obtenidos a través de las entrevistas semiestructuradas y la

capacitación brindada a los estudiantes. Las fuentes de información proporcionaron resultados consistentes y complementarios que respaldan la efectividad de las estrategias de gamificación implementadas en la guía metodológica. Sin embargo, es importante reconocer que se observaron algunas variaciones individuales en el progreso de los estudiantes en ciertos aspectos del proceso lector.

Mientras que algunos participantes mostraron avances más rápidos y notables en la inferencia de significados, la comprensión de mensajes y la comunicación asertiva, otros evidenciaron un progreso más gradual en estas áreas. Estas diferencias pueden atribuirse a los distintos ritmos de aprendizaje, las habilidades previas y las características individuales de cada estudiante. No obstante, a pesar de estas variaciones, todos los participantes mostraron mejoras significativas en su desempeño general en el proceso lector, lo que respalda la efectividad de las estrategias de gamificación aplicadas.

Con el análisis de la información obtenida a través de las entrevistas, las capacitaciones y la observación permitió corroborar de manera consistente el impacto positivo de la guía metodológica implementada en el aula, ya que los resultados convergentes entre ambas fuentes de información proporcionan una base considerable para afirmar que las estrategias de gamificación propuestas contribuyeron efectivamente al mejoramiento de la práctica pedagógica y al desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes.

3.4.6.3 Conclusiones de los Resultados.

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran de manera contundente que la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector, a través de la implementación de una guía metodológica, tuvo un impacto altamente positivo en el desempeño de los estudiantes y en la mejora de la práctica pedagógica en el aula. La triangulación de la información obtenida a través de las entrevistas semiestructuradas y la capacitación brindada a los estudiantes y la observación a través de las guías de observación permitió corroborar la efectividad de las estrategias propuestas y evidenciar cambios significativos en las habilidades lectoras de los participantes.

En relación con el primer objetivo específico, los resultados mostraron una mejora notable en diversos aspectos del proceso lector, incluyendo la percepción de los códigos lingüísticos, el reconocimiento del significado de las palabras, la inferencia de significados, la comprensión de mensajes y la comunicación asertiva de la información contenida en los textos. La comparación entre las entrevistas iniciales y finales reveló un progreso evidente en cada una de estas áreas, con estudiantes que pasaron de tener un conocimiento limitado y superficial a demostrar una mejor comprensión, un análisis más completo y una mayor fluidez en la expresión de sus ideas. Estos resultados responden de manera contundente a la pregunta de investigación planteada, confirmando que la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector contribuye efectivamente a la mejora de la práctica pedagógica en el aula.

Respecto al segundo objetivo específico, la revisión documental realizada a través de la rejilla de observación permitió identificar una amplia gama de estrategias de gamificación aplicadas exitosamente en investigaciones previas para mejorar los procesos lectores. Estas estrategias, que incluyeron el uso de juegos interactivos, dinámicas de competencia y colaboración, actividades creativas y plataformas educativas gamificadas, demostraron ser pertinentes y aplicables al contexto de la investigación. Su incorporación en el diseño de la guía metodológica propuesta sentó las bases para la implementación efectiva de la gamificación en el aula, lo que se vio reflejado en los resultados positivos obtenidos.

En cuanto al tercer objetivo específico, la implementación de la guía metodológica y la triangulación de la información obtenida a través de las entrevistas y la capacitación y la observación evidenciaron de manera clara la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas. Los estudiantes mostraron un aumento en su motivación, participación y compromiso con las actividades de lectura, así como una mejora notable en su desempeño en el proceso lector. La comparación entre los resultados antes y después de la intervención resalta el impacto positivo de la guía metodológica en la transformación de la práctica pedagógica y en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes.

Los hallazgos más relevantes que respaldan la efectividad de las estrategias de gamificación se evidencian en las voces de los propios estudiantes. Por ejemplo, el Estudiante 5 destacó: "Los códigos lingüísticos son los sistemas de comunicación que utilizamos para transmitir información a través del lenguaje. Estos códigos pueden incluir la gramática, el

vocabulario, la entonación, la pronunciación y otros aspectos que utilizamos para comunicarnos", demostrando una comprensión clara de estos elementos después de la intervención. Asimismo, el Estudiante 7 resaltó: "Mi nivel de comprensión textual mejoró con el avance de mi vocabulario, conocer el significado de los conceptos que hacen parte de los textos me ayuda a inferir correctamente los mensajes para transmitir la información", evidenciando cómo la expansión de su vocabulario contribuyó a una mejor comprensión lectora.

Además, el Estudiante 10 expresó: "Al relacionar lo que sé con lo que estoy leyendo y utilizando los procedimientos que nos han enseñado para leer, se logra una mejor interpretación de los textos e igualmente se consigue captar con gran destreza la intención o tema central de las lecturas", destacando la importancia de las estrategias aprendidas durante la capacitación para mejorar la inferencia de significados y la comprensión de mensajes. Estos testimonios, junto con los resultados generales obtenidos, respaldan la efectividad de las estrategias de gamificación implementadas y su impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en el proceso lector.

3.4.6.4 Implicaciones para la Práctica Pedagógica.

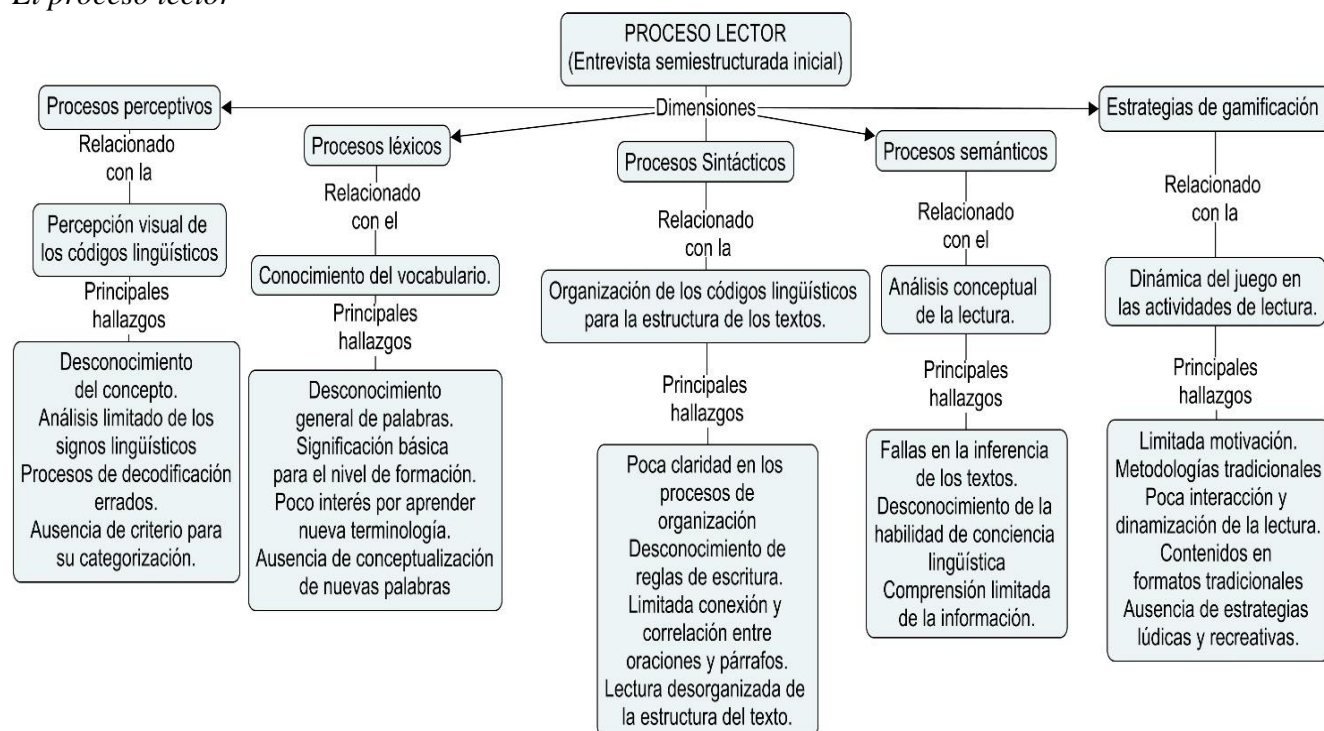
Los hallazgos de esta investigación tienen implicaciones trascendentales para la práctica pedagógica en el ámbito de la enseñanza de la lectura. En primer lugar, los resultados respaldan firmemente la incorporación de estrategias de gamificación en la planeación educativa y el diseño de actividades de lectura. La integración de elementos lúdicos, como juegos interactivos, dinámicas de competencia y colaboración, y actividades creativas, demostró ser altamente efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el desempeño de los estudiantes en el proceso lector. Esto implica la necesidad de que los docentes exploren y adopten enfoques pedagógicos innovadores que incorporen la gamificación como una herramienta clave para potenciar el aprendizaje.

En segundo lugar, los resultados subrayan la importancia de considerar los intereses y necesidades de los estudiantes al momento de diseñar las actividades de lectura. La participación activa de los estudiantes en la construcción de elementos evaluativos y la adecuación de los espacios de aprendizaje demostró tener un impacto significativo en su compromiso y desempeño. Esto implica que los docentes deben fomentar la participación y la toma de decisiones de los

estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindándoles oportunidades para expresar sus opiniones, intereses y preferencias.

Además, los hallazgos de la investigación destacan la necesidad de brindar capacitación y acompañamiento continuo a los docentes en la incorporación de estrategias de gamificación en su práctica pedagógica. La formación docente en el diseño y aplicación de actividades gamificadas, así como en el uso de herramientas y plataformas educativas innovadoras, es importante para garantizar la efectividad de estas estrategias en el aula. Esto implica que las instituciones educativas y los programas de formación docente deben abordar la capacitación en enfoques pedagógicos innovadores, brindando a los educadores las habilidades y conocimientos necesarios para implementar la gamificación de manera efectiva en sus prácticas de enseñanza.

Figura 5
El proceso lector

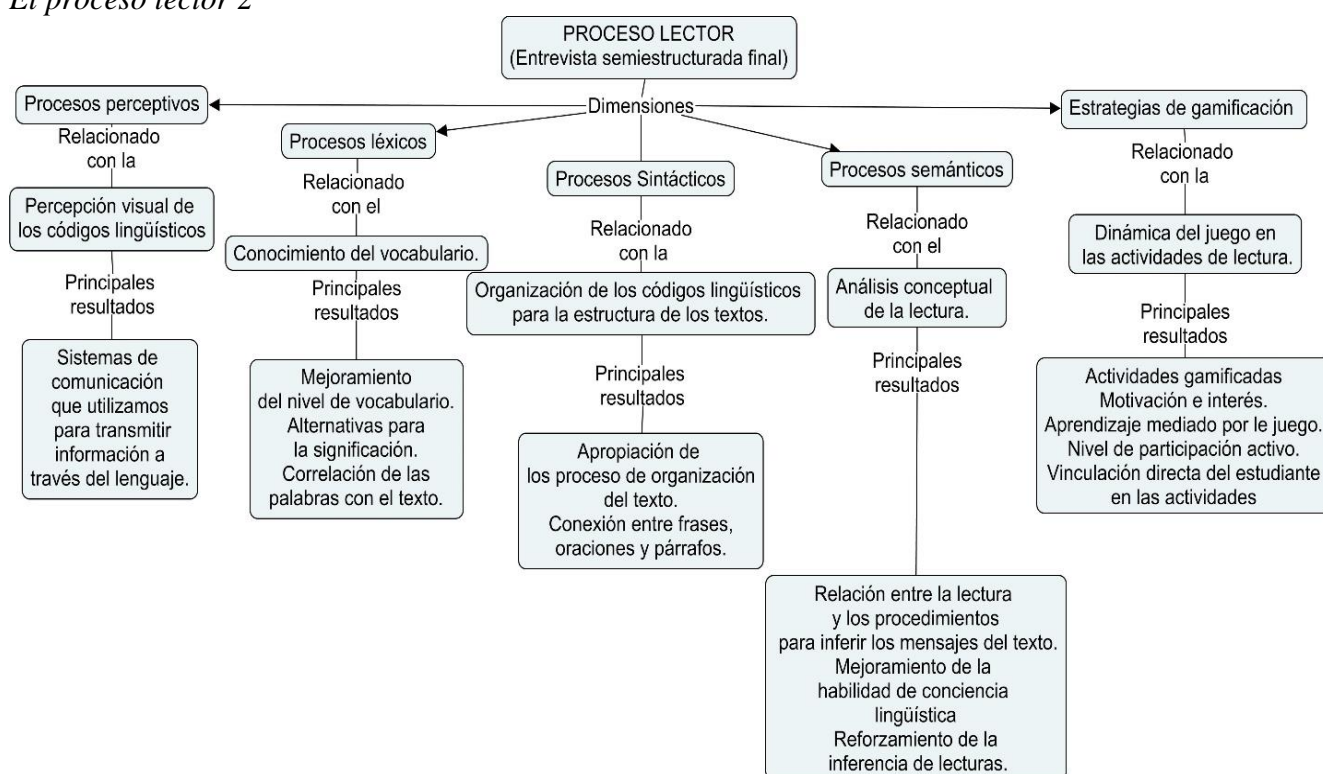


Fuente: Elaboración propia.

En la figura 5, se muestra la sistematización de la información obtenida y relacionada con el proceso lector, al momento de iniciar la intervención con datos obtenidos de la entrevista semiestructurada y la guía de observación, resaltando cada una de las dimensiones que componen la

categoría principal, la cual está dividida en los procesos perceptivos, léxicos, sintácticos, semánticos y la intervención de las estrategias de gamificación en cada una de estas etapas. Los principales resultados, denotan problemas relacionados con la ausencia de conocimientos sobre los códigos lingüísticos, el manejo del vocabulario, la organización de las estructuras de los textos, la inferencia en la lectura y el limitado uso de la gamificación en la planeación, diseño y estructuración de la práctica pedagógica en el aula para el mejoramiento de la comprensión textual.

Figura 6
El proceso lector 2

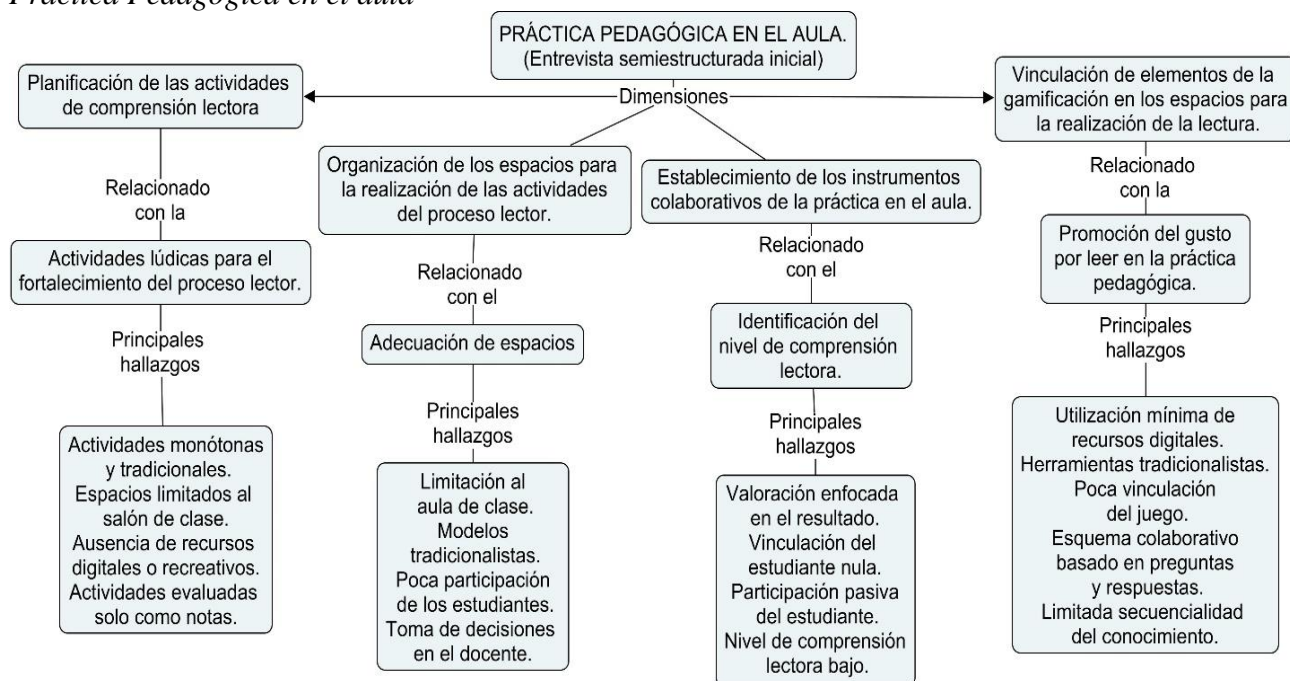


Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, la figura 6 muestra los resultados obtenidos al final de la intervención sobre la categoría principal y sus dimensiones, mostrando avances significativos a nivel del sistema de configuración del lenguaje, aumento del nivel de desempeño en el vocabulario, la coherencia organizativa de las palabras, oraciones y párrafos, la correspondencia dinámica entre las ideas presentadas en los textos y la opinión personal del lector. De igual manera, se hace énfasis en los beneficios obtenidos a nivel de participación de los estudiantes, en actividades relacionadas con

la intervención y aplicabilidad del juego como medio para el desarrollo de un aprendizaje coherente con la realidad contextual de los participantes. *Categoría Secundaria “La práctica pedagógica en el aula”*

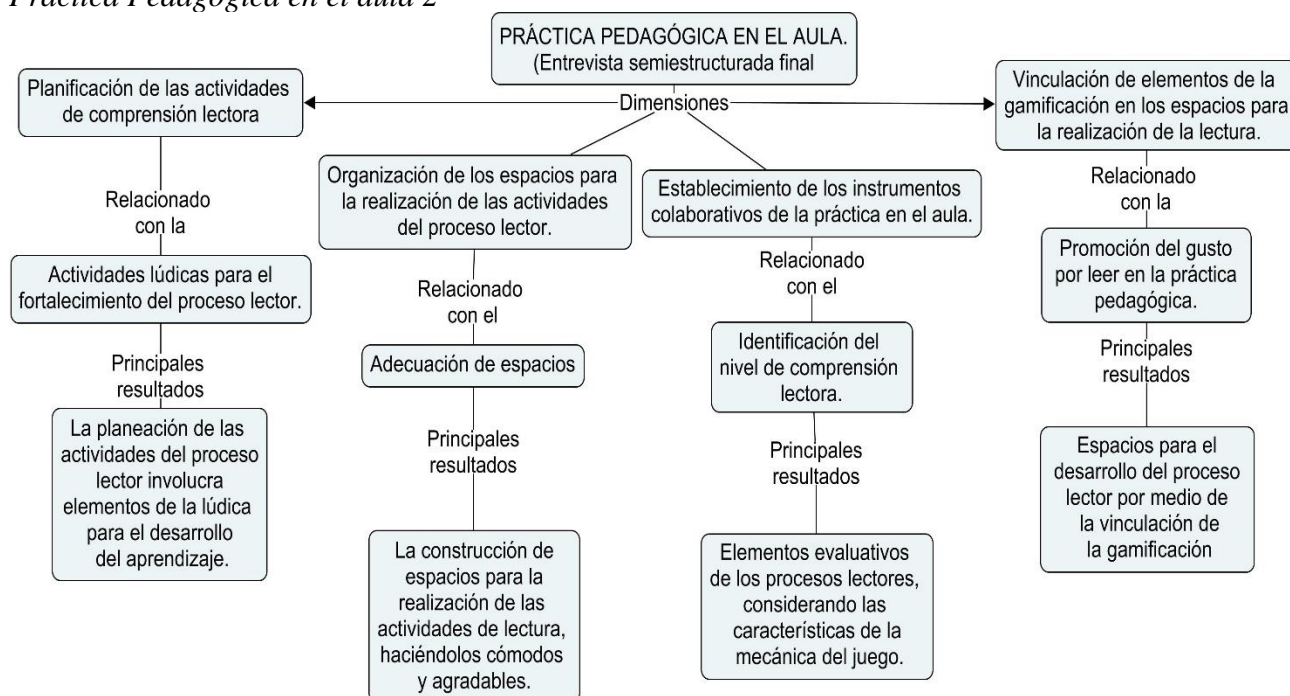
Figura 7
Práctica Pedagógica en el aula



Fuente: Elaboración propia.

La figura 7, se muestra la sistematización de la información obtenida y relacionada con la práctica pedagógica en el aula, al momento de iniciar la intervención con datos obtenidos de la entrevista semiestructurada final y la guía de observación, resaltando cada una de las dimensiones que componen la categoría secundaria, la cual está dividida en la planeación de las actividades de lectura, la organización de espacios para el desarrollo de la enseñanza, la elección de herramientas y medios valorativos de comprensión textual, la participación del estudiante en el proceso y las ventajas de la vinculación de los elementos de la gamificación. Los principales resultados, denotan la poca vinculación del alumno en los procesos educativos, dejando esta tarea en manos únicamente del docente, lo cual no permite mejorar la forma de transmitir conocimientos y de construir nuevos modelos educativos que estén asociados a vinculación entre alumno, profesor y conocimiento, lo que no permite construir el ser humano desde el desarrollo de la conciencia, el lenguaje y la sabiduría.

Figura 8
Práctica Pedagógica en el aula 2



Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, la figura 8 muestra los resultados obtenidos al final de la intervención sobre la categoría secundaria y sus dimensiones, mostrando avances significativos en la participación de los estudiantes al momento de diseñar, planificar y elegir los instrumentos que serán utilizados en el aula de clase, para mejorar su interacción con la lectura y el desarrollo a nivel cognoscitivo. Por consiguiente, se resalta la importancia de la conveniencia de la vinculación de los alumnos en su proceso formación, como actor activo y autónomo de su proceso de construcción integral, en medios donde se privilegien espacios de interacción, dinamismo y recreación.

Capítulo IV. Propuesta De Transformación

Gracias a la utilización de la guía metodológica se presenta una discusión detallada de los hallazgos obtenidos, triangulando los datos recolectados, las teorías relevantes y las consideraciones emergentes. La estructura del capítulo sigue los objetivos específicos planteados, abordando en primer lugar la discusión sobre las características y niveles de habilidad lectora de los estudiantes y sus implicaciones en el desempeño académico. Posteriormente, se analiza la aplicabilidad y efectividad de las estrategias de gamificación identificadas en investigaciones previas, así como su impacto en la motivación y participación de los estudiantes. Luego, se evalúa la efectividad de las estrategias propuestas en la guía metodológica y se discuten las implicaciones para la transformación de la práctica pedagógica en el aula.

La discusión se fundamenta en un diálogo entre los datos obtenidos, las teorías educativas y las reflexiones del investigador, generando un análisis crítico y reflexivo sobre los resultados y su contribución al campo de la educación. Se busca establecer conexiones entre los hallazgos y los antecedentes teóricos, así como identificar las implicaciones prácticas para la enseñanza de la lectura y la formación docente. Además, se exploran las posibles líneas de investigación derivadas del estudio y se plantean recomendaciones para futuras aplicaciones en el aula.

De igual manera, durante la realización de la propuesta transformadora se mantiene un enfoque en la triangulación de datos, teorías y perspectivas del investigador, enriqueciendo la discusión y proporcionando una visión integral de los fenómenos estudiados. Este enfoque permite una comprensión clara de la efectividad de las estrategias de gamificación en el proceso lector y su impacto en la práctica pedagógica, contribuyendo al conocimiento en el campo educativo y sentando las bases para futuras investigaciones, aplicaciones prácticas y posiblemente la orientación de docentes en campos contextuales similares.

4.1 Fundamentación de propuesta de transformación en relación con el objetivo general

La realización de la propuesta de la guía metodológica en la investigación tiene como objetivo principal analizar la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para mejorar la práctica pedagógica en los grados de sexto a once en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca, para alcanzar este propósito, se

desarrollaron una serie de procesos metodológicos y analíticos abordados de forma coherente en relación a las categorías de desempeño en el proceso lector y la viabilidad del uso de actividades gamificadas para el mejoramiento en la comprensión lectora, que en consecuencia permitieron llegar a los resultados que se discutirán a continuación.

Los hallazgos obtenidos a través de los diversos instrumentos de recolección de datos, como entrevistas semiestructuradas, observaciones y rejillas de revisión, revelaron aspectos significativos sobre el desempeño de los estudiantes en el proceso lector y el impacto de las estrategias de gamificación en la práctica pedagógica. En cuanto a las habilidades lectoras, se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades en la percepción de los códigos lingüísticos, el reconocimiento del significado de las palabras, la inferencia de significados y la comprensión de mensajes en los textos (Estudiantes 1, 3, 4, 5, 8 y 9). Además, se identificaron desafíos en la comunicación asertiva de la información contenida en los textos, como lo expresaron los Estudiantes 2 y 7.

Por otro lado, la revisión documental permitió identificar estrategias de gamificación efectivas aplicadas en investigaciones previas para mejorar los procesos lectores, como el uso de juegos interactivos, dinámicas de competencia y colaboración, actividades creativas y plataformas educativas gamificadas (Acosta et al., 2022; Marczak et al., 2018; Ormaza y Carzola, 2023; Rojas, 2021). La implementación de la guía metodológica basada en estas estrategias evidenció una mejora notable en el desempeño de los estudiantes en el proceso lector y un impacto positivo en la práctica pedagógica, como lo reflejaron los testimonios de los Estudiantes 5, 7 y 10.

4.1.1 Relación de la Propuesta de Transformación con el Primer Objetivo Específico

El primer objetivo específico de la investigación se centró en describir las características y niveles de habilidad lectora de los estudiantes de los grados sexto a once en la Institución Educativa Santa Marta. Los resultados obtenidos a través de las entrevistas semiestructuradas y las observaciones realizadas en el aula revelaron aspectos importantes sobre el desempeño de los estudiantes en el proceso lector, las dificultades que enfrentan en el desarrollo de sus habilidades lectoras, los cuales proporcionan el precedente para el diseño de las intervenciones para el mejoramiento en la competencia lectora.

4.1.2 Descripción de las Características y Niveles de Habilidad Lectora de los Estudiantes Desde la Aplicación de la Guía Metodológica

Los hallazgos de la investigación evidenciaron que los estudiantes presentaban diversas dificultades en el proceso lector, principalmente en la percepción de los códigos lingüísticos, el reconocimiento del significado de las palabras, la inferencia de significados y la comprensión de mensajes en los textos. Estos resultados coinciden con lo planteado por Peña y Otálora (2018), quienes señalan que los estudiantes de secundaria enfrentan desafíos en la comprensión lectora debido a la falta de estrategias efectivas y la ausencia de hábitos de lectura en el entorno familiar y comunitario.

Al analizar los datos obtenidos, se identificó que los estudiantes tenían un conocimiento limitado sobre los códigos lingüísticos y su función en la comprensión de textos, como lo expresó el Estudiante 3: "No comprendo bien, a lo que se refieren los códigos lingüísticos, creo que hacen alusión a las formas que son utilizadas para realizar un escrito, sin embargo, no recuerdo que se me haya enseñado sobre ese tema". Esta falta de claridad conceptual sobre los códigos lingüísticos sugiere una carencia en la formación previa de los estudiantes en aspectos fundamentales de la lingüística y su aplicación en la comprensión lectora, lo cual es respaldado por los planteamientos de Guerrero (2019), quien destaca la importancia de fortalecer las competencias lingüísticas desde etapas tempranas de la educación.

Además, se evidenció que el vocabulario limitado de los estudiantes constituía una barrera para la comprensión de textos que contienen términos especializados o poco familiares. El Estudiante 1 manifestó: "Mi nivel de vocabulario es muy básico, no me siento a gusto cuando leo cosas referentes a la ciencia porque utiliza términos que no uso en mi vida diaria". Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Díaz et al. (2021), quienes señalan que los estudiantes con un vocabulario limitado enfrentan dificultades para acceder al significado de los textos y, por ende, para comprender el sentido global de los mismos.

La triangulación de las perspectivas de los estudiantes, los autores y el investigador permite realizar una interpretación más profunda de los resultados, desde la perspectiva de los estudiantes, se evidencia una conciencia sobre sus propias dificultades en el proceso lector y la necesidad de fortalecer sus habilidades para mejorar su desempeño académico. Como lo expresó

el Estudiante 8: "Cuando tengo que responder preguntas o hacer resúmenes de lecturas tengo la necesidad de leer varias veces, me distraigo con facilidad lo que hace que deba repasar los textos". Esta reflexión metacognitiva de los estudiantes sobre sus propios desafíos en la comprensión lectora es un aspecto importante para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas, como lo señalan Contreras (2021) y Navarra (2020), quienes resaltan la importancia de considerar las necesidades y características individuales de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde la perspectiva de los autores, se observa una convergencia en la identificación de las dificultades que enfrentan los estudiantes en el proceso lector y la necesidad de implementar estrategias innovadoras para abordar estos desafíos. Autores como Peña y Otálora (2018), Guerrero (2019) y Díaz et al. (2021) coinciden en señalar la importancia de fortalecer las competencias lingüísticas, ampliar el vocabulario y desarrollar habilidades metacognitivas en los estudiantes para mejorar su comprensión lectora. Estos planteamientos teóricos respaldan los hallazgos obtenidos en la investigación y brindan un marco de referencia para el análisis crítico de los resultados.

A partir de lo anterior es posible enunciar que la necesidad de abordar las dificultades en el proceso lector desde un enfoque integral que considere los aspectos cognitivos, motivacionales y contextuales que influyen en el desarrollo de las habilidades lectoras. La identificación de las características y niveles de habilidad lectora de los estudiantes permite comprender los desafíos que enfrentan y, a partir de ello, diseñar estrategias pedagógicas pertinentes y efectivas. Como lo sugieren Esleta et al. (2024) y Gonçalves et al. (2023), la comprensión de las dificultades en el proceso lector es importante para el desarrollo de programas de intervención que aborden de manera integral las necesidades de los estudiantes y promuevan el fortalecimiento de sus competencias lectoras.

El análisis crítico de los hallazgos pone de manifiesto la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales que se centran en la memorización y repetición de contenidos, y que no consideran las necesidades individuales de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Como lo señalan Díaz y Hernández (2021), las prácticas pedagógicas innovadoras que privilegian la construcción de sentido y la comprensión crítica de los textos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. Estos

planteamientos respaldan la importancia de implementar estrategias de gamificación en el proceso lector, como se evidenció en la investigación, para generar un ambiente de aprendizaje motivador, significativo y centrado en el estudiante.

4.1.3 Implicaciones de los niveles de habilidad lectora en el desempeño académico

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian una estrecha relación entre los niveles de habilidad lectora de los estudiantes y su desempeño académico. Como lo mencionan Esleta et al. (2024), las dificultades en la comprensión lectora afectan el rendimiento académico de los estudiantes en todas las áreas del conocimiento, limitando su capacidad para participar activamente en el aula y construir conocimientos significativos. Estos hallazgos coinciden con estudios previos que han explorado la relación entre las habilidades lectoras y el rendimiento escolar. Por ejemplo, De los Ángeles (2020) señala que los estudiantes con bajos niveles de comprensión lectora presentan dificultades para analizar, interpretar y comunicar efectivamente los contenidos aprendidos, lo que se refleja en un menor desempeño académico en comparación con aquellos que poseen habilidades lectoras más desarrolladas.

Además, las teorías educativas respaldan la importancia de fortalecer las competencias lectoras para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Desde la perspectiva constructivista de Piaget (1970), el desarrollo de las habilidades lectoras es un proceso que se construye a partir de las interacciones sociales y culturales que los estudiantes establecen con sus pares, docentes, familias y comunidades. Estos planteamientos teóricos respaldan la necesidad de generar ambientes de aprendizaje enriquecidos que promuevan el desarrollo de las competencias lectoras y el aprendizaje significativo.

Como investigador, es importante reflexionar sobre la importancia de fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes para su éxito académico y su desarrollo integral. Los hallazgos de la investigación ponen de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que aborden las dificultades en el proceso lector y promuevan el desarrollo de habilidades metacognitivas, la ampliación del vocabulario y la comprensión crítica de los textos, estas estrategias deben ser adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes, asegurando que todos tengan la oportunidad de mejorar sus habilidades lectoras.

Asimismo, es importante considerar las implicaciones de estos resultados para la formación docente y la transformación de las prácticas pedagógicas, como lo sugieren Almonacid et al. (2020), la reflexión crítica y la investigación-acción por parte de los docentes son necesarias para la construcción de conocimiento pedagógico y la implementación de estrategias innovadoras en el aula. En consecuencia, se requiere brindar capacitación y acompañamiento a los docentes en el diseño y aplicación de actividades que promuevan el desarrollo de las competencias lectoras, así como en el uso de herramientas y plataformas educativas innovadoras.

En conclusión, la discusión de los hallazgos relacionados con el primer objetivo específico de la investigación pone de manifiesto la importancia de comprender las características y niveles de habilidad lectora de los estudiantes para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas. La triangulación de los datos obtenidos, las teorías consideradas y las observaciones emergentes permite realizar un análisis reflexivo sobre los desafíos que enfrentan los estudiantes en el proceso lector y las implicaciones de estos resultados para la práctica educativa.

Los hallazgos respaldan la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como la gamificación, para abordar las dificultades en el proceso lector y promover el desarrollo de habilidades metacognitivas, la ampliación del vocabulario y la comprensión crítica de los textos. Además, se destaca la importancia de considerar las necesidades individuales de los estudiantes y generar ambientes de aprendizaje motivadores y significativos que favorezcan el fortalecimiento de las competencias lectoras. Finalmente, se plantea la necesidad de brindar capacitación y acompañamiento a los docentes en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el desarrollo de las competencias lectoras y el aprendizaje significativo. Estos hallazgos tienen implicaciones relevantes para la transformación de las prácticas pedagógicas y la formación docente, sentando las bases para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el aula.

4.1.4 Resultados de la Propuesta Transformadora en Relación con el Segundo Objetivo Específico

El segundo objetivo específico de la investigación se enfocó en identificar las estrategias de gamificación en investigaciones previas y su aplicabilidad en la mejora de los procesos lectores observados en el aula. A través de la revisión documental realizada mediante la rejilla de

observación, se identificaron diversas estrategias efectivas que han sido implementadas en diferentes contextos educativos para fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes, producto del mencionado análisis se seleccionaron las consideradas lineales con la finalidad de la investigación.

4.1.5 Análisis de las Estrategias de Gamificación Identificadas en Investigaciones Previas

Los resultados de la revisión documental evidenciaron que la implementación de estrategias de gamificación en el aula tiene un impacto positivo en la motivación, el compromiso y el desempeño de los estudiantes en el proceso lector. Investigaciones como las realizadas por Manzano et al. (2022) y León et al. (2022) demostraron que la incorporación de elementos lúdicos y dinámicas propias de los juegos en las actividades de lectura mejora la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes de secundaria.

Estos hallazgos son consistentes con los planteamientos teóricos de autores como Gaviria (2021) y Munzon y Salazar (2022), quienes destacan el potencial de la gamificación para crear ambientes de aprendizaje atractivos, desafiantes y significativos. Al contrastar los resultados de la revisión documental con las observaciones realizadas en el aula durante la implementación de la guía metodológica, se evidenció una convergencia en cuanto al impacto positivo de las estrategias gamificadas en el proceso lector.

Los estudiantes mostraron un mayor interés y disposición hacia las actividades de lectura cuando se incorporaron elementos lúdicos y dinámicas de juego, como lo expresó el Estudiante 9: "Me gustó mucho hacer lecturas por fuera del salón, además que eran bonitas y dejaban buenos mensajes. Me motiva que se hagan estas actividades donde nos permiten aprender sin estar encerrados". Este testimonio respalda la efectividad de las estrategias identificadas en la literatura y su aplicabilidad en el contexto específico de la investigación.

Sin embargo, es importante considerar que la efectividad de las estrategias de gamificación depende en gran medida de su adecuada adaptación al entorno educativo y a las necesidades particulares de los estudiantes. Como lo sugieren Anderle et al. (2022) y Céspedes (2022), el diseño de actividades gamificadas debe tener en cuenta las características del contexto, los intereses y habilidades de los estudiantes, así como los objetivos de aprendizaje específicos.

Es posible decir que, la aplicabilidad de las estrategias de gamificación en el contexto de la Institución Educativa Santa Marta requirió un proceso de reflexión y adaptación para garantizar su pertinencia y efectividad, fue necesario considerar aspectos como la disponibilidad de recursos tecnológicos, las habilidades digitales de los estudiantes y docentes, así como las dinámicas socioculturales propias de la comunidad educativa. De igual manera el cambio de perspectiva de los estudiantes hacia el juego, no solo como situación de ocio, sino también como elemento formador.

De igual forma, se evidenció la importancia de involucrar a los estudiantes en el proceso de diseño y selección de las actividades gamificadas, como lo sugieren Anderle et al. (2022) y Céspedes (2022). La participación activa de los estudiantes en la construcción de elementos evaluativos y la adecuación de los espacios de aprendizaje demostró tener un impacto positivo en su compromiso y desempeño, como lo expresó el Estudiante 10: "Lo bueno de los talleres fue porque todos estábamos participando de las actividades, a todos nos pusieron a exponer, a participar y a utilizar los códigos lingüísticos en diferentes situaciones".

4.1.6 Implicaciones de la Gamificación en la Motivación y Participación de los Estudiantes

Los hallazgos de la investigación respaldan el potencial de la gamificación para fomentar la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso lector. La incorporación de elementos lúdicos y dinámicas de juego en las actividades de lectura generó un ambiente de aprendizaje estimulante y atractivo para los estudiantes, lo que se reflejó en una mayor disposición y compromiso hacia las tareas propuestas.

Estos resultados coinciden con los planteamientos teóricos de autores como Gaviria (2021) y Mustofa (2022), quienes destacan la capacidad de la gamificación para satisfacer las necesidades psicológicas de los estudiantes, como la autonomía, la competencia y la relación social. Al proponer actividades desafiantes, brindar retroalimentación inmediata y fomentar la colaboración entre pares, las estrategias gamificadas promueven un sentido de logro, autoeficacia y pertenencia en los estudiantes.

La triangulación de los datos obtenidos a través de las entrevistas, las observaciones y los fundamentos teóricos permite realizar un análisis de las implicaciones de la gamificación en la

motivación y participación de los estudiantes. Desde la perspectiva de los estudiantes, se evidenció un aumento importante en su interés y disposición hacia las actividades de lectura cuando se incorporaron elementos lúdicos y dinámicas de juego, como lo expresó el Estudiante 8: "Es importante que las actividades de lectura sean motivadoras y llamativas para establecer el deseo de participación en un proyecto de investigación".

Desde la perspectiva de los autores, se resalta la importancia de diseñar actividades gamificadas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes, brindando oportunidades para la autonomía, la colaboración y la retroalimentación constructiva (Gaviria, 2021; Mustofa, 2022). Estos planteamientos teóricos respaldan los hallazgos obtenidos en la investigación y brindan un marco de referencia para comprender los mecanismos por los cuales la gamificación influye en la motivación y participación de los estudiantes.

Ahora bien, desde la perspectiva investigativa es posible indicar que se evidenció la necesidad de abordar la implementación de estrategias gamificadas desde un enfoque integral que considere los aspectos cognitivos y también los factores afectivos y sociales que influyen en el aprendizaje. La creación de un ambiente de aprendizaje motivador, inclusivo y colaborativo demostró ser principal para fomentar la participación de los estudiantes y su compromiso con el proceso lector. Sin embargo, es importante reconocer que la implementación efectiva de estrategias gamificadas en el aula también conlleva desafíos y oportunidades. Como lo mencionan Bogdanova (2022) y Dovahniuk y Thelen (2022), la incorporación de la gamificación en la práctica educativa requiere una planificación cuidadosa, recursos adecuados y una capacitación docente apropiada. Además, es necesario considerar las posibles limitaciones tecnológicas y las diferencias individuales en cuanto a las preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

A pesar de estos desafíos, los hallazgos de la investigación respaldan el potencial de la gamificación para transformar la práctica pedagógica y promover un aprendizaje más motivador, significativo y centrado en el estudiante. Como lo sugieren Munzon y Salazar (2022) y Acosta et al. (2022), la incorporación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura brinda oportunidades objetivas que permiten abordar los procesos lectores desde el campo dinámico, interactivo y atractivo para los estudiantes en las aulas.

En conclusión, el análisis de las estrategias de gamificación identificadas en investigaciones previas y su aplicabilidad en el contexto de la investigación pone de manifiesto el potencial de estas herramientas para mejorar los procesos lectores y fomentar la motivación y participación de los estudiantes. La triangulación de los datos obtenidos, los fundamentos teóricos y las observaciones permite realizar una descripción sobre las implicaciones de la gamificación en la práctica pedagógica y los desafíos y oportunidades que conlleva su implementación en el aula.

Los hallazgos respaldan la importancia de adaptar las estrategias gamificadas a las necesidades y características específicas del contexto educativo, considerando los intereses y habilidades de los estudiantes, así como los objetivos de aprendizaje. De igual manera, se destaca la necesidad de involucrar a los estudiantes en el proceso de diseño y selección de las actividades gamificadas, promoviendo su participación y su compromiso con el aprendizaje. Finalmente, se plantea la relevancia de brindar capacitación y acompañamiento a los docentes en la incorporación de estrategias gamificadas en su práctica pedagógica, así como de considerar los aspectos tecnológicos y las diferencias individuales de los estudiantes. Estos hallazgos tienen implicaciones para la transformación de la enseñanza de la lectura y la promoción de un aprendizaje motivador, colaborativo y centrado en el estudiante.

4.1.7 Discusión de los Hallazgos Relacionados con el Tercer Objetivo Específico

El tercer objetivo específico de la investigación se centró en examinar la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica mediante su implementación en el aula. A través de la triangulación de los resultados obtenidos en las entrevistas semiestructuradas, las observaciones realizadas y los fundamentos teóricos, se logró evaluar el impacto de la intervención en el proceso lector y la práctica pedagógica, brindando información que permite dar respuesta a la tercera pregunta orientadora y aportar a dar respuesta a la pregunta general de la investigación.

4.1.8 Evaluación de la Efectividad de las Estrategias de Gamificación Propuestas en la Guía Metodológica

La triangulación de los resultados de las entrevistas, las observaciones y los fundamentos teóricos permitió realizar una evaluación integral de la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica. Los hallazgos obtenidos evidenciaron un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en el proceso lector y una transformación en la práctica pedagógica, se observó un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes, quienes mostraron mayor interés y participación en las actividades de lectura.

Al comparar los resultados de las entrevistas realizadas antes y después de la implementación de la guía metodológica, se observó una mejora notable en las habilidades lectoras de los estudiantes. Como lo expresó el Estudiante 5: "Los códigos lingüísticos son los sistemas de comunicación que utilizamos para transmitir información a través del lenguaje. Estos códigos pueden incluir la gramática, el vocabulario, la entonación, la pronunciación y otros aspectos que utilizamos para comunicarnos". Este testimonio refleja la comprensión de los elementos que intervienen en el proceso lector, en contraste con las concepciones iniciales de los estudiantes.

Asimismo, se evidenció un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia las actividades de lectura, el Estudiante 9 manifestó: "Me gustó mucho hacer lecturas por fuera del salón, además que eran bonitas y dejaban buenos mensajes. Me motiva que se hagan estas actividades donde nos permiten aprender sin estar encerrados". Estos resultados son consistentes con los planteamientos de Gaviria (2021) y Munzon y Salazar (2022), quienes destacan el potencial de la gamificación para generar entornos de aprendizaje atractivos y significativos.

Además, las observaciones realizadas durante la implementación de la guía metodológica revelaron cambios positivos en la dinámica de enseñanza-aprendizaje. Se evidenció una mayor participación y colaboración entre los estudiantes, así como un aumento en la disposición hacia las tareas de lectura. Estos hallazgos coinciden con los postulados de Díaz y Hernández (2021), quienes sostienen que las prácticas pedagógicas innovadoras, centradas en la construcción de sentido y la comprensión crítica de los textos, favorecen el desarrollo de las habilidades lectoras.

En este caso, es posible inferir que la guía metodológica basada en estrategias de gamificación demostró ser una herramienta efectiva para mejorar el proceso lector y transformar la práctica pedagógica en el aula. La incorporación de elementos lúdicos, dinámicas de juego y actividades desafiantes generó un ambiente de aprendizaje motivador y significativo para los estudiantes. De igual forma, se evidenció la importancia de adaptar las estrategias a las necesidades y características específicas del contexto educativo, considerando los intereses y habilidades de los estudiantes.

Entre los factores que contribuyeron al éxito de la intervención, se destaca la participación de los estudiantes en el diseño y selección de las actividades gamificadas. Como lo mencionan Anderle et al. (2022) y Céspedes (2022), involucrar a los estudiantes en el proceso de construcción de elementos evaluativos y adecuación de los espacios de aprendizaje fomenta su compromiso y motivación hacia las tareas propuestas. Esto se evidenció en el testimonio del Estudiante 10: "Lo bueno de los talleres fue porque todos estábamos participando de las actividades, a todos nos pusieron a exponer, a participar y a utilizar los códigos lingüísticos en diferentes situaciones".

Sin embargo, es importante reconocer las limitaciones y desafíos encontrados durante la intervención. Uno de ellos fue la necesidad de adaptar las estrategias a las diferencias individuales de los estudiantes en cuanto a sus estilos de aprendizaje y habilidades previas. Como lo mencionan Esleta et al. (2024) y Gonçalves et al. (2023), la diversidad en el aula requiere un enfoque flexible y personalizado que atienda a las necesidades específicas de cada estudiante. Esto implicó un esfuerzo adicional por parte de los docentes para diseñar actividades gamificadas que fueran inclusivas y accesibles para todos los estudiantes.

Otro desafío identificado fue la disponibilidad de recursos tecnológicos y la infraestructura necesaria para implementar algunas de las estrategias propuestas en la guía metodológica. Como lo señalan Acosta et al. (2022) y Jaramillo (2022), la incorporación de herramientas digitales y plataformas educativas gamificadas requiere un acceso adecuado a dispositivos tecnológicos y conectividad a internet. En el contexto de la Institución Educativa Santa Marta, ubicada en una zona rural, se evidenciaron limitaciones en cuanto a la disponibilidad de estos recursos, lo que exigió adaptaciones y búsqueda de alternativas para llevar a cabo las actividades gamificadas.

A pesar de estos desafíos, los resultados obtenidos respaldan la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica para mejorar el proceso lector y transformar la práctica pedagógica en el aula. La triangulación de los datos obtenidos en las entrevistas, las observaciones y los fundamentos teóricos permite afirmar que la intervención tuvo un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes y en la dinámica de enseñanza-aprendizaje.

4.1.9 Implicaciones para la Transformación de la Práctica Pedagógica en el Aula

Los hallazgos de la investigación tienen implicaciones significativas para la transformación de la práctica pedagógica en el aula, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la lectura y el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. El análisis de los cambios observados en la dinámica de enseñanza-aprendizaje durante la implementación de la guía metodológica basada en estrategias de gamificación pone de manifiesto la necesidad de repensar los enfoques tradicionales y adoptar prácticas innovadoras que promuevan el aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante.

Como lo evidencian los resultados obtenidos, la incorporación de elementos lúdicos, dinámicas de juego y actividades desafiantes en el proceso lector generó un ambiente de aprendizaje más motivador y significativo para los estudiantes. Esto coincide con los planteamientos de Piaget (1970) y Serrano (2019), quienes destacan la importancia de las interacciones sociales y la construcción activa del conocimiento en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los estudiantes. La gamificación, al promover la participación, la colaboración y la resolución de problemas, se alinea con estos principios constructivistas y favorece un aprendizaje más profundo y duradero.

Además, los cambios observados en la práctica pedagógica durante la intervención reflejan un desplazamiento del enfoque centrado en el docente hacia un enfoque centrado en el estudiante. Como lo sugieren Díaz y Hernández (2021) y Gaviria (2021), las estrategias de gamificación permiten al docente asumir un rol de facilitador y diseñador de experiencias de aprendizaje, en lugar de ser un mero transmisor de conocimientos. Esto implica un cambio en la dinámica de poder en el aula, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje y el docente en un guía que orienta y acompaña el proceso.

Con esto es posible establecer que la transformación de la práctica pedagógica en el aula requiere un compromiso y una reflexión continua por parte de los docentes. Como lo mencionan Almonacid et al. (2020) y Céspedes (2022), la incorporación de estrategias innovadoras, como la gamificación, exige una actitud abierta al cambio y una disposición para aprender y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Esto implica una formación docente continua y un acompañamiento institucional que brinde las herramientas y los recursos necesarios para implementar prácticas pedagógicas efectivas.

Asimismo, es importante reconocer el papel del docente como diseñador de experiencias gamificadas que respondan a los objetivos de aprendizaje y a las características específicas del contexto educativo, como lo sugieren Anderle et al. (2022) y Dovhaniuk y Thelen (2022), el diseño de actividades gamificadas requiere una planificación detallada, una selección adecuada de los elementos lúdicos y una evaluación constante de su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Esto implica un proceso de reflexión y ajuste continuo por parte del docente, que debe estar atento a las necesidades, intereses y desafíos que surgen en el aula.

Otro aspecto para la transformación de la práctica pedagógica es la creación de entornos de aprendizaje inclusivos y equitativos, que atiendan a la diversidad de los estudiantes, como lo evidencian los resultados de la investigación, las estrategias de gamificación tienen el potencial de generar experiencias de aprendizaje motivadoras y desafiantes para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades previas o estilos de aprendizaje. Sin embargo, como lo mencionan Esleta et al. (2024) y Gonçalves et al. (2023), es necesario adaptar las actividades gamificadas a las necesidades específicas de cada estudiante y brindar apoyos adicionales cuando sea necesario.

En conclusión, la discusión de los hallazgos relacionados con el tercer objetivo específico de la investigación pone de manifiesto la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica para mejorar el proceso lector y transformar la práctica pedagógica en el aula. La triangulación de los resultados obtenidos en las entrevistas, las observaciones y los fundamentos teóricos respalda el impacto positivo de la intervención en el desempeño de los estudiantes y en la dinámica de enseñanza-aprendizaje.

Los cambios observados en la práctica pedagógica durante la implementación de la guía metodológica reflejan un desplazamiento hacia enfoques centrados en el estudiante, donde el docente asume un rol de facilitador y diseñador de experiencias de aprendizaje significativas. Esto implica una reflexión continua por parte de los docentes, una formación adecuada y un acompañamiento institucional que brinde las herramientas y los recursos necesarios para implementar prácticas pedagógicas innovadoras y efectivas. De igual manera, se destaca la importancia de crear entornos de aprendizaje inclusivos y equitativos, que atiendan a la diversidad de los estudiantes y brinden oportunidades para el desarrollo de habilidades lectoras en todos los niveles. Esto requiere un compromiso por parte de los docentes y las instituciones educativas para adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades específicas de cada estudiante y brindar apoyos adicionales cuando sea necesario.

4.1.10 Discusión General de los Resultados y su Relación con las Preguntas de Investigación

La presente investigación se propuso analizar la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para mejorar la práctica pedagógica en los grados de sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca. A través de un diseño metodológico cualitativo, basado en la investigación-acción, se buscó dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas, y de esta forma contribuir al conocimiento en el campo educativo. Los hallazgos obtenidos a lo largo del estudio revelan la pertinencia y efectividad de las estrategias de gamificación para fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes y transformar la dinámica de enseñanza-aprendizaje en el aula. La triangulación de los datos recolectados a través de entrevistas semiestructuradas, observaciones y revisión documental permitió obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado y respaldar la validez de los resultados.

Se examinó la efectividad de las estrategias de gamificación propuestas en la guía metodológica mediante su implementación en el aula. Los resultados evidenciaron una mejora notable en el desempeño de los estudiantes en el proceso lector, reflejada en una mayor comprensión de códigos lingüísticos, ampliación de vocabulario, capacidad de inferencia y comunicación asertiva de la información contenida en los textos. Además, se observó un aumento en la motivación, participación y compromiso de los estudiantes hacia las actividades de lectura.

Estos hallazgos constituyen un aporte significativo al conocimiento en el campo educativo, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la lectura y el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de secundaria. La investigación respalda la pertinencia de incorporar estrategias de gamificación en la práctica pedagógica, basadas en principios constructivistas y enfoques centrados en el estudiante, como una vía efectiva para mejorar el proceso lector y generar experiencias de aprendizaje motivadoras y significativas.

Además, los resultados obtenidos contribuyen a sustentar sobre la transformación de la práctica pedagógica en el aula, destacando la importancia de adoptar metodologías innovadoras que promuevan el aprendizaje activo, colaborativo y personalizado. La guía metodológica propuesta en la investigación se presenta como una herramienta de utilidad para los docentes, brindando orientaciones claras y ejemplos prácticos para la implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector.

Sin embargo, es importante reconocer el alcance y las limitaciones del estudio, si bien los resultados obtenidos son prometedores y respaldan la efectividad de las estrategias de gamificación en el contexto específico de la Institución Educativa Santa Marta, es necesario considerar la posibilidad de generalizar estos hallazgos a otros contextos educativos. Factores como las características sociodemográficas de los estudiantes, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la formación docente pueden influir en la aplicabilidad y efectividad de las estrategias propuestas.

De igual forma, es importante destacar que la investigación se llevó a cabo en un periodo de tiempo limitado y con una muestra específica de estudiantes. Futuras investigaciones podrían abordar la implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector a largo plazo, evaluando su impacto en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, sería valioso explorar la aplicabilidad de estas estrategias en otros niveles educativos y áreas del conocimiento.

Desde la perspectiva del investigador, la realización de un análisis DOFA (Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas) permite identificar los aspectos clave que influyen en la implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector. Entre las fortalezas identificadas, se destaca el compromiso y la disposición de los docentes para adoptar nuevas

metodologías, así como el interés y la motivación de los estudiantes hacia las actividades gamificadas. Además, la institución educativa cuenta con algunos recursos tecnológicos que facilitan la implementación de ciertas estrategias.

Por otro lado, se identificaron oportunidades para fortalecer la formación docente en el diseño y aplicación de estrategias de gamificación, así como para establecer alianzas con otras instituciones educativas y organizaciones que promuevan la innovación pedagógica. Asimismo, la creciente disponibilidad de recursos educativos digitales y plataformas gamificadas representa una oportunidad para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a las debilidades, se evidenciaron limitaciones en la disponibilidad de recursos tecnológicos y la conectividad a internet en el contexto rural de la institución educativa. Además, se observó la necesidad de fortalecer las habilidades digitales de algunos docentes para aprovechar al máximo las herramientas gamificadas. Otra debilidad identificada fue la falta de espacios y tiempos específicos dentro del horario escolar para la implementación de actividades gamificadas.

Finalmente, entre las amenazas se encuentra la posibilidad de resistencia al cambio por parte de algunos miembros de la comunidad educativa, quienes pueden mostrar escepticismo frente a la incorporación de estrategias innovadoras en la práctica pedagógica. Además, la inestabilidad en las políticas educativas y la falta de apoyo institucional para la formación docente y la dotación de recursos tecnológicos pueden obstaculizar la sostenibilidad de estas iniciativas a largo plazo.

A pesar de estas limitaciones y desafíos, los hallazgos de la investigación respaldan la pertinencia y efectividad de las estrategias de gamificación para mejorar el proceso lector y transformar la práctica pedagógica en el aula. La guía metodológica propuesta se presenta como una herramienta útil para los docentes, brindando orientaciones claras y ejemplos prácticos para la implementación de estas estrategias en el contexto específico de la Institución Educativa Santa Marta. Los hallazgos obtenidos respaldan la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para mejorar la práctica pedagógica en el aula, y brindan orientaciones valiosas para la transformación de la enseñanza de la lectura en el nivel de secundaria.

4.2. Estructura de la Propuesta de Transformación “Guía Metodológica”

Título del proyecto: Integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para el mejoramiento de la práctica pedagógica en la Institución Educativa Santa Marta, Cauca

Objetivo de la guía metodológica: Analizar la conveniencia del proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, en estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Santa Marta.

Breve descripción del proyecto de investigación: El proyecto de investigación se realizará en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa-Cauca, teniendo como intencionalidad educativa, la realización de un análisis del proceso lector mediante el uso de estrategias de gamificación para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, renovando la forma de planificar las actividades de lectura como medio para el desarrollo del aprendizaje significativo del estudiante.

Materiales: Los materiales a utilizar en el desarrollo de la guía metodológica están divididos en los siguientes grupos de recursos; humanos, tecnológicos, materiales de papelería, implementos didácticos, estímulos a la obtención del logro e instrumentos deportivos.

Recursos humanos:

1. Estudiantes.
2. Docentes.
3. Líder del proyecto de investigación.

Recursos tecnológicos:

1. Computadores.
2. Televisor.
3. Proyector.
4. Videos educativos.
5. USB.
6. Internet.

7. Contenido audiovisual.
8. Libros electrónicos.
9. Implementos de la Sala de Informática (Fotocopiadora, diademas, estabilizadores y otros).

Materiales de papelería

1. Formatos de las entrevistas semiestructuras.
2. Formato de observación.
3. Libros.
4. Útiles escolares (Lapiceros, Lápiz, cuaderno, colores y otros).
5. Bombas.
6. Pitillos.
7. Papelillo.
8. Cartulina

Estímulos a la obtención del logro

1. Menciones de honor.
2. Medallas.
3. Refrigerio.
4. Útiles escolares.

Instrumentos deportivos

1. Pelotas.
2. Aros.
3. Balón de microfútbol.
4. Malla.
5. Sogas y otros.

Cronograma de actividades: A continuación, se relacionan las diferentes etapas para la aplicación de la guía metodológica.

Tabla 7

Cronograma de actividades

Actividad	Meses				
	1	2	3	4	5
Presentación de la propuesta, firma de consentimiento y autorización de la dirección de la institución.	x				
Aplicación de la primera entrevista semiestructurada.	x				
Etapas de capacitación de los estudiantes sobre el proceso lector.	x				
Recepción de las inquietudes, gustos y preferencias de los estudiantes en relación con las lecturas.		x			
Elección y adecuación de los espacios donde se realizarán las actividades.		x			
Aplicación de las actividades sobre el proceso lector.		x	x	x	
Aplicación de la guía de observación.	x	x	x	x	x
Aplicación de la segunda entrevista semiestructurada					x
Retroalimentación del proceso y evaluación.					x

Nota: Elaboración Propia

Descripción de las actividades.

Presentación de la propuesta, firma de consentimiento y autorización de la dirección de la institución, estudiantes y padres de familia: En esta primera etapa se presentará la propuesta de investigación en su integralidad, la cual se desarrollará con estudiantes de educación secundaria, estableciendo las ventajas, limitantes, compromisos y beneficios para los participantes.

Aplicación de la primera entrevista semiestructurada: La aplicación de este instrumento tiene como finalidad, la realización de un diagnóstico inicial de las capacidades y habilidades que los estudiantes tienen referente a la realización de las actividades de lectura. De igual manera, se

busca analizar aspectos relacionados con la planeación educativa, las estrategias utilizadas por los docentes, la percepción del estudiante sobre la práctica pedagógica y su nivel de participación en la construcción de las guías metodológicas o secuencias didácticas de los procesos lectores.

Etapa de capacitación de los estudiantes sobre el proceso lector. En este momento, se realizarán capacitaciones sobre el proceso lector, las estrategias de gamificación, la elección de lugares adecuados para la realización de la lectura, los diferentes tipos de literatura, las formas en las cuales pueden estar escrito un texto, los escritos físicos, los contenidos digitales y las ventajas de la comprensión lectora para la formación y capacitación de las personas en las diferentes ramas del conocimiento.

Recepción de las inquietudes, gustos y preferencias de los estudiantes en relación con las lecturas: En este espacio se busca escuchar al estudiante y ubicarlo en el centro de la investigación, atendiendo sus opiniones, dudas y sentires que sirven de insumo para el fortalecimiento de las actividades de la propuesta, en la consolidación de tareas que sean coherentes con su realidad y respondan a las verdaderas necesidades individuales de cada uno de los participantes. Con lo anterior, se busca dinamizar la propuesta haciéndola participativa e incluyente.

Elección y adecuación de los espacios donde se realizarán las actividades: En esta etapa del proceso se busca poner en consideración los lugares elegidos para la realización de la propuesta, atendiendo su opinión sobre los mismos y vinculándolos en el proceso de preparación de dichos lugares, los cuales se describen en el método de la investigación de la siguiente manera.

Las actividades propuestas en la investigación se realizaron en tres espacios específicamente; el primero corresponde al aula de clases del grado sexto con unas dimensiones de ocho (8) metros de largo por cinco (5) metros de ancho, construido en material, con ventanas que permiten dar claridad y oxigenación al recinto, cuenta además con pupitres, proyector y biblioteca para la realización de consultas. El segundo espacio elegido corresponde a la sala de informática construida en material con unas dimensiones de cinco (5) metros de largo por cuatro (4) metros de ancho, en la cual podemos encontrar veinte (20) computadores portátiles, cinco (5) computadores de mesa, un televisor, impresoras, escritorios, mesas y demás elementos tecnológicos con acceso a internet, lo que brinda la posibilidad de establecer diferentes

actividades lúdicas; por último, se eligió la cancha deportiva de forma rectangular con 200 metros cuadrados de superficie, con las correspondientes líneas de demarcación de los terrenos y puntos reglamentarios para los deportes de microfútbol, baloncesto y voleibol.

Aplicación de las actividades sobre el proceso lector.

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Relación imágenes vs textos | 4. Duelo de Palabras |
| 2. La Yincana Lectora | 5. Plan Lector de Colombia Aprende |
| 3. Escritura de finales alternativos | |

Aplicación de la guía de observación: Se realiza durante todo el proceso para analizar y detallar los avances significativos realizados por los estudiantes.

Aplicación de la segunda entrevista semiestructurada: La aplicación de este instrumento tiene como finalidad, la realización de una valoración final sobre las capacidades y habilidades adquiridas o reforzadas por los estudiantes referentes a la realización de las actividades de lectura. De igual manera, se busca analizar los procesos de mejora en relación con la planeación educativa, las estrategias utilizadas, la percepción del estudiante sobre la práctica pedagógica y su nivel de participación en el desarrollo de la guía metodológica de la investigación.

Retroalimentación del proceso y evaluación. En esta etapa final se realizará la valoración y entrega de los resultados después de la aplicación de la propuesta de intervención, lo que sirve de insumo para la realización de los análisis de datos, la discusión de resultados, generación de conclusiones y el establecimiento de recomendaciones en la exploración.

Tabla 8

Relación imágenes vs textos

Nombre de la actividad	Relación imágenes vs textos.		
Ejes temáticos	Estructura de las palabras, códigos lingüísticos y significación del lenguaje.		
Objetivo	Establecer las relaciones existentes entre los símbolos del lenguaje y su adecuada interpretación mediante dinámicas interactivas y competitivas que involucren a los estudiantes de manera lúdica.		
Duración	2 horas	Lugar	Sala de Informática
Materiales	Computadores		

	Recursos Educativos Digitales
	Proyector
	Papel
	Colores
	Acceso a internet
	Imágenes
	Lápiz
Secuencia de actividades	1. Presentación de la actividad en un entorno digital gamificado.
	2. Establecimiento de roles de manera aleatoria mediante una ruleta digital.
	3. Presentación del recurso digital a través de un juego interactivo.
	4. Exhibición de las imágenes en forma de desafíos visuales.
	5. Construcción de significados en equipos, compitiendo por puntos.
	6. Lectura y significación de las palabras y oraciones expresadas a través de medios audiovisuales, con retroalimentación en tiempo real.
	7. Medición de tiempos y categorización de los resultados a través de un sistema de puntuación.
	8. Compartir la experiencia mediante una plataforma colaborativa.
	9. Retroalimentación, evaluación y valoración de la actividad con recompensas virtuales.
Desempeños	1. Percibe los códigos lingüísticos a través de imágenes y palabras.
	2. Reconoce el significado de las palabras en la lectura.
	3. Infiere significados a partir del texto
	4. Construye espacios para el desarrollo del proceso lector por medio de la vinculación de la gamificación.

Nota. Esta tabla presenta las características de la actividad implementada

Tabla 9

La Yincana Lectora

Nombre de la actividad	La Yincana Lectora
Ejes temáticos	El proceso lector y la comunicación de mensajes.

Objetivo	Reconocer las características de los textos y el proceso de significación para la correcta transmisión de mensajes a través de desafíos gamificados que promuevan la colaboración y la competitividad entre los estudiantes.
Duración	2 horas
	Lugar
	Polideportivo
Materiales	<p>Implementos deportivos Mesas Papel Petos de diferentes colores Estaciones con juegos sobre la comprensión de contenidos.</p> <hr/> <p>Lápices Imágenes Cronómetro</p>
Secuencia de actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la actividad como un reto de equipo en un entorno gamificado. 2. Conformación de los equipos (dos participantes) mediante sorteo aleatorio digital. 3. Explicación de las actividades en cada estación, con recompensas por completar las tareas correctamente. 4. Medición de tiempos y verificación de las respuestas utilizando cronómetros y tablas de puntuación. 5. Calificación y puntuación de los equipos en un tablero digital. 6. Premiación con incentivos virtuales y físicos, fomentando la participación y el logro. 7. Compartir la experiencia mediante una sesión de retroalimentación grupal. 8. Evaluación y valoración de la actividad con retroalimentación individual.
Desempeños	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los códigos lingüísticos a través de imágenes y palabras en un entorno competitivo. 2. Reconoce el significado de las palabras en la lectura bajo presión de tiempo. 3. Infiere significados a partir del texto en un contexto lúdico. 4. Comprende los mensajes contenidos en el texto a través de actividades colaborativas. 5. Comunica de manera asertiva la información contenida en los textos en un ambiente gamificado. 6. Establece niveles de atención y participación en las actividades, incentivados por recompensas.

Nota. Esta tabla presenta las características de la actividad implementada

Tabla 10

Escritura de finales alternativos

Nombre de la actividad	Escritura de finales alternativos		
Ejes temáticos	El proceso lector y la práctica pedagógica en el aula.		
Objetivo	Analizar diferentes relatos y construir finales alternativos a través de dinámicas de juego que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico, alineados con las expectativas de los estudiantes.		
Duración	4 horas	Lugar:	Salón de clases
Materiales	Textos digitales, audiovisuales y físicos. Papel Lapiceros Colores Computadores Acceso a internet Cronómetro Premios y estímulos al logro		
Secuencia de actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la actividad como un concurso de creatividad. 2. Explicación de los parámetros para la construcción de finales, con ejemplos interactivos. 3. Momento de lectura y comprensión de los relatos en un entorno digital. 4. Construcción de los finales con la posibilidad de ganar puntos por originalidad. 5. Compartir los finales alternativos con los compañeros en una plataforma colaborativa. 6. Reflexión sobre las elecciones creativas realizadas, con votaciones y comentarios. 7. Compartir la experiencia y recibir retroalimentación colectiva. 8. Evaluación y valoración de la actividad con premios para los mejores finales. 		
Desempeños	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los códigos lingüísticos a través de imágenes y palabras en un entorno creativo. 2. Reconoce el significado de las palabras en la lectura, aplicando técnicas de escritura creativa. 3. Infiere significados a partir del texto en el proceso de creación. 		

-
4. Comprende los mensajes contenidos en el texto y los utiliza para construir nuevos significados.
 5. Comunica de manera asertiva la información contenida en los textos y los finales creados.
 6. Participa activamente en la creación de espacios de lectura y escritura gamificados.
-

Nota. Esta tabla presenta las características de la actividad implementada

Tabla 11

Duelo de Palabras

Nombre de la actividad	Duelo de palabras		
Ejes temáticos	El proceso lector y la práctica pedagógica en el aula.		
Objetivo	Comprender el significado de las palabras y la riqueza lingüística del idioma.		
Duración	3 horas	Lugar:	Sala de Informática
Materiales	Proyector		
	Televisor Acceso a internet Carteles con palabras Aplicación Scrabble Cronómetro Premios y estímulos al logro		
Secuencia de actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la actividad como un duelo entre equipos. 2. Conformación de dos equipos de cinco estudiantes mediante sorteo. 3. Duelo de palabras utilizando la aplicación Scrabble, donde se evalúa la capacidad para construir oraciones y el conocimiento de adjetivos, sinónimos, antónimos, sustantivos y verbos. 4. Contabilización de los puntos logrados por cada equipo y visualización en un tablero digital. 5. Premiación al equipo ganador con recompensas que fomentan el aprendizaje. 6. Retroalimentación, evaluación y valoración de la actividad con comentarios sobre el desempeño lingüístico. 		

Desempeños	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los códigos lingüísticos a través de palabras en un entorno de competencia. 2. Reconoce el significado de las palabras en la lectura, integrándolas en un juego de construcción. 3. Considera que la planificación de las actividades del proceso lector involucra elementos lúdicos. 4. Comprende los mensajes contenidos en el texto y los utiliza estratégicamente en el juego. 5. Participa en la construcción de elementos evaluativos de los procesos lectores, utilizando la mecánica del juego. 6. Contribuye a la creación de espacios de lectura cómodos y agradables mediante el juego.
------------	--

Nota. Esta tabla presenta las características de la actividad implementada

Tabla 12
Plan Lector de Colombia Aprende

Nombre de la actividad	Plan Lector de Colombia Aprende.		
Ejes temáticos	El proceso lector y la práctica pedagógica en el aula.		
Objetivo	Utilizar los elementos interactivos de la red pública de conocimientos "Colombia Aprende" para mejorar las habilidades lectoras a través de actividades gamificadas que integren tecnología y aprendizaje colaborativo.		
Duración	10 horas	Lugar:	Sala de Informática
Materiales	Proyector Televisor Acceso a internet Computadores Usuarios y contraseñas de la plataforma. Lápiz Premios y estímulos al logro		
Secuencia de actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la plataforma "Colombia Aprende" y sus recursos gamificados. 2. Generación de usuarios y contraseñas, con orientación sobre cómo navegar por la plataforma. 3. Exploración de los diferentes recursos educativos digitales mediante actividades gamificadas. 4. Selección de actividades de lectura dentro de la plataforma, con incentivos por logros. 		

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Seguimiento del progreso de los estudiantes en la plataforma, utilizando tablas de resultados. 6. Retroalimentación, evaluación y valoración de la actividad en función del desempeño en las actividades. 7. Premiación a los participantes destacados, incentivando la participación continua.
Desempeños	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los códigos lingüísticos de textos en un entorno digital interactivo. 2. Reconoce el significado de las palabras en la lectura mediante herramientas digitales. 3. Infiere significados a partir del texto en actividades gamificadas. 4. Comprende los mensajes contenidos en el texto y los comunica eficazmente. 5. Establece niveles de atención y participación en las actividades, motivado por recompensas digitales. 6. Participa en la construcción de elementos evaluativos, considerando las características lúdicas de la plataforma. 7. Construye espacios para el desarrollo del proceso lector mediante la integración de la gamificación en actividades digitales.

Nota. Esta tabla presenta las características de la actividad implementada

4.3. Valoración/ Evaluación / Validación de la Propuesta de Transformación

En cuanto a las implicaciones teóricas, los resultados de la investigación respaldan y amplían los postulados de la teoría constructivista de Piaget (1970), que enfatiza la importancia de la construcción activa del conocimiento a través de la interacción con el entorno. La implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector, basadas en principios constructivistas, demostró ser efectiva para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes. Como lo expresó el Estudiante 10: "Al relacionar lo que sé con lo que estoy leyendo y utilizando los procedimientos que nos han enseñado para leer, se logra una mejor interpretación de los textos e igualmente se consigue captar con gran destreza la intención o tema central de las lecturas". Este testimonio respalda la idea de que el aprendizaje se construye a partir de la interacción entre los conocimientos previos y la nueva información, y que las estrategias de gamificación pueden facilitar este proceso.

Además, los hallazgos de la investigación complementan las teorías existentes sobre la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje. Autores como Gaviria (2021) y

Mustofa (2022) han destacado el potencial de la gamificación para satisfacer las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación social, generando así una mayor motivación intrínseca hacia las actividades de aprendizaje. Los resultados obtenidos en este estudio respaldan estas afirmaciones, ya que se evidenció un aumento en la motivación y participación de los estudiantes durante la implementación de las estrategias gamificadas en el proceso lector. Como lo mencionó el Estudiante 9: "Me gustó mucho hacer lecturas por fuera del salón, además que eran bonitas y dejaban buenos mensajes. Me motiva que se hagan estas actividades donde nos permiten aprender sin estar encerrados".

Sin embargo, los hallazgos de la investigación también cuestionan algunas teorías tradicionales sobre la enseñanza de la lectura, que se centran principalmente en la transmisión de conocimientos y habilidades de manera unidireccional. Los resultados obtenidos sugieren que un enfoque más centrado en el estudiante, donde se promueva la participación activa, la colaboración y la construcción de significados, es más efectivo para el desarrollo de las habilidades lectoras. Como lo señalan Díaz y Hernández (2021), las prácticas pedagógicas innovadoras que privilegian la comprensión crítica y la construcción de sentido tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Esto se evidenció en la mejora notable del desempeño de los estudiantes en el proceso lector después de la implementación de las estrategias de gamificación.

En cuanto a las implicaciones prácticas, los resultados de la investigación tienen un impacto directo en la práctica educativa y la formación docente. En primer lugar, los hallazgos respaldan la importancia de incorporar estrategias innovadoras, como la gamificación, en la enseñanza de la lectura. Los docentes pueden utilizar la guía metodológica propuesta en este estudio como una herramienta importante para diseñar e implementar actividades gamificadas que promuevan el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. Esto implica un cambio en la forma tradicional de abordar la enseñanza de la lectura, pasando de un enfoque centrado en la transmisión de conocimientos a uno que privilegie la participación activa y la construcción de significados.

Además, los resultados de la investigación destacan la necesidad de brindar capacitación y acompañamiento a los docentes en el diseño y aplicación de estrategias de gamificación en el aula. Como lo sugieren Bogdanova (2022) y Dovhaniuk y Thelen (2022), la formación docente

en el uso de herramientas y plataformas educativas gamificadas es importante para garantizar la efectividad de estas estrategias. Esto implica que las instituciones educativas y los programas de formación docente deben priorizar el desarrollo de competencias digitales y pedagógicas relacionadas con la gamificación, brindando a los educadores las herramientas y los conocimientos necesarios para implementar estas estrategias de manera efectiva en sus prácticas de enseñanza.

Otra implicación práctica de los hallazgos es la importancia de generar entornos de aprendizaje inclusivos y adaptativos, que atiendan a la diversidad de los estudiantes y sus necesidades específicas. Como lo mencionan Esleta et al. (2024) y Gonçalves et al. (2023), las estrategias de gamificación deben ser flexibles y personalizables para garantizar que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas de aprendizaje. Esto requiere que los docentes desarrollen habilidades para diseñar actividades gamificadas que se adapten a los diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y contextos socioculturales de sus estudiantes.

Además, los resultados de la investigación tienen implicaciones para la gestión educativa y la toma de decisiones a nivel institucional. Los hallazgos respaldan la importancia de invertir en recursos tecnológicos y en la creación de espacios adecuados para la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación. Esto implica que las instituciones educativas deben priorizar la asignación de presupuestos y la gestión de recursos para garantizar que los docentes y estudiantes cuenten con las herramientas necesarias para el desarrollo de actividades gamificadas en el aula.

En síntesis, las implicaciones teóricas y prácticas de la presente investigación son importantes para el campo de la educación, los hallazgos aportan y amplían las teorías existentes sobre el aprendizaje constructivista, la motivación y el compromiso de los estudiantes, al tiempo que cuestionan algunos enfoques tradicionales de la enseñanza de la lectura. De igual manera, los resultados tienen un impacto directo en la práctica educativa, resaltando la importancia de incorporar estrategias innovadoras como la gamificación en la enseñanza de la lectura, generar entornos de aprendizaje inclusivos y adaptativos, y priorizar la inversión en recursos tecnológicos y espacios adecuados para el desarrollo de actividades gamificadas.

Estos hallazgos invitan a repensar la práctica pedagógica y a adoptar enfoques innovadores que promuevan el aprendizaje colaborativo y significativo de los estudiantes, la guía metodológica propuesta en esta investigación se presenta como una herramienta importante para los docentes, brindando orientaciones claras y ejemplos prácticos para la implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector. Sin embargo, es importante reconocer que la transformación de la práctica educativa requiere un compromiso sostenido y un esfuerzo colaborativo entre docentes, estudiantes, instituciones educativas y la comunidad en general.

5. Conclusiones

La presente investigación ha permitido analizar la efectividad de la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para mejorar la práctica pedagógica en los grados de sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca. A través de un diseño metodológico cualitativo, basado en la investigación-acción, se han obtenido hallazgos importantes que permiten extraer conclusiones relevantes para el campo de la educación.

Una de las principales conclusiones que emerge de este estudio es que la implementación de estrategias de gamificación en el proceso lector tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. Los resultados obtenidos evidencian que la incorporación de elementos lúdicos, dinámicas de juego y actividades desafiantes en la enseñanza de la lectura genera un ambiente de aprendizaje motivador para los estudiantes. Esto se refleja en una mejora notable en la comprensión de códigos lingüísticos, la ampliación del vocabulario, la capacidad de inferencia y la comunicación asertiva de la información contenida en los textos.

Además, se concluye que la gamificación no solo favorece el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la lectura, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. La participación en actividades gamificadas fomenta la colaboración, la comunicación efectiva y la resolución de problemas en equipo. Asimismo, la retroalimentación inmediata y la sensación de logro que proporcionan las estrategias de gamificación contribuyen al fortalecimiento de la autoestima y la confianza de los estudiantes en su propio aprendizaje.

Asimismo, es posible establecer que la efectividad de las estrategias de gamificación en el proceso lector depende en gran medida de su adecuada planificación, diseño e implementación, la guía metodológica propuesta en esta investigación demostró ser una herramienta de utilidad para orientar a los docentes en la incorporación de elementos de gamificación en su práctica pedagógica. Sin embargo, se concluye que es fundamental adaptar estas estrategias a las necesidades específicas del contexto educativo, considerando las características de los estudiantes, los recursos disponibles y los objetivos de aprendizaje.

De igual manera, se concreta que la transformación de la práctica pedagógica a través de la gamificación requiere un compromiso sostenido por parte de los docentes y las instituciones educativas, los hallazgos de la presente investigación resaltan la importancia de brindar capacitación y acompañamiento continuo a los docentes en el diseño y aplicación de estrategias innovadoras en el aula. Además, se evidencia la necesidad de generar espacios de reflexión y colaboración entre los docentes para compartir experiencias, desafíos y buenas prácticas relacionadas con la gamificación en el proceso lector, la gamificación no solo tiene el potencial de mejorar el proceso lector, sino que también puede ser aplicada en otras áreas del conocimiento y niveles educativos. Los principios y elementos de la gamificación, como la narrativa, los desafíos, la retroalimentación y la recompensa, pueden adaptarse a diferentes contextos de aprendizaje para promover la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades específicas en los estudiantes.

Además, se concluye que la gamificación no es una solución mágica para todos los desafíos educativos, sino que debe ser entendida como una herramienta complementaria que se integra en un enfoque pedagógico más amplio, la efectividad de las estrategias de gamificación depende de su articulación con otros elementos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, como la planificación curricular, la evaluación formativa y la atención a la diversidad de los estudiantes.

Otra conclusión importante es que la incorporación de la gamificación en el proceso lector no solo beneficia a los estudiantes, sino que también tiene un impacto positivo en la práctica docente, los resultados de esta investigación sugieren que los docentes que implementan estrategias de gamificación en su enseñanza experimentan una mayor satisfacción y motivación en su labor. La gamificación les brinda la oportunidad de explorar nuevas formas de enseñar, de interactuar con los estudiantes y de generar experiencias de aprendizaje más significativas y memorables.

Asimismo, se concluye que la gamificación en el proceso lector tiene el potencial de contribuir a la reducción de las brechas educativas y a la promoción de la equidad en el acceso al conocimiento. Las estrategias de gamificación, al ser adaptables y flexibles, permiten atender a la diversidad de estilos de aprendizaje, habilidades y contextos socioculturales de los estudiantes. Esto es especialmente relevante en contextos educativos con recursos limitados o en zonas

rurales, donde la gamificación puede ser una herramienta importante para generar oportunidades de aprendizaje inclusivas y motivadoras.

Finalmente, se concluye que la presente investigación constituye un aporte al campo de la educación, al brindar evidencia empírica sobre la efectividad de las estrategias de gamificación en el proceso lector y al proponer una guía metodológica para su implementación en el aula. Sin embargo, se reconoce que este estudio es solo un punto de partida y que se requieren más investigaciones que profundicen en la aplicación de la gamificación en diferentes contextos educativos y que exploren su impacto a largo plazo en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

6. Recomendaciones

A partir de los hallazgos y conclusiones de la presente investigación, se plantean las siguientes recomendaciones y prospectivas para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el campo de la educación: Se recomienda a las instituciones educativas y a los docentes incorporar estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectura, adaptándolas a las necesidades y características específicas de sus contextos educativos. Para ello, se sugiere utilizar la guía metodológica propuesta en esta investigación como punto de partida y realizar las adecuaciones necesarias en función de los objetivos de aprendizaje, los recursos disponibles y las particularidades de los estudiantes.

Se recomienda brindar capacitación y acompañamiento continuo a los docentes en el diseño e implementación de estrategias de gamificación en el aula, es importante que las instituciones educativas promuevan espacios de formación, reflexión y colaboración entre los docentes, donde puedan compartir experiencias, desafíos y buenas prácticas relacionadas con la gamificación en el proceso lector. Asimismo, se sugiere establecer alianzas con universidades, centros de investigación y organizaciones especializadas en gamificación educativa para fortalecer la formación docente en esta área.

Se recomienda realizar investigaciones longitudinales que permitan evaluar el impacto a largo plazo de las estrategias de gamificación en el proceso lector y en el desarrollo integral de los estudiantes. Si bien la presente investigación ha demostrado la efectividad de estas estrategias en un contexto específico, es importante explorar su sostenibilidad y transferibilidad a otros niveles educativos, áreas del conocimiento y contextos socioculturales.

Se sugiere explorar la integración de la gamificación con otras metodologías activas y enfoques pedagógicos innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo o el uso de tecnologías educativas. La combinación de diferentes estrategias y recursos puede potenciar aún más los beneficios de la gamificación en el proceso lector y en el aprendizaje en general. Asimismo, se recomienda promover la participación activa de los estudiantes en el diseño y la implementación de las estrategias de gamificación en el aula. Es importante que los docentes tengan en cuenta las perspectivas, intereses y necesidades de los estudiantes al momento de planificar las actividades gamificadas. Esto puede aumentar la

motivación, el compromiso y la apropiación del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Se sugiere fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias entre instituciones educativas que estén implementando estrategias de gamificación en el proceso lector. La creación de redes de docentes, directivos y expertos en gamificación educativa puede favorecer la diseminación de buenas prácticas, la resolución de desafíos comunes y la generación de nuevas ideas y propuestas innovadoras. Se recomienda realizar estudios comparativos que permitan evaluar la efectividad de diferentes tipos de estrategias de gamificación en el proceso lector, considerando variables como el género, la edad, el nivel socioeconómico y el rendimiento académico previo de los estudiantes. Esto puede proporcionar información valiosa para adaptar las estrategias a las necesidades específicas de diferentes grupos de estudiantes.

Se sugiere explorar el uso de la gamificación en la evaluación formativa del proceso lector, la incorporación de elementos de juego en la evaluación puede hacer que esta sea más motivadora, significativa y útil para el aprendizaje de los estudiantes. Además, puede proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada que les permita identificar sus fortalezas y áreas de mejora en la comprensión lectora. Se recomienda investigar el impacto de la gamificación en el proceso lector en el desarrollo de otras habilidades y competencias transversales, como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la autorregulación del aprendizaje. Comprender cómo la gamificación puede potenciar estas habilidades puede abrir nuevas posibilidades para su aplicación en diferentes áreas del currículo escolar.

Se sugiere explorar el potencial de la gamificación para fomentar la inclusión y la equidad educativa en el proceso lector. Futuras investigaciones podrían analizar cómo las estrategias de gamificación pueden adaptarse para atender a la diversidad de los estudiantes, considerando aspectos como las necesidades educativas especiales, las diferencias culturales y lingüísticas, y las brechas digitales. Estas recomendaciones y prospectivas buscan orientar futuras líneas de investigación y acciones educativas que permitan profundizar en el conocimiento y la aplicación de la gamificación en el proceso lector. Se espera que este estudio sirva como un punto de partida para seguir explorando las posibilidades y los desafíos de esta estrategia innovadora, con el fin de mejorar la calidad de la educación y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Referencias

- Acevedo, J. F., y Gómez, G. D. (2021). Literatura e inclusión: influencias de la formación lectora y literaria en la educación inclusiva en la ciudad de Medellín, Colombia. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), e335710. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e335710>
- Acosta Mejía, J. A., Ramírez Vergara, L. M., y Márquez Lobo, Z. T. (2022). *Motivación del hábito lector a través de la gamificación utilizando un objeto virtual de aprendizaje en los estudiantes de sexto de la Institución Educativa Indígena San Francisco “El paki” del municipio de Sampués – Sucre* [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional. <http://dx.doi.org/10.57799/11227/11620>
- Alcaraz, P. P., y Valverde, M. T. C. (2023). Argumentación dialógica infantil sobre literatura de tradición oral para la resolución de conflictos escolares con recursos digitales *TEP. RED. Revista de Educación A Distancia*, 23(76). <https://doi.org/10.6018/red.562391>
- Al-Majdawi, A. M. G. (2022). The cognitive processes of reading skills. *International Journal Of Education Humanities And Social Science*, (04), 231-240. <https://doi.org/10.54922/ijehss.2022.0427>
- Almonacid-Fierro, A., Merellano-Navarro, E., Sepúlveda-Vallejos, S., y Rios-Chandia, M. (2020). Pedagogical Knowledge: A Reflection on the Pedagogical Praxis of Teachers during the Initial Phase of Their Profession. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(12B), 8075-8084. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082609>
- Anderle, F., Cattoni, A., Venuti, P., y Pasqualotto, A. (2022). The use of gamification to improve reading and writing abilities in Primary Schools. *Formare*, 22(3), 30-49. <https://doi.org/10.36253/form-13524>
- Ariza, M. A. P. (2023). Estrategias cognitivas y metacognitivas para la formación de lectores en el ciclo I. *Javeriana*(7), 12-19. <https://doi.org/10.11144/javeriana.10554.35074>
- Belouiza, O., Er-Rechydy, A., y Koumachi, B. (2024). Prior knowledge Activation through the use of Effective Reading Strategies. *International Journal Of English, Literature And Social Science*, 9(3), 389-394. <https://doi.org/10.22161/ijels.93.49>

- Benavides, M. M. P. (2020). Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), como declaraciones para establecer los procesos de aprendizaje. *Boletín Cehuma*, 9(2), 40-46. <https://doi.org/10.15658/cesmag20.12090205>
- Bogdanova, E. V. (2022). A Study of the Practice of Using Gamification Tools in Modern Pedagogical Education. *Vestnik Pedagogičeskih Inovacij*, (4), 95-105. <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2204.09>
- Burbano Ante, D. D., y Flórez Sinisterra, O. (2021). *Incidencia de las TIC en la motivación de la lectura en niños y niñas de 5 a 6 años del Instituto Melvin Jones de la ciudad de Popayán - Cauca* [Trabajo de grado, Universidad Autónoma de Colombia]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uniautonomia.edu.co/handle/123456789/488>
- Burman, J. T. (2021). The Genetic Epistemology of Jean Piaget. *Oxford Research Encyclopedia Of Psychology*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.521>
- Candanoza Caro, L. I., & Segovia Beltrán, Y. E. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. [Trabajo de grado, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/11323/9150>
- Carrasco, W. M. (2021). La educación del siglo XXI: un proceso de formación integral de la persona humana. *Cultura* (35), 107-131. <https://doi.org/10.24265/cultura.2021.v35.07>
- Carriazo Diaz, C., Pérez Reyes, M., y Gaviria Bustamante, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.3), 87-95. Universidad del Zulia. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Castellanos, R. B., Y Martínez, S. E. L. (2023). Prácticas pedagógicas para el desarrollo del pensamiento crítico. *Ciencia Latina*, 7(4), 5118-5135. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7338
- Castillo Anleu, J. A. (2011). *Proceso lector como instrumento de aprendizaje*. [Tesis de Maestría, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Archivo digital. http://www.repositorio.usac.edu.gt/1216/1/07_2115.pdf
- CEPAL (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Céspedes Caballero, L. H. (2022). *Características, oportunidades y retos de la gamificación para el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en los procesos de lectura y escritura en el*

- grado primero de primaria de la Escuela Mary Villamizar, sede G de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/17571>
- Chara Carabalí, Y. B., y Romero Viáfara, D. (2020). *Guía didáctica que permite a las docentes desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura en la Primera Infancia de la Institución Educativa Almirante Padilla sede Antonia Santos del municipio de Padilla Cauca* [Trabajo de grado, Institución Universitaria Antonio José Camacho]. Repositorio Institucional.
- Chávez, F. W. P. (2020). *El rol de la planificación en la gestión universitaria: Experiencias y resultados*. En Universidad Politécnica Estatal del Carchi eBooks. <https://doi.org/10.32645/9789942914705>
- Congreso de la República de Colombia. (1993). *Ley 60 de 1993: Por la cual se dictan normas orgánicas sobre la distribución de competencias de conformidad con los artículos 151 y 288 de la Constitución Política y se distribuyen recursos según los artículos 356 y 357 de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones*.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación*.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1561 de 2012: Por la cual se establece un proceso verbal especial para otorgar títulos de propiedad al poseedor material de bienes inmuebles urbanos y rurales de pequeña entidad económica, sanear la falsa tradición y se dictan otras disposiciones*.
- Congreso de la República de Colombia. (2015). *Ley 1753 de 2015: Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”*.
- Congreso de la República de Colombia. (2021). *Ley 2117 de 2021: Por medio del cual se adiciona la ley 1429 de 2010, la ley 823 de 2003, se establecen medidas para fortalecer y promover la igualdad de la mujer en el acceso laboral y en educación en los sectores económicos donde han tenido una baja participación y se dictan*.
- Corte Constitucional. (2013). Sentencia T-743/13: *Derecho fundamental a la educación e importancia del acceso y permanencia en el sistema educativo*

- Contreras-Morales, S. F. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 61-81. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.1982>
- Cordero-Díaz, M. C., Díaz-Soto, M. C., Díaz-Soto, A., y Marulanda-Ascanio, C. (2019). *Research as a pedagogical strategy for building a culture of science, technology and innovation in schools*. Mundo Fesc/Mundo FESC, 10(S1), 181-189. <https://doi.org/10.61799/2216-0388.417>
- Córica, J. L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *Revista Iberoamericana de Educación A Distancia*, 23(2), 255. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26578>
- DANE (2021). Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y comunicación en hogares y personas de 5 y más años de edad. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_departamenta_1_2020.pdf
- De Fuenmayor, N. N. M., y Cruz, N. M. P. R. (2023). Planificación y evaluación, fundamentos para el desarrollo de los procesos de educación centradas en la determinación de necesidades. *Dialéctica*, 1(20). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v1i20.1658>
- De Lima Silva, K., y Da Costa Fernandes, J. C. (2020). Metodologías Activas e o Lúdico: possibilidades de práticas de leitura em salas de aula. *Research, Society And Development*, 9(7), e122973694. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i7.3694>
- De los Ángeles Molina Ibarra, C. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar. *Boletín Redipe*, 9(1), 121-131. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i1.900>
- De Nazaré Madureira de Souza, M. (2021). Aquisição de leitura em crianças do primeiro ciclo do ensino fundamental é um desafio aos PROFESSORES. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências E Educação*, 7(2), 18. <https://doi.org/10.51891/rease.v7i2.621>
- Diaconu, N., Petre, C., y Comănescu, L. E. (2022). *Educational management and performance of school organizations*. Proceedings Of The . . . International Management Conference. <https://doi.org/10.24818/imc/2021/02.21>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2021). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
- Díaz, I. C. S., Calvillo, M. J., e Ibáñez, E. T. (2021). Motivación por la lectura académica de futuros docentes. *Educação & Formação*, 6(1), e3535. <https://doi.org/10.25053/redufor.v6i1.3535>

- Domínguez, J. J. F. (2021). El proceso lector: implicaciones y contribuciones de la neurociencia y la neuroeducación. *Revista Internacional de Apoyo A la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad/Revista Internacional de Apoyo A la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 7(1), 92-103. <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n1.6>
- Dovhaniuk, E., y Thelen, T. (2022). DESIGNING A GAMIFIED WEB APPLICATION FOR TRAINING ACADEMIC READING SKILLS. CELDA. https://doi.org/10.33965/celda2022_202207c040
- Elmer, S., Dittinger, E., Brocchetto, J., François, C., Besson, M., Jäncke, L., y Rodríguez-Fornells, A. (2021). Phonetic Skills and Verbal Memory Capacity Predict Phonetic-based Word Learning: An Event-related Potential Study. *Journal Of Cognitive Neuroscience*, 1-16. https://doi.org/10.1162/jocn_a_01745
- Esleta, L. L., Onquit, I. O., Balitaon, A. G., & Aguila, A. R. V. (2024). *Reading Ability and Academic Achievement*. Asian Conference On Education & International Development Official Conference Proceedings. <https://doi.org/10.22492/issn.2189-101x.2024.71>
- Francia-Jesús, M. E., Mendoza-González, A., y Andrade-Díaz, E. M. (2022). Influencia de las TIC en la comprensión lectora y la escritura creativa: una revisión sistemática. *Tierra Nuestra*, 16(1), 68-78. <https://doi.org/10.21704/rtn.v16i1.1899>
- Frean, J. (2022). *Comprehension across disciplines: A practical framework for reading research*. *Literacy*, 56(4), 299-310. <https://doi.org/10.1111/lit.12283>
- Frohmann, M., Sterner, I., Vulić, I., Minixhofer, B., y Schedl, M. (2024). *Segment Any Text: A Universal Approach for Robust, Efficient and Adaptable Sentence Segmentation*. arXiv (Cornell University). <https://doi.org/10.48550/arxiv.2406.16678>
- Galván, C. S. (2022). La evolución de las políticas educativas: de la integración a la inclusión. *Revista de Educación y Derecho*, 1 Extraordinario, 406-439. <https://doi.org/10.1344/reyd2021.1ext.37713>
- García, D. S., Otcheskiy, I., Alkhafaji, M. A., Keshta, I., Gabrielyan, S., y Gevorgyan, A. (2023). The Use of Digital Educational Resources in the Educational Process. *End Lecture notes in networks and systems*, 478-485. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35317-8_43
- Gaviria, M. D. (2021). Pedagogía de la Gamificación. *Creative Commons*. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>

- Gómez, C. F. (2023). *Estrategia lúdica para potencializar los procesos lecto-escritores, con los estudiantes de los grados segundo, tercero, cuarto y quinto del Centro Educativo la Palmera sede El Jardín, Piamonte, Cauca* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/11371/6358>
- Gonçalves, D. S. M., De Fátima Marinho Teodoro, M., y De Jesús de Oliveira Fernandes, M. (2023). The motivation of reading and writing and the difficulties for the development of the educator. *Revista Gênero E Interdisciplinaridade*, 4(06), 619-635. <https://doi.org/10.51249/gei.v4i06.1798>
- Gorain, N. S. C. (2023). Human, society and environment: a collaborative study. *EPRA International Journal Of Multidisciplinary Research*, 184-188. <https://doi.org/10.36713/epra12247>
- Guamán-Gómez, V. J., Espinoza-Freire, E. E., y Granda-Ayabaca, D. M. (2023). Rol del docente en la era digital. *Portal de la Ciencia*, 4(3), 364-378. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i3.398>
- Guerrero, J.A. (2019). L'eficàcia persuasiva. *Llengua, Societat I Comunicació*. <https://doi.org/10.1344/lsc-2005.3.4>
- Gutierrez Zapata de Mota, E. (2023). *Estrategia innovadora contextualizada para mejorar la planificación de la lectoescritura en los estudiantes de San Pedro de Macorís* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/14076>
- Gutiérrez, B. A., Gutiérrez, B. A., León, H., Yáñez, G. G. C., Muñoz, M. B., y Carrillo, K. S. (2022). Comprensión de lectura, reconocimiento de palabras y fluidez lectora en escolares de sexto año básico. *Onomázein Revista de Lingüística Filología y Traducción*, 55, 156-173. <https://doi.org/10.7764/onomazein.55.05>
- Hernández, Á. A. B., y Domich, M. A. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina*, 5(5), 7302-7320. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.848
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

- Holm, H., Lindström, N., Sullivan, K. P. H., Lindfors, H., Oskarsson, L., Surting, G., & Vestring, N. (2023). Innovating Literacy Learning for 21st Century Teacher Education. *En BRILL eBooks*, 286-310. https://doi.org/10.1163/9789004678545_012
- Hoshaw, J., Isaacson, E. M., Grabau, A., Wilkinson, R., Di Genova, L., Schramm-Possinger, M., Santilli, N. R., Daugherty, K. K., y Ben-Avie, M. (2021). Integrated Planning: The “Difference that Makes a Difference” in Institutional Effectiveness Over Time. *Intersection*, 2(3). <https://doi.org/10.61669/001c.24571>
- ICFES (2021). Informe nacional de resultados del examen Saber 11° 2020. <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/2211695/Informe%20nacional%20de%20resultados%20Saber%2011%202020.pdf>
- Jackendoff, R. (2022). Lexical semantics. *En Oxford University Press eBooks*, 126--130 <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198845003.013.3>
- Jaramillo Palacio, C. C. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para la promoción de lectura de adolescentes: Estudio de caso gamificando la Biblioteca Pública Piloto de Medellín*. [Tesis de maestría]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12744/612>
- Jenkin, Z. (2023). Perceptual learning. *Philosophy Compass*, 18(6). <https://doi.org/10.1111/phc3.12932>
- León, A. M., Ferrer, J. M. R., Parra, J. M. A., Campoy, J. M. F., Trigueros, R., y Martínez, A. M. M. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2021.08.001>
- López, E., Puerto, M. I., y Najar, O. (2019). Estrategias pedagógicas para mejorar las habilidades lectoras y escritoras. *Educación y Ciencia/Educación y Ciencia*, 23, 351-365. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.23.e10303>
- López et. al. (2021). Pensamiento crítico en estudiantes de educación superior: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación* 3(2). 374-385. Doi10.35622/j.rie.2021.02.006
- Lozano, E. P. (2019). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., y Martínez-Martínez, A. M. (2022b). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- Marczak, R., Hanna, P., y Hanna, C. (2018). Influence of Dissociated Mechanisms of Gamification on the Learning of Reading. *EAI Endorsed Transactions On Serious Games*, 4(14), 153-159. <https://doi.org/10.4108/eai.4-1-2018.153529>
- Martorell, J., Morucci, P., Mancini, S., y Molinaro, N. (2023). Sentence Processing: How Words Generate Syntactic Structures in the Brain. *En Neuromethods* 551-579. https://doi.org/10.1007/978-1-0716-3263-5_17
- Mediavilla, L. J. (2022). Gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ecos de la Academia/Ecos de la Academia (En Línea)*, 8(15), 21-33. <https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v8i15.729>
- Ministerio Educación Nacional. (2019). Plan Nacional de Lectura y Escritura "Leer es mi cuento". https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-387290_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (1979). Decreto 2277 de 1979: *Por el cual se adoptan normas sobre el ejercicio de la profesión docente.*
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Lineamientos Curriculares
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Plan Nacional de Lectura y Escritura "Leer es mi cuento"
- Ministerio de Educación Nacional. (2002). Decreto 1278 de 2002: *Por el cual se expide el Estatuto de Profesionalización Docente.*
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Decreto 1851 de 2015: *Por el cual se reglamenta la contratación del servicio público educativo por parte de las entidades territoriales certificadas y se subroga un capítulo del Decreto 1075 de 2015*
- Midrigan, T. (2022). The literary text – a means of textual competence training. *Acta Et Commentationes. Științe Ale Educației*, 3(29), 159-164. <https://doi.org/10.36120/2587-3636.v3i29.159-164>

- Mier, M. E. A., Palacín, J. J. M., & Roys, G. A. G. (2023). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4>
- Mijanović, N. (2023). Constructivism as a contemporary teaching paradigm. *Inovacije U Nastavi*, 36(1), 21-32. <https://doi.org/10.5937/inovacije2301021m>
- Mocini, R. (2022). The Construction of Medical Knowledge: A Semantic Taxonomy of Processes. *International Journal Of Linguistics, Literature And Culture*, 9(3), 1-14. <https://doi.org/10.19044/llc.v9no3a1>
- Morales-Carrero, J. (2020). El rol del orientador como agente dinamizador del escenario educativo y social. *Innovaciones Educativas*, 22(32), 184-198. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2903>
- Munzon, A. T. C., y Salazar, A. Z. C. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Muñoz, R., y Ramos, V. (2019). *Revisión teórica de la gamificación en el Educación Superior*. [Universidad de la Frontera] https://www.researchgate.net/publication/347096640_Gamificacion_como_estrategia_de_aprendizaje_en_educacion_superior
- Mustofa, A. Z. (2022). Hierarchy of Human Needs: A Humanistic Psychology Approach of Abraham Maslow. *Kawanua International Journal Of Multicultural Studies*, 3(2), 30-35. <https://doi.org/10.30984/kijms.v3i2.282>
- Navarra, J. M. (2020). Aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura. *Innovación Educativa/Innovación Educativa*, 30, 21-39. <https://doi.org/10.15304/ie.30.7111>
- Neiva, J. A. V. (2024). Criterios para el Diseño de un Currículo Incluyente de la Diversidad de una Comunidad Educativa. *Ciancia Latina*, 8(1), 1929-1938. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9579
- OCDE (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. PISA, OCDE Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Ormaza Murillo, L., & Carzola, A. (2023). *Gamificación en el proceso de lectoescritura para contextos interculturales, en estudiantes de segundo año de EGB de la unidad educativa*

- "Miguel Ángel León Pontón" Riobamba [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11545>
- Palacios Becerra, Y., Perea, Y., Rico Ledesma, J. S., y Sánchez Ávila, M. B. (2024). *Estrategia lúdica para fomentar el proceso de lectura en los estudiantes del grado tercero de la IE Concentración Escolar Misak Cajibío – Cauca en el año 2024* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1154>
- Panthee, S. K. (2022). A Theoretical Discourse on Quality Education. *Curriculum Development Journal*, 30(44), 99-112. <https://doi.org/10.3126/cdj.v30i44.54984>
- Payarez, I. J. M. (2019). Retos de las reformas educativas en América Latina. *Hojas y Hablas*, 17, 103-117. <https://doi.org/10.29151/hojasyhablas.n17a7>
- Pérez, F. L. (2019). Análisis de la importancia del planeamiento educativo. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 3(1), 135-141. <https://doi.org/10.36314/cunori.v3i1.89>
- Pérez, J. B. G. (2022). Motivación. Clave para un aprendizaje activo y profundo. *Padres y Maestros*, 389, 18-23. <https://doi.org/10.14422/pym.i389.y2022.003>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Qi, C. H., Bulotsky, R. S., y Barton, E. E. (2020). Examining the Relation Between Language Skills and Challenging Behavior. *Topics In Early Childhood Special Education*, 40(3), 128-130. <https://doi.org/10.1177/0271121420956781>
- Radul, V. (2023). *Social maturity – the quality of personality development*. *Social'na Robota Ta Social'na Osvita*, 1(10), 172-177. [https://doi.org/10.31499/2618-0715.1\(10\).2023.282285](https://doi.org/10.31499/2618-0715.1(10).2023.282285)
- Ramos, D. P., De Sousa Araújo, F. R., Rancan, G., Júnior, H. G. M., y De Bona, M. (2024). Gamification and motivation in learning. *RCMOS*, 1(1). <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2024.486>
- Redondo, J. J. C. (2023). Gestión de los centros educativos de secundaria con recursos en la potestad discrecional, el quehacer de la coordinación académica y el liderazgo educativo. *Gestión de la Educación*, 10(1). <https://doi.org/10.15517/rge.v10i1.57522>
- Reyes, C. S. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Rehuso*, 4(3), 39. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i3.1984>
- Rivera, N. M. B., Revolledo, R. F. L., Hernández, M. M. O., y Quintero, Y. C. (2022). Impacto de las tecnologías de la información y comunicación en la educación. *Revista Científica*

- Journal Techinnovation*, 1(2), 18-25.
<https://doi.org/10.47230/journal.techinnovation.v1.n2.2022.18-25>
- Rojas Mejía, J. C. (2021). *Fortalecimiento de la producción textual integrando la gamificación como eje motivador usando el cine a modo de Estrategia pedagógica* [Trabajo de Grado Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio Institucional Universidad de Pamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6479>
- Sallán, J. G. (2020). La organización y gestión de centros educativos: ¿una apuesta pendiente? *Avances En Supervisión Educativa*, 33, 35-56. <https://doi.org/10.23824/ase.v0i33.682>
- Santillán, J. K. A., Valderrama, D. A. C., Arce, C. G. M., y Barragán, G. A. V. (2023). Gamification in Education: Its Impact on Invisible Learning. *Migration Letters*, 20(S12), 218-225. <https://doi.org/10.59670/ml.v20is12.5875>
- Saraceni, C. (2022). Materials for developing reading skills. En Routledge eBooks, 233-243. <https://doi.org/10.4324/b22783-20>
- SED Cauca (2020). Diagnóstico de las prácticas pedagógicas en el área de lenguaje en las instituciones educativas del departamento del Cauca. Informe técnico. Popayán, Cauca: Secretaría de Educación Departamental del Cauca.
- Segiet, W. (2020). Community building as an educational task. *Kultura, Społeczeństwo, Edukacja/Culture, Society, Education*, 18(2). <https://doi.org/10.14746/kse.2020.18.2.2>
- Segura, F. R., Borrás, S. M., y Ferragud, C. B. G. (2019). Proyectos educativos integrados para el aprendizaje competencial de los maestros, en los grados superiores de educación. Análisis de una experiencia y primeros resultados de aprendizaje. *Publicaciones*, 49(1), 63-78. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v49i1.9853>
- Serrano, P. (2019). La integración sensorial: en el desarrollo y aprendizaje infantil. *Narcea Ediciones*.
- Sierra, C. C. R., & Fernández-Reina, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Íkala Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 484–503. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a12>
- Silva, G. E. C., Sinchi, J. E. B., Uchuari, B. L. P., y González, M. R. S. (2023). Aplicación didáctica de las técnicas de lectura para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes educación básica. *Ciencia Latina*, 7(2), 10827-10847. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6169

- Souza, L. R., y Oliveira, E. C. (2019). A leitura como fator de desenvolvimento social e crítico da criança. *JOSSHE*, 2(2), 73-81. <https://doi.org/10.46866/jossh.2019.v2.n2.56>
- Tenganan, N. D. A. (2020). La práctica pedagógica: una reflexión propia de crecimiento vocacional. *Fedumar Pedagogía y Educación/Fedumar Pedagogía y Educación*, 7(1), 36-41. <https://doi.org/10.31948/10.31948/rev.fedumar7-1.art4>
- Tobón, S. (2019). Formación integral y competencias. *Ecoe ediciones*, 227
- UNESCO (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381>
- Universidad del Cauca. (2022). *Estudio sobre hábitos de lectura en el municipio de Santa Rosa* [Informe de investigación]. Repositorio Institucional.
- Uribe Maya, M., Ruiz Muñoz, D., y Caicedo Jaramillo, L. E. (2022). *Influencia de la lecto-escritura en los procesos de comprensión y escritura espontánea en niños de segundo grado del Colegio Monseñor Ernesto Gómez Echeverri* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/17428>
- Vergara, M. V. (2022). Hacia una formación de los docentes políticamente correcta y pedagógicamente inadecuada. *Cadernos de Pesquisa*. <https://doi.org/10.18764/2178-2229v29n3.2022.47>
- Villar-Aldonza, A., y Gambau-Suelves, B. (2020). La desigualdad educativa, ¿son los programas de refuerzo la solución? Evidencia empírica del impacto a nivel intracentros. *Revista Investigación Educativa/RIE. Revista Investigación Educativa*, 38(2), 379-396. <https://doi.org/10.6018/rie.394511>
- Vinces-Sánchez, O. J., Ramírez-Mayón, L. B., y Paladines-Condoy, J. J. (2023). Planificación educativa: herramienta fundamental para la gestión de las instituciones educativas. *Sociedad & Tecnología*, 6(2), 322-334. <https://doi.org/10.51247/st.v6i2.376>
- Weinert, S. (2022). Language and Cognition. En Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108643719.008>

Apéndice 1. Formato de Validación

Formato para la validación

Título: Guías para las entrevistas semiestructuradas como instrumento para su validación.

Objetivo del proyecto de investigación: Analizar la conveniencia del proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa por medio de una guía metodológica para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, en estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Santa Marta.

Objetivos del instrumento:

1. Identificar las habilidades que tienen los estudiantes al momento de realizar el proceso lector y las metodologías utilizadas en el aula de clase para la realización de las actividades de lectura.
2. Analizar las habilidades adquiridas o reforzadas después de la realización de la investigación, infiriendo el nivel de conveniencia de las estrategias de gamificación en la planeación educativa de las actividades de lectura en el aula.

Descripción del instrumento:

La organización de los instrumentos utilizados para la recolección de la información en la investigación, se componen de dos entrevistas semiestructuradas, las cuales serán aplicadas a los diez (10) estudiantes que participarán en el estudio en dos momentos específicos; la primera al inicio del proceso indagatorio como medio para la realización de un diagnóstico inicial que permita conocer las habilidades que tienen los alumnos antes de la aplicación de la guía metodológica sobre proceso lector; y la segunda al final de la exploración como medio para evaluar la conveniencia de las estrategias de gamificación en el mejoramiento de las actividades de lectura en el aula.

Población a la que va dirigido:

Para la elaboración de la investigación participaron diez (10) estudiantes de los grados sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta, del municipio de Santa Rosa en el departamento del Cauca, de un total de cuarenta y cinco (45) alumnos que conforman el total de la población estudiantil de los niveles de formación secundaria del plantel educativo, divididos en diecisiete (17) mujeres y veintiocho (28) hombres. Dichos alumnos, participan de manera libre, voluntaria e intencional en el proceso de investigación, privilegiando el acceso a una información real, fluida y precisa sobre el tema de interés.

<p>Pregunta de investigación:</p> <p>¿Qué conveniencia tiene la integración de estrategias de gamificación en el proceso lector para mejorar la práctica pedagógica en el aula, por medio de una</p>	<p>Justificación:</p> <p>La investigación sobre la conveniencia de los procesos lectores en el desarrollo académico de los estudiantes, permitirá fundamentar las actividades destinadas a</p>
--	--

<p>guía metodológica aplicada en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa, Cauca?</p>	<p>mejorar los niveles de discernimiento textual, apoyando de manera positiva el quehacer académico en todas las áreas y asignaturas que conforman los planes de estudios y el esquema curricular del centro educativo. De tal modo, los alumnos de los grados sexto hasta el grado once, comprenderán que el proceso de lectura, va más allá de una simple ejecución, gesticulación y pronunciación de palabras, oraciones y párrafos, para que se convierta en un procedimiento interactivo, donde cada término trascienda e interiorice en el alumno y de esta manera le otorgue facultades y manejos para que, al recibir la información, la procese, la identifique y la comunique de manera asertiva.</p>		
<p>Describir las habilidades y capacidades que tienen los estudiantes en la realización del proceso lector, deduciendo su importancia en la planificación de las actividades en el aula.</p> <p>Identificar los elementos relacionados con las estrategias de gamificación utilizadas en la dinamización de los procesos lectores en el desarrollo de la práctica pedagógica desde la planificación de las actividades de lectura.</p> <p>Comparar los resultados obtenidos luego de la realización de la investigación con relación al análisis inicial, indicando la conveniencia del proceso lector mediado por estrategias de gamificación en el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula.</p>	<p>Diseño:</p> <p>Investigación – Acción</p>		
Operacionalización de las categorías de estudio			
Categorías	Dimensión	Subdimensión	Indicador

1. Principal El proceso Lector	1.1 Procesos perceptivos	1.1.1 Percepción visual de los códigos lingüísticos.	1.1.1.1 Percibe los códigos lingüísticos de textos.
	1.2 Procesos léxicos	1.2.1 Conocimiento del vocabulario.	1.2.1.1 Reconoce el significado de las palabras en la lectura.
	1.3 Procesos Sintácticos	1.3.1 Organización de los códigos lingüísticos para la estructura de los textos.	1.3.1.1 Infiere significados a partir del texto
	1.4 Procesos semánticos	1.4.1 Análisis conceptual de la lectura.	1.4.1.1 Comprende los mensajes que están contenidos en el texto.
			1.4.1.2 Comunica de manera asertiva la información contenida en los textos.
1.5 Estrategias de gamificación en el proceso de comprensión lectora.	1.5.1 Dinámica del juego en las actividades de lectura.	1.5.1.1 Establece niveles de atención y participación en las actividades.	
2. Secundaría Práctica pedagógica en el aula.	2.1 Planeación de las actividades de comprensión lectora.	2.1.1 Actividades lúdicas para el fortalecimiento del proceso lector.	2.1.1.1 Considera que la Planeación de las actividades del proceso lector involucra elementos de la lúdica para el desarrollo del aprendizaje.
	2.2 Organización de los espacios para la realización de las actividades del proceso lector.	2. 2.1 Adecuación de espacios.	2. 2.1.1 Participa en la construcción de espacios para la realización de las actividades de lectura, haciéndolos cómodos y agradables.

	2.3 Establecimiento de los instrumentos valorativos de la práctica en el aula.	2.3.1 Identificación del nivel de comprensión lectora.	2.3.1.1 Participa en la construcción de elementos evaluativos de los procesos lectores, considerando las características de la mecánica del juego.
	2.4 Vinculación de elementos de la gamificación en los espacios para la realización de la lectura.	2.4.1 Promoción del gusto por leer en la práctica pedagógica.	2. 4.1.1 Construye espacios para el desarrollo del proceso lector por medio de la vinculación de la gamificación.

Guion de instrumento (entrevista semiestructurada aplicable en la etapa inicial)

Categoría 1: dimensión 1.1: subdimensión 1.1.1: indicador: 1.1.1.1

Pregunta 1. ¿Qué son los códigos lingüísticos?

Pregunta 2. ¿Reconoce con facilidad los códigos lingüísticos presentes en los textos que son utilizados en las diferentes asignaturas?

Categoría 1: dimensión 1.2: subdimensión 1.2.1: indicador: 1.2.1.1

Pregunta 1. ¿Considera que su conocimiento a nivel de vocabulario es el adecuado para comprender el significado de las palabras que estructuran los textos? ¿Por qué?

Categoría 1: dimensión 1.3: subdimensión 1.3.1: indicador: 1.3.1.1

Pregunta 1. ¿Organiza con facilidad los códigos lingüísticos para organizar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza esta actividad?

Pregunta 2. ¿Infiere con facilidad los significados de los mensajes a partir de la lectura de los textos? ¿Por qué?

Categoría 1: dimensión 1.4: subdimensión 1.4.1: indicador: 1.4.1.1

Pregunta 1. ¿Cómo realiza el análisis conceptual de las lecturas para la comprensión de los contenidos?

Categoría 1: dimensión 1.4: subdimensión 1.4.1: indicador: 1.4.1.2

Pregunta 1: ¿Se le facilita comunicar la información después de la realización de las lecturas?

¿Por qué?

Categoría 1: dimensión 1.5: subdimensión 1.5.1: indicador: 1.5.1.1

Pregunta 1. ¿Considera que las actividades de lectura realizadas en el aula cuentan con elementos de motivación, siendo llamativas para establecer su deseo de participación en las mismas? ¿Por qué?

Categoría 2: dimensión 2.1: subdimensión 2.1.1: indicador: 2.1.1.1

Pregunta 1. ¿Considera usted que las actividades de lectura en el aula, cuentan con elementos lúdicos para el mejoramiento de la comprensión lectora, o por el contrario los docentes se limitan a metodologías tradicionales para la realización de dichas tareas?

Categoría 2: dimensión 2.2: subdimensión 2.2.1: indicador: 2.2.1.1

Pregunta 1. ¿Los docentes le permiten participar en la adecuación de espacios, en los cuales se realizan las actividades de lectura, haciéndole posible su vinculación en dichos procesos de dinamización del aprendizaje? ¿Por qué?

Categoría 2: dimensión 2.3: subdimensión 2.3.1: indicador: 2.3.1.1

Pregunta 1. ¿Al finalizar las actividades de lectura el docente realiza procesos de valoración para identificar el nivel de comprensión lectora?

Pregunta 2. ¿Participa en la realización de actividades evaluativas sobre los procesos lectores efectuados en el aula?

Pregunta 3. ¿Conoce los lineamientos valorativos de las actividades de lectura?

Categoría 2: dimensión 2.4: subdimensión 2.4.1: indicador: 2.4.1.1

Pregunta 1. Al desarrollar actividades en el aula referentes a la lectura. ¿Le permiten expresar sus opiniones sobre sus gustos, inquietudes e intereses para la generación de un aprendizaje significativo?

Guion de instrumento (entrevista semiestructurada aplicable en la etapa final)

Después de la participación de las actividades de la investigación

Categoría 1: dimensión 1.1: subdimensión 1.1.1: indicador: 1.1.1.1

Pregunta 1. ¿Qué son los códigos lingüísticos?

Pregunta 2. ¿Mejoró su nivel de percepción de los códigos lingüísticos presentes en los textos utilizados en las actividades de la investigación?

Categoría 1: dimensión 1.2: subdimensión 1.2.1: indicador: 1.2.1.1

Pregunta 1. Según lo aprendido ¿Mejoró su nivel de vocabulario como herramienta para comprender el significado de los textos? ¿Por qué?

Categoría 1: dimensión 1.3: subdimensión 1.3.1: indicador: 1.3.1.1

Pregunta 1. ¿Mejoró la manera de organizar los códigos lingüísticos para estructurar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza ahora esta actividad?

Pregunta 2. ¿Infiere con mayor facilidad los significados de los mensajes a partir de la lectura de los textos? ¿Por qué?

Categoría 1: dimensión 1.4: subdimensión 1.4.1: indicador: 1.4.1.1

Pregunta 1. ¿Realizó con éxito el análisis conceptual de las lecturas realizadas en las actividades de la investigación?

Categoría 1: dimensión 1.4: subdimensión 1.4.1: indicador: 1.4.1.2

Pregunta 1: ¿Mejoró su manera de comunicar la información contenida en los textos? ¿Cómo lo hizo?

Categoría 1: dimensión 1.5: subdimensión 1.5.1: indicador: 1.5.1.1

Pregunta 1. ¿Las actividades de lectura realizadas en la investigación contaron con elementos de motivación, siendo llamativas para establecer su deseo de participación en las mismas? ¿Por qué?

Categoría 2: dimensión 2.1: subdimensión 2.1.1: indicador: 2.1.1.1

Pregunta 1. ¿Las actividades sobre el proceso lector realizadas en la investigación, contaron con elementos lúdicos para el mejoramiento de su comprensión lectora, o por el contrario no generaron un cambio significativo con las realizadas con anterioridad?

Categoría 2: dimensión 2.2: subdimensión 2.2.1: indicador: 2.2.1.1

Pregunta 1. ¿Se le permitió participar en la adecuación de los espacios en los cuales se realizan las actividades de lectura, haciéndole posible su vinculación en dichos procesos de dinamización del aprendizaje? ¿Por qué?

Categoría 2: dimensión 2.3: subdimensión 2.3.1: indicador: 2.3.1.1

Pregunta 1. Después de la realización de las actividades de lectura. ¿Se realizaron procesos de valoración para identificar el nivel de comprensión lectora?

Pregunta 2. ¿Participó en la realización de actividades evaluativas sobre los procesos lectores en la investigación?

Pregunta 3. ¿Se le dieron a conocer los lineamientos valorativos de las actividades del cronograma de la investigación?

Categoría 2: dimensión 2.4: subdimensión 2.4.1: indicador: 2.4.1.1

Pregunta 1. Al desarrollar actividades del cronograma. ¿Expresó sus opiniones sobre sus gustos, inquietudes e intereses para la generación de un aprendizaje significativo?

Validez			
Aplicable	x	No aplicable	
Aplicando haciendo los respectivos cambios			

Validez			
Aplicable	x	No aplicable	
Aplicando haciendo los respectivos cambios			

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Magister Deisy Maricella Cabezas López

Experiencia docente:
10 años de experiencia en la docencia, 6 años de éstos en la zona en la cual se realiza el proyecto.

Nivel Académico: Candidata a Doctora en Ciencias de la Educación.
Magister en Educación.
Ingeniera Ambiental.

Fecha: 04/03/2023

Observaciones en general: Los términos utilizados en la realización de las preguntas son coherentes con los objetivos investigativos, sin embargo, debe buscar conceptos más ajustados a la realidad vivencial de la población estudiada, con el objetivo de obtener información útil para el proceso.

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Carol Natalia Paz Gaviria

Experiencia docente:
10 años de experiencia en la docencia.

Nivel Académico: Magíster en recursos digitales aplicados a la educación.
Licenciada en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés.

Fecha: 13/03/2023

Observaciones en general: El instrumento cumple con los requisitos establecidos para el cumplimiento del objetivo de la investigación.

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Julliet Karina Medina Torres

Experiencia docente: 12 años de experiencia en la docencia y 6 en investigación.				
Nivel Académico: Magister en Educación, Línea de Investigación en Pedagogía de la Lectura y la Escritura Licenciada en Español y Literatura				
Fecha: 14/03/2023				
Observaciones en general: El instrumento es aplicable en la investigación, cumple con los ítems.				
Validez				
Aplicable	x	No aplicable		
Aplicando haciendo los respectivos cambios				
Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación		x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir		x		
Validado por: Dra. (c) Deisy Maricella Cabezas López				
Experiencia docente: 10 años de experiencia en la docencia, 6 años de éstos en la zona en la cual se realiza el proyecto.				
Nivel Académico: Candidata a Doctora en Ciencias de la Educación. Magister en Educación. Ingeniera Ambiental.				
Fecha: 04/03/2023				
Observaciones en general: Considere disminuir el número de preguntas, asociando indicadores que puedan ser entendidos desde un mismo cuestionamiento. Debe realizar una adecuación de las preguntas para que sean entendibles para estudiantes de secundaria.				

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Carol Natalia Paz Gaviria

Experiencia docente:
10 años de experiencia en la docencia.

Nivel Académico: Magíster en recursos digitales aplicados a la educación.
Licenciada en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés.

Fecha: 13/03/2023

Observaciones en general: El instrumento permite desarrollar la etapa de recolección y análisis de datos.

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Julliet Karina Medina Torres


Experiencia docente: 12 años de experiencia en la docencia y 6 en investigación.
Nivel Académico: Magister en Educación, Línea de Investigación en Pedagogía de la Lectura y la Escritura Licenciada en Español y Literatura
Fecha: 14/03/2023
Observaciones en general: El instrumento cumple, se recomienda disminuir número de preguntas.

Título: guion de formato de observación

Objetivo del instrumento: La construcción de la guía de observación tiene la intencionalidad de establecer una reflexión, sobre el análisis de la conveniencia del proceso lector mediado por estrategias de gamificación para mejorar la práctica pedagógica en el aula. Por consiguiente, dicho instrumento permitirá comprender la problemática estudiada antes, durante y después de la realización de la investigación.

Descripción del instrumento:

El siguiente instrumento cuenta con 10 afirmaciones las cuales serán valoradas por cada uno de los 10 participantes con la siguiente escala de cualificación; Siempre, Casi siempre, A veces Nunca.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARTA “Arte, naturaleza y ciencia”</p>	<p>Instrumento</p>
<p>Investigación: "El proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, en la Institución Educativa Santa Marta del municipio de Santa Rosa Cauca"</p>		
<p>Guía de observación La siguiente guía de observación busca registrar tres momentos donde sea posible establecer la dinámica de los estudiantes objeto de estudio, antes, durante y después de la realización de la investigación.</p>		
<p>Tiempo designado a la observación:</p>		

4. El estudiante comprende los mensajes que están contenidos en el texto.				
4. El estudiante comunica de manera asertiva la información contenida en los textos				
5. El estudiante establece niveles de atención y participación en las actividades.				
6. El estudiante considera que la Planeación de las actividades del proceso lector involucra elementos de la lúdica para el desarrollo del aprendizaje.				
7. El estudiante participa en la construcción de espacios para la realización de las				

actividades de lectura, haciéndolos cómodos y agradables.				
8. El estudiante Participa en la construcción de elementos evaluativos de los procesos lectores, considerando las características de la mecánica del juego.				
9. El estudiante construye espacios para el desarrollo del proceso lector por medio de la vinculación de la gamificación.				

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		

Validado por: Julliet Karina Medina Torres

Experiencia docente:

12 años de experiencia en la docencia y 6 en investigación.

<p>Nivel Académico: Magister en Educación, Línea de Investigación en Pedagogía de la Lectura y la Escritura Licenciada en Español y Literatura</p>																							
<p>Fecha: 14/03/2023</p>																							
<p>Observaciones en general: La guía de observación mostró consistencia y capturó efectivamente las categorías de estudio, demostrando su confiabilidad y validez</p>																							
<p>Validado por: Dra. (c) Deisy Maricella Cabezas López</p>																							
<p>Experiencia docente: 10 años de experiencia en la docencia, 6 años de éstos en la zona en la cual se realiza el proyecto.</p>																							
<p>Nivel Académico: Candidata a Doctora en Ciencias de la Educación. Magister en Educación. Ingeniera Ambiental.</p>																							
<p>Fecha: 04/03/2023</p>																							
<p>Observaciones en general: Cumple con los criterios para la realización de las observaciones de campo, en el marco de la investigación.</p>																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspectos Generales</th> <th>Sí</th> <th>No</th> <th>Observaciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x			Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x			Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x			El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		
Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones																				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	x																						
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	x																						
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	x																						
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x																						

Apéndice 2. Rejilla de observación

Objetivo: Identificar y analizar las estrategias de gamificación aplicadas en investigaciones previas para mejorar los procesos lectores en estudiantes de educación secundaria.

Categorías de análisis:

1. Estrategias de gamificación y su implementación
 - 1.1. Tipos de estrategias utilizadas
 - 1.2. Elementos de gamificación incorporados
 - 1.3. Metodología de aplicación
2. Procesos lectores abordados
 - 2.1. Procesos perceptivos y léxicos
 - 2.2. Procesos sintácticos y semánticos
3. Resultados obtenidos
 - 3.1. Mejoras en la comprensión lectora
 - 3.2. Impacto en la motivación y participación de los estudiantes
4. Contexto de aplicación
 - 4.1. Nivel educativo
 - 4.2. Características de los participantes
5. Aplicabilidad a la presente investigación
 - 5.1. Similitudes con el contexto y objetivos del estudio
 - 5.2. Posibilidades de adaptación de las estrategias

Categoría	Subcategoría	Autor / Investigación	Análisis
1. Estrategias de gamificación y su implementación	1.1. Tipos de estrategias utilizadas	Ormaza y Carzola (2023). Gamificación en el proceso de lectoescritura para contextos interculturales, en estudiantes de segundo año de EGB de la unidad educativa "miguel ángel león pontón" Riobamba	La investigación aplicó estrategias de gamificación como juegos interactivos y desafíos visuales para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de segundo año de educación general básica en un contexto intercultural. Estas estrategias se alinean con las utilizadas en la presente investigación, como el juego de relación imágenes-texto y la yincana lectora, que también buscan mejorar la comprensión lectora a través de actividades lúdicas y desafiantes.

1. Estrategias de gamificación y su implementación	1.2. Elementos de gamificación incorporados	Marczak et al. (2018). Influence of Dissociated Mechanisms of Gamification on the Learning of Reading	El estudio incorporó mecanismos disociados de gamificación, como la narrativa, los desafíos y la retroalimentación inmediata, para mejorar el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primaria. Estos elementos son similares a los utilizados en la presente investigación, donde se incorporaron narrativas atractivas, desafíos graduales y retroalimentación constante para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en las actividades de lectura gamificadas.
1. Estrategias de gamificación y su implementación	1.3. Metodología de aplicación	León et al. (2022). Juega y aprende: Influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria	La investigación utilizó un diseño cuasi-experimental con un grupo experimental y un grupo de control, aplicando estrategias de gamificación y aprendizaje basado en juegos durante un periodo de tres meses. Esta metodología es similar a la utilizada en la presente investigación, donde se implementó la guía metodológica basada en estrategias de gamificación durante un periodo de tiempo determinado y se evaluó su impacto en el proceso lector de los estudiantes.
2. Procesos lectores abordados	2.1. Procesos perceptivos y léxicos	Gaviria (2021). Pedagogía de la gamificación.	La teoría de la gamificación propuesta por Gaviria destaca la importancia de abordar los procesos perceptivos y léxicos en la comprensión lectora a través de actividades lúdicas que promuevan la identificación de códigos lingüísticos y el reconocimiento de vocabulario. Estos aspectos fueron considerados en la presente investigación, donde se diseñaron actividades gamificadas que fortalecieran la percepción de códigos lingüísticos y la ampliación del vocabulario de los estudiantes.

2. Procesos lectores abordados	2.2. Procesos sintácticos y semánticos	Munzon y Salazar (2022). Development of Reading-writing with gamification in children of second grade.	Los autores sugieren que la incorporación de elementos de gamificación en la práctica pedagógica puede favorecer el desarrollo de procesos sintácticos y semánticos en la comprensión lectora, al promover la reflexión sobre las estructuras gramaticales y la construcción de significados. Estos procesos fueron abordados en la presente investigación a través de actividades como la escritura de finales alternativos, donde los estudiantes debían analizar la estructura narrativa.
3. Resultados obtenidos	3.1. Mejoras en la comprensión lectora	Ormaza y Carzola (2023). Gamificación en el proceso de lectoescritura para contextos interculturales, en estudiantes de segundo año de EGB de la unidad educativa "miguel ángel león pontón" Riobamba	El estudio demostró una mejora significativa en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental en comparación con el grupo control, después de la aplicación de estrategias de gamificación durante un periodo de tres meses. Estos resultados son consistentes con los obtenidos en la presente investigación, donde se evidenció una mejora notable en la comprensión lectora de los estudiantes tras la implementación de la guía metodológica basada en estrategias.
3. Resultados obtenidos	3.2. Impacto en la motivación y participación	Acosta et al. (2022). Motivación del hábito lector a través de la gamificación	La investigación evidenció un aumento en la motivación y participación de los estudiantes de sexto grado al utilizar un objeto virtual de aprendizaje gamificado para fomentar el hábito lector. Estos resultados coinciden con los observados en la presente investigación, donde los estudiantes mostraron un mayor interés, compromiso y disposición hacia las actividades de lectura gamificadas, como se evidenció en los testimonios del Estudiante 8 y el Estudiante 9.

4. Contexto de aplicación	4.1. Nivel educativo	Rojas (2021). Fortalecimiento de la producción textual integrando la gamificación como eje motivador	El estudio se enfocó en estudiantes de séptimo grado de una institución educativa pública, demostrando la aplicabilidad de las estrategias de gamificación en el nivel de educación secundaria. Esto es similar al contexto de la presente investigación, que se llevó a cabo con estudiantes de los grados sexto a once de la Institución Educativa Santa Marta, evidenciando la pertinencia de las estrategias de gamificación en este nivel educativo.
4. Contexto de aplicación	4.2. Características de los participantes	Ormaza y Carzola (2023). Gamificación en el proceso de lectoescritura para contextos interculturales, en estudiantes de segundo año de EGB de la unidad educativa "miguel ángel león pontón" Riobamba	La investigación se realizó con estudiantes de segundo año de educación general básica en un contexto intercultural, lo que resalta la importancia de considerar las características específicas de los participantes al diseñar e implementar estrategias de gamificación. En la presente investigación, se tuvieron en cuenta las características sociodemográficas y las necesidades específicas de los estudiantes de la Institución Educativa Santa Marta, ubicada en una zona rural.
5. Aplicabilidad a la presente investigación	5.1. Similitudes con el contexto y objetivos	León et al. (2022) Juega y aprende: Influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria	La investigación de León et al. se enfoca en estudiantes de secundaria y busca mejorar la comprensión lectora a través de estrategias de gamificación, lo cual es similar al contexto y objetivos de la presente investigación. Ambos estudios resaltan la importancia de implementar estrategias innovadoras y motivadoras para fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes en este nivel educativo.
5. Aplicabilidad a la presente investigación	5.2. Posibilidades de adaptación de las estrategias	Dovhaniuk y Thelen (2022). Designing a gamified web application for training academic reading skills	El estudio de Dovhaniuk y Thelen propone el diseño de una aplicación web gamificada para el entrenamiento de habilidades de lectura académica en estudiantes universitarios. Aunque el contexto educativo es diferente, la idea de utilizar plataformas digitales gamificadas puede adaptarse al contexto de la Institución Educativa Santa Marta,

			como se hizo con la incorporación del plan lector de Colombia Aprende en la guía metodológica.
--	--	--	--

Apéndice 3. Consentimiento informado

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE	
Apellidos y Nombres	_____
Grado	Edad
Dirección	Sexo
Teléfono	Correo electrónico

INFORMACIÓN SOBRE EL PROCESO
Procedimiento a realizar: Procedimiento de recolección de información y participación en el proyecto de investigación titulado " EL PROCESO LECTOR INTEGRANDO A ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA PLANEACIÓN EDUCATIVA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL AULA, EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARTA."

FINALIDAD Y UTILIZACIÓN
<p>Objetivo de la solicitud: Solicitar el permiso y la autorización de la participación de los estudiantes en el proceso de investigación sobre la conveniencia del Proceso lector integrando a estrategias de gamificación en la planeación educativa para el mejoramiento de la práctica pedagógica en el aula, actividad a desarrollarse de forma extracurricular en el plantel educativo.</p> <p>Justificación: La realización de la presente investigación responde a la necesidad pedagógica de implementar modelos didácticos, donde el estudiante tenga la capacidad de mejorar sus habilidades correspondientes a la articulación de los procesos lectores, mediados por espacios donde se vinculen actividades, herramientas, materiales y métodos que utilicen las ventajas formativas de la gamificación para promover en ellos, hábitos de estudio que les permitan aprovechar los contenidos presentes en los textos y de esta manera puedan mejorar el nivel de sus conocimientos.</p> <p>Utilización: El anonimato, la confidencialidad de los datos, los beneficios y riesgos de los participantes, hacen parte fundamental en la realización del protocolo de investigación, asegurando que los datos e información obtenidos solo serán utilizados para los fines del proyecto, resultados que serán publicados por la universidad.</p>

El estudiante se compromete a:

1. Cumplir con el plan y cronograma del proyecto.
2. Permitir la recolección de la información autorizada.
3. Participar activamente de las actividades.
4. Esta autorización solamente aplica para la realización del proyecto.
5. Respetar la confiabilidad y la información de los demás participantes.

Firma del Estudiante	Firma del Padre Familia
----------------------	-------------------------

Fecha: Nombre: ID: Firma del Estudiante	Fecha: Nombre: ID: Firma del Padre Familia
Fecha: Nombre: ID: Líder del Proyecto	
Observaciones:	

Fuente: Elaboración propia

Apéndice 4. Autorización directivo docente para el desarrollo de la investigación



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
 Secretaría de Educación Y Cultura del Cauca
INSTITUCION EDUCATIVA SANTA MARTA
 Municipio de Santa Rosa – Bota Caucana
 RESOLUCIÓN No. 4000 DE MAYO 21 DE 2009
 DANE 219701000155 NIT 900291079-3



EL RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARTA

AUTORIZA A:

Al docente **JORGE OCTAVIO REALPE MUÑOZ**, identificado con C.C. No. **1.084.250.534**, expedida en Isnos Huila, para que realice la investigación titulada "EL PROCESO LECTOR INTEGRANDO A ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA EL MEJORAMIENTO DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL AULA, EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA ACADÉMICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARTA", en la sede principal de la institución.

Dado en la sede principal Santa Martha, municipio Santa Rosa Cauca, a los veintiséis (26) días del mes de enero del dos mil veintitres (2023).

SEGUNDO JAIME JACANAMEJOY JACANAMEJOY
 Rector (E)

Apéndice 5. Transcripción de entrevistas semiestructurada inicial

- Pregunta 1. ¿Qué son los códigos lingüísticos?
- Pregunta 2. ¿Reconoce con facilidad los códigos lingüísticos presentes en los textos que son utilizados en las diferentes asignaturas?
- Pregunta 3. ¿Considera que su conocimiento a nivel de vocabulario es el adecuado para comprender el significado de las palabras que estructuran los textos? ¿Por qué?
- Pregunta 4. ¿Organiza con facilidad los códigos lingüísticos para organizar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza esta actividad?
- Pregunta 5. ¿Infiere con facilidad los significados de los mensajes a partir de la lectura de los textos? ¿Por qué?
- Pregunta 6. ¿Cómo realiza el análisis conceptual de las lecturas para la comprensión de los contenidos?
- Pregunta 7: ¿Se le facilita comunicar la información después de la realización de las lecturas? ¿Por qué?
- Pregunta 8. ¿Considera que las actividades de lectura realizadas en el aula cuentan con elementos de motivación, siendo llamativas para establecer su deseo de participación en las mismas? ¿Por qué?
- Pregunta 9. ¿Considera usted que las actividades de lectura en el aula, cuentan con elementos lúdicos para el mejoramiento de la comprensión lectora, o por el contrario los docentes se limitan a metodologías tradicionales para la realización de dichas tareas?
- Pregunta 10. ¿Los docentes le permiten participar en la adecuación de espacios, en los cuales se realizan las actividades de lectura, haciéndole posible su vinculación en dichos procesos de dinamización del aprendizaje? ¿Por qué?
- Pregunta 11. ¿Al finalizar las actividades de lectura el docente realiza procesos de valoración para identificar el nivel de comprensión lectora?
- Pregunta 12. ¿Participa en la realización de actividades evaluativas sobre los procesos lectores efectuados en el aula?
- Pregunta 13. ¿Conoce los lineamientos valorativos de las actividades de lectura?
- Pregunta 14. Al desarrollar actividades en el aula referentes a la lectura. ¿Le permiten expresar sus opiniones sobre sus gustos, inquietudes e intereses para la generación de un aprendizaje significativo?

Estudiante 1

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los signos lingüísticos o códigos son la forma de hablar o expresarse, como por ejemplo las señas en los sordomudos, las señales de tránsito, los avisos públicos, etcétera. 2. En los textos reconozco con facilidad los códigos lingüísticos, pero se me presenta una dificultad, con las palabras largas y difíciles que llevan algo como de inglés para leerlas al ritmo que voy tengo que bajar el ritmo de la lectura para leerla bien. 3. Mi nivel de vocabulario es muy básico, no me siento a gusto cuando leo cosas referentes a la ciencia porque utilizan términos que no uso en mi vida diaria. 4. Si, pues la verdad no se me dificulta mucho tener que saber dónde comienza una frase donde termina, cómo comienza o cómo termina, saber qué tan larga o corta es tener que saber dónde termina un párrafo o un texto, ya sea por la extensión de los párrafos o por los puntos. 5. En algunos casos sí entiendo con la primera lectura los textos, pero cuando a mí me interesa el tema, entonces le pongo como esa dedicación para entenderlo, pero las lecturas de español que son textos de prosa, esas sí las leo hasta tres veces para entender. 6. Para comprender las lecturas mejor, me gusta leer en voz alta que solo me pueda escuchar, porque si leo en voz mental no puedo entender y me tocaría leer de nuevo. 7. Cuando realizo una lectura y después de haberla terminado la maestra me pregunta qué entendí, no se me dificulta dar el concepto. 8. La única motivación que la mayoría de profesores nos dan es leer para comprender y poder responder una serie de preguntas y así sacar una buena nota. 9. Las actividades de lectura son algo tradicionales porque siempre son en libros, fotocopias, pero no hacemos algo diferente como en video o salir del salón hablar sobre el tema. 10. No siempre sucede eso, los profesores permiten participar en la adecuación de algunos espacios. 11. Sí, cuando hacemos una lectura los profesores sí hacen una valoración para saber si comprendemos lo leído o solo leímos por leer ya sean preguntas orales o escritas. 12. En algunos casos conocemos como van hacer las actividades evaluativas porque los maestros nos dicen cómo van a ser las actividades sobre los procesos lectores y ellos permiten que demos nuestra opinión si nos gusta la temática si estamos de acuerdo o no. 13. No siempre. 14. Generalmente la temática es de elección del docente, nunca nos han compartido los temas para elegir que mirar en clase.

Estudiante 2

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los símbolos lingüísticos son señales, como la forma de hablar o expresarse ante las personas, señales de tránsito y los letreros anuncios etcétera. 2. Cuando leo se me dificulta hacerlo rápido, porque a veces me quedo como analizando y me demoro un poquito. Cuando leo y me salen puntos o comas, a veces me salto eso y sigo la lectura, soy un poco lenta cuando hacemos lecturas en las clases.

3. En un porcentaje de un 30% es mi vocabulario, porque a veces cuando hago lectura aparecen palabras que no puedo entender y para poder entenderlas las busco sea en un diccionario o por internet para así poder entender la lectura.
4. No, en ocasiones se me dificulta organizar los códigos lingüísticos.
5. En algunos casos sí entiendo los textos cuando son cortos, pero cuando son largos no los concibo y para entender los vuelvo a leer para comprender lo que se refiere el tema.
6. Para poder comprender las lecturas la leo suave y cuando hay nombres o palabras raras que no entiendo prefiero saltarlas y seguir con la lectura.
7. Cuando realizo lecturas y el docente me indica que debo explicar a mis compañeros, lo que entendí por medio de un escrito o en un diálogo, me dan muchos nervios de pasar al frente, lo que genera que no pueda decir lo que quiero expresar, cambiando el sentido de la información y requiriéndole al profesor que me permita volver a leer para continuar con mis ideas.
8. La única motivación que la mayoría de los profesores es las notas que asignan a las actividades.
9. Las actividades de lectura son algo tradicionales siempre de lo mismo.
10. No siempre sucede eso, los profesores permiten participar algunas veces en la adecuación de espacios.
11. No, la verdad nunca me ha entregado aspectos donde estén los puntos de valoración.
12. No, es una labor que hacen los docentes.
13. Solo me entregan las notas al final de responder las preguntas referentes a los textos.
14. No, opino solo hago lo que dice el profesor y las actividades siempre son lo mismo.

Estudiante 3

Respuesta
1. No comprendo bien, a lo que se refieren los códigos lingüísticos, creo que hacen alusión a las formas que son utilizadas para realizar un escrito, sin embargo, no recuerdo que se me haya enseñado sobre ese tema.
2. No porque se dificulta colocarles el acento a las palabras.
3. No porque a veces no entiendo una palabra que son muy largas.
4. Por cada párrafo al final hay un punto para separar párrafo a otro.
5. No porque a veces hay palabras muy largas y no las entiendo en la lectura.
6. Sí, primero leo las preguntas y después leo la lectura varias veces para poder entender el texto.
7. No puedo explicarlo con facilidad muy bien el texto me toca aprenderme el texto para poder dar una buena explicación.
8. Generalmente solo las realizo para no perder la actividad o la nota.
9. Las actividades de lectura no son activas solo nos hace leer y solo nos pasa fotocopias.
10. Los profesores dan esos espacios para hacer actividades de lectura, generalmente siempre en el salón.
11. Sí, cuando hacemos la lectura con las preguntas o evaluaciones para saber qué hemos comprendido, pero no en todos los casos hay algunos que ni revisan lo que mandan hacer.
12. Sí puedo dar una explicación sobre la lectura y saber qué pienso de la lectura.
13. Son pocos los momentos que se establecen para que aprendamos por medio del juego, los

momentos en los cuales existe oportunidad de recrearnos es con las temáticas de educación física, que bueno que fueran en todas las clases.

14. No, lo que aprendo lo olvido con facilidad.

Estudiante 4

Respuesta

1. Los códigos lingüísticos son todos aquellos donde se utilizan los puntos, comas, signos de pregunta o signos de admiración.
2. Sí.
3. No porque siento que me falta más conocimiento para poder entender el vocabulario de las lecturas de texto.
4. De acuerdo al texto que haga iría complementado los códigos lingüísticos.
5. En algunos casos si entiendo con la primera lectura los textos, pero esto sucede cuando me interesa, por el contrario, cuando son cosas relacionadas con áreas que no me agradan tengo que leer varias veces, lo que es aburrido.
6. Una opción que se hace para analizar el texto es leerlo varias veces.
7. Sí, después de que le haya comprendido porque ya tendría el conocimiento de lo que se trata y así puedo dar información a otras personas.
8. No siempre, principalmente cuando nos dan textos que jamás he escuchado es más difícil comprender.
9. El colegio, no cuento con un sitio para desarrollar las tareas, ni para leer los textos que deja el profesor; por eso, siempre hago estas actividades en el salón, lo que me genera incomodidad y aburrimiento.
10. Sí, porque así los estudiantes podrán aprender mejor.
11. Sí, en algunas ocasiones lo hacen para verificar qué tanto entendieron del texto.
12. Sí, participo en actividades evaluativas para mejorar mi rendimiento analítico.
13. Algunas veces nos lo dicen para poner más atención y poder comprender.
14. No en todos los casos.

Estudiante 5

Respuesta

1. Son por ejemplo los signos de interrogación, admiración, las comas, los puntos, paréntesis entre otros.
2. Sí ya que son notorios y son de fácil reconocimiento.
3. Sí, porque considero que si puedo saber el significado de las palabras de un texto.
4. Sí porque hay separaciones por puntos o comas que hacen que se pueda reconocer.
5. Dependiendo si la lectura es de mi interés le pongo más atención y comprendo mejor.
6. Cuando en la lectura hay preguntas leo las preguntas y voy al texto o párrafo en el cual esté y refiera a la pregunta.
7. No se me hace difícil ya que yo lo comprendo a mi manera.
8. No creo que haya motivación, además lo hago porque es mi obligación para pasar una materia.
9. No porque los profesores prefieren ir por lo tradicional y no buscan alternativas.

10. La mayoría de los profesores prefieren ir por lo tradicional y no son dinámicos.
11. Sí, ya que en las clases de lectura hay preguntas a las cuales hay que responder y después se saca una nota.
12. No solo los profesores y no podemos influir en ello.
13. No califican lo que se realizó en clase y no nos dicen en qué se centran para sacar la nota.
14. Depende de las preguntas si son personales o no, pero la mayoría se centran en preguntas referente al texto.

Estudiante 6

Respuesta

1. Son los que ayudan en una lectura para hacer diferencia (puntos, comas, etcétera).
2. Sí
3. No porque no he tenido algo tan profundo en ello.
4. La realizo volviendo a leerla hasta que vea que sea coherente.
5. A veces porque hay lecturas que son más complejas que otras.
6. Leyéndolas más de dos veces.
7. Sí porque ya tengo en claro el mensaje a decir.
8. No porque a veces solo nos hacen lecturas monótonas y hasta sin sentido y eso de vez en cuando.
9. A veces los docentes se limitan y solo hacen lo mismo de todos los años.
10. No, ellos solo nos dicen que hay que leer en algunas materias además si damos alguna opinión corremos el riesgo de sacar mala nota o de no hacer nada.
11. Sí porque nos suelen hacer evaluaciones.
12. Sí
13. No.
14. No.

Estudiante 7

Respuesta

1. Creo que son los signos que permiten construir un lenguaje o idioma.
2. Cuando son lecturas sencillas sí, pero cuando son avanzadas tengo mucha dificultad para entender lo que dicen los textos.
3. Considero que me hace falta seguir aumentando mi vocabulario, todavía es muy básico para entender algunas lecturas.
4. No, se me dificulta identificarlos en un texto.
5. Si es de un tema de interés entiendo con más facilidad, textos referentes a la ciencia no me gustan y usan un lenguaje muy complicado.
6. Leyendo varias veces el texto.
7. Me da miedo hablar en público, no me gustan esas actividades.
8. La única motivación que la mayoría de los profesores nos dan, es leer para responder una serie de preguntas y sacar una buena nota...las actividades de lectura son algo aburridas, porque siempre son fotocopias, libros y recortes. Sería chévere que nos permitieran utilizar

otros medios en los cuales está contenida la información, como lo son las herramientas audiovisuales.

9. No, todas son lo mismo textos largos y responder unas preguntas, nunca nos preguntan lo que nos gusta y agrada.
10. Solo algunos, la mayoría siempre hacen lo que ellos disponen en el salón.
11. Algunos profes si, otros ponen preguntas que ni siquiera revisan es una pérdida de tiempo y esfuerzo.
12. No, las realiza en profesor.
13. No.
14. En algunas ocasiones, pero la verdad aprendo poco con las lecturas.

Estudiante 8

Respuesta

1. Los símbolos lingüísticos son las comas letras vocales guiones signos de interrogación y paréntesis.
2. No porque no suelo ver los puntos, las comas y generalmente no suelo poder decir palabras largas.
3. No porque no suelo entender el significado de algunas palabras.
4. Sí porque se diferencia en párrafos de uno del otro ya sea un punto.
5. Cuando tengo que responder preguntas o hacer resúmenes de lecturas tengo la necesidad de leer varias veces, me distraigo con facilidad lo que hace que deba repasar los textos.
6. Cuando hago una lectura subrayo las palabras que no entiendo y luego busco las palabras en el diccionario, en un taller primero Leo las preguntas y luego el texto.
7. Sí, aunque hay algunos textos de algunas lecturas confusas, pero casi siempre los entiendo.
8. No hay motivación de dos docentes.
9. No los docentes no buscan las maneras de darle motivación a los estudiantes.
10. La mayoría de los docentes no dan clases dinámicas y se realiza la clase a como ellos quieren.
11. Sí le hacen sugerencia al estudiante de cómo fue la lectura del estudiante.
12. No los docentes hacen evaluación a su manera.
13. No porque los docentes no califican en las horas de clase.
14. Depende de las preguntas porque en algunos casos pregunta sobre los gustos y en otras suelen ser del profe.

Estudiante 9

Respuesta

1. Los símbolos lingüísticos son los que se utilizan en una lectura o textos los cuales pueden ser puntos guiones, comas, signos de afirmación, interrogación, Etcétera.
2. No porque se me dificulta leer y ponerles acento a las palabras.
3. No porque no conozco el significado de muchas palabras.
4. Sí porque puedo diferenciar un párrafo entre el otro porque hay un punto que finaliza un párrafo.
5. No porque se me dificulta entender los textos.

6. Para poder entender una lectura tengo que leer varias veces hasta que pueda entender Por qué se me dificulta comprender una lectura.
7. No porque no puedo explicarles muy bien a mis compañeros.
8. No porque no hay motivación en los docentes Leo solo por leer.
9. Las actividades de lectura son tradicionales porque no hacemos algo diferente que no sea leer en fotocopias, libros, etcétera.
10. Sí porque hay algunos profesores que nos dan la oportunidad de salir afuera del aula de clases.
11. Sí Para poder ver si hemos puesto cuidado en la lectura y para poder tener alguna enseñanza de esa lectura.
12. No porque me da miedo equivocarme cuando esté leyendo.
13. No recuerdo que me hayan indicado las valoraciones o ítems por lectura.
14. No, generalmente no me gusta hablar ante mis compañeros lo que pienso u opino.

Estudiante 10

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los códigos lingüísticos son aquellos que se utilizan en una lectura, los cuales pueden ser puntos, comas, signos de interrogación, comillas, entre otros. 2. Sí porque esos códigos me permiten conocer de qué trata la lectura y si no hubiera esos signos no entendería lo que quiere expresar los textos. 3. Mi Conocimiento es medio porque entiendo algunas palabras que casi no usamos. 4. Se me dificulta un poco porque a veces las lecturas son enredadas, pero sí diferencio las comas y puntos que hay en los textos. 5. Se me dificulta un poco porque a veces no entiendo el mensaje que quiere expresar la lectura. 6. Primero leo toda la lectura para saber de qué se trata y ya después leo despacio para comprender mejor y de ahí saco mis conclusiones para saber si entendí el texto. 7. Se me facilita un poco comunicar la información porque a veces entiendo De qué trata el tema y porque me interesa. 8. No, la motivación es poco en el colegio 9. Casi ya no interactuamos con juegos y recreación, las clases se limitan a dictar y memorizar. 10. No, es una labor que ellos hacen. 11. Sí, pero para la generación de una nota en el registro. 12. No. 13. Solo nos indican que se va a evaluar. 14. Mis conocimientos son muy elementales, aún me falta mucho para poder formarme por medio de la lectura.

Apéndice 6. Transcripción de entrevistas semiestructurada final

Cuestionario

Después de la participación de las actividades de la investigación

- Pregunta 1. ¿Qué son los códigos lingüísticos?
- Pregunta 2. ¿Mejoró su nivel de percepción de los códigos lingüísticos presentes en los textos utilizados en las actividades de la investigación?
- Pregunta 3. Según lo aprendido ¿Mejoró su nivel de vocabulario como herramienta para comprender el significado de los textos? ¿Por qué?
- Pregunta 4. ¿Mejoró la manera de organizar los códigos lingüísticos para estructurar de forma adecuada los contenidos de los textos? ¿Cómo realiza ahora esta actividad?
- Pregunta 5. ¿Infiere con mayor facilidad los significados de los mensajes a partir de la lectura de los textos? ¿Por qué?
- Pregunta 6. ¿Realizó con éxito el análisis conceptual de las lecturas realizadas en las actividades de la investigación?
- Pregunta 7: ¿Mejoró su manera de comunicar la información contenida en los textos? ¿Cómo lo hizo?
- Pregunta 8. ¿Las actividades de lectura realizadas en la investigación contaron con elementos de motivación, siendo llamativas para establecer su deseo de participación en las mismas? ¿Por qué?
- Pregunta 9. ¿Las actividades sobre el proceso lector realizadas en la investigación, contaron con elementos lúdicos para el mejoramiento de su comprensión lectora, o por el contrario no generaron un cambio significativo con las realizadas con anterioridad?
- Pregunta 10. ¿Se le permitió participar en la adecuación de los espacios en los cuales se realizan las actividades de lectura, haciéndole posible su vinculación en dichos procesos de dinamización del aprendizaje? ¿Por qué?
- Pregunta 11. Después de la realización de las actividades de lectura. ¿Se realizaron procesos de valoración para identificar el nivel de comprensión lectora?
- Pregunta 12. ¿Participó en la realización de actividades evaluativas sobre los procesos lectores en la investigación?
- Pregunta 13. ¿Se le dieron a conocer los lineamientos valorativos de las actividades del cronograma de la investigación?
- Pregunta 14. Al desarrollar actividades del cronograma. ¿Expresó sus opiniones sobre sus gustos, inquietudes e intereses para la generación de un aprendizaje significativo?

Estudiante 1

Respuesta
1. Son los signos que usamos para escribir y poder expresar una idea, gracias a estos signos es posible dar a conocer lo que pensamos a través de la escritura.
2. Si, mejoró bastante porque cuando se hace varias lecturas se aprende vocabulario y también la importancia de usar bien cada signo para expresar correctamente una idea
3. Si mejoró porque aprendí nuevas palabras y nuevos conocimientos y comprendo mejor como se usan las comas y los puntos.
4. Comprendí que cuando se hace una lectura se debe identificar las ideas principales y la lectura se debe hacer en un lugar adecuado, donde se pueda concentrar, además se debe

hacer las pausas para entender lo que la lectura dice, entonces ahora entiendo que se debe leer despacio, haciendo las pausas necesarias para comprender lo que se lee.

5. Comprendí que cuando se hace una lectura se debe identificar las ideas principales y la lectura se debe hacer en un lugar adecuado, donde se pueda concentrar, además se debe hacer las pausas para entender lo que la lectura dice, entonces ahora entiendo que se debe leer despacio, haciendo las pausas necesarias para comprender lo escritos.
6. Si, las lecturas fueron agradables y los conceptos eran fáciles de entender.
7. Si, lo hice a través de dibujos y también como resúmenes que presenté a los compañeros sobre lo que había entendido de lo que leí.
8. Me gustó mucho hacer lecturas por fuera del salón, además que las lecturas eran bien bonitas y dejaban buenos mensajes. Me gusta que se hagan estas actividades donde nos permiten aprender sin estar encerrados.
9. Si lograron cambiar la forma en que veía la lectura, a veces no me llamaba la atención leer porque las lecturas que a veces dejaban eran largas y no se entendían, pero estas lecturas que hice en el plan lector eran fáciles de entender, el vocabulario era muy común y no me costó trabajo hacer la lectura.
10. Si, el profesor nos permitió seleccionar el sitio en dónde se podría hacer la lectura para que estuviéramos cómodos y también nos dio espacio para que cada uno de nosotros hiciéramos un debate sobre lo que leímos y aprendimos. Me gustó mucho participar en este proyecto porque me divertí y me di cuenta que es divertido leer.
11. Si, se hicieron preguntas de las lecturas para medir si habíamos comprendido lo que leímos.
12. No siempre deben evaluarnos desde la concepción simple de la conceptualización de palabras, términos, fechas etc...de lo que está presente en las lecturas, es más importante que podamos como alumnos, dar a conocer nuestras opiniones para justificar si estamos o no de acuerdo con lo que se nos informa, en medios que no generen estrés al momento de responder no desde lo que sugiere los docentes, sino desde mi realidad.
13. Si, el profesor nos leyó el objetivo del proyecto y también cada una de las actividades que íbamos hacer, además nos dijo que iba a evaluar sobre la comprensión de textos.
14. Si participé sobre aquello que me llamaba la atención y lo que de pronto me gustaría que se incluyera sobre algunas ideas de lectura y el profesor tuvo en cuenta mi opinión e incluyó lecturas muy agradables.

Estudiante 2

Respuesta

1. Son elementos del idioma español que nos permiten comunicarnos con los demás para expresar nuestras ideas y pensamientos de manera más clara.
2. Si.
3. Nos enseñaron cómo usar estos códigos del lenguaje, para utilizarlos en nuestra vida diaria y en la escuela para comunicarnos de manera escrita y oral.
4. Si, utilizando las normas que todos aplicamos es más fácil entender lo que queremos decir y también lo que nos dicen nuestros compañeros y profesor, también en nuestras familias.
5. Después de desarrollar las actividades pudimos entender que muchas veces los textos pueden decir diferentes cosas según la manera que utilicemos los códigos.

6. Si.
7. Por ejemplo, utilizando los acentos en las palabras también usando pausas para aclarar las ideas y separarlas también darles el significado que queremos.
8. Si porque se compartieron cuentos y lecturas emocionantes para nosotros también se realizaron presentaciones para poder participar, preguntas y juegos.
9. Utilizamos carteleras y libros muy llamativos que antes no.
10. Nos hicieron preguntas a todos y también nos animaron a participar con los premios y los juegos.
11. En una mesa redonda con los compañeros mediante una charla expresamos las ideas y el profesor nos respondió dudas.
12. Cuando se sabe cómo va evaluar el docente y participó de la manera de como sugiero que me evalúen, aumenta mi nivel de entendimiento para hacer las cosas.
13. Si
14. Si todos estábamos contentos de poder compartir y participar

Estudiante 3

Respuesta
1. Son mecanismos que permiten la comunicación entre varias personas, de forma oral o escrita.
2. Si mejoro el nivel de percepción, esto permite una mejor comunicación y sobre todo comprensión del mensaje.
3. A medida que se profundiza en la lectura de textos se va obteniendo más vocabulario y esto permite una mejor comprensión de los mismos.
4. La actividad la realizó organizando las palabras que voy a utilizar para transmitir el mensaje, de esta forma facilito la comprensión de la idea que deseo dar a conocer.
5. Con el aumento del vocabulario, logro mejorar la comprensión de la idea en los textos.
6. Trato de identificar el mensaje del texto a medida que se realiza la lectura hay momentos en los cuales se logra llegar al concepto principal del texto, pero hay otros momentos que toma más tiempo.
7. Se facilito la comprensión al lograr un mejor análisis de la lectura, esto permite transmitir el mensaje con ideas propias.
8. La motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje y comprensión de textos, ya que puede influir en la atención y el interés que una persona dedica a la tarea de leer. Las actividades de lectura que son atractivas, interesantes y relevantes para el lector tienen más posibilidades de captar su atención y aumentar su motivación para participar en unas diferentes tareas para el desarrollo del proceso lector.
9. Estas lecturas permitieron una mayor inmersión en los textos, generando un aumento en el gusto por leer y por ende aumento la comprensión lectora.
10. Cuando se permite participar en la adecuación del espacio donde se realizará las actividades de lectura esto genera mayor motivación por la misma.
11. Si se realizaron actividades que permitieron valorar los niveles de morar en la comprensión lectora.
12. Si se participó en la realización de actividades.
13. Si
14. Si se generaron opiniones

Estudiante 4

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Son normas o reglas que hacen que un lenguaje sea posible, ya sea por medio de códigos o normas que sean comprensibles para una lengua. 2. Si, ya que los textos son claros y los ejemplos fáciles de entender. 3. Si, amplia los conocimientos adquiridos de nuestro vocabulario. 4. Gracias a esta actividad estoy siendo más organizada en el manejo de los códigos lingüístico. 5. Si, porque al generalizar los conocimientos adquiridos los mensajes de las lecturas son más concretos y entendibles. 6. Si, fue más fácil, los códigos lingüísticos nos ayudan a ubicar mejor las ideas. 7. Si, al ampliar los conocimientos es más fácil hablar sobre las actividades con más exactitud. 8. Si, cada una de las actividades generan que nosotros como estudiantes nos motivemos a continuar en las siguientes actividades. 9. La comprensión lectora bajo elementos lúdicos mejoró la comprensión lectora. 10. Si en todas y cada una de las actividades pide participar con entusiasmo y vinculación. 11. Si se realizaron proceso de valoración para identificar el nivel. 12. Si, las actividades que se desarrollaron fueron de gran ayuda. 13. Si. 14. Si, en cada una de las actividades pude participar desde mis necesidades

Estudiante 5

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los códigos lingüísticos son los sistemas de comunicación que utilizamos para transmitir información a través del lenguaje. Estos códigos pueden incluir la gramática, el vocabulario, la entonación, la pronunciación y otros aspectos que utilizamos para comunicarnos. 2. Sí, ya que, me permitieron identificarlos con mayor facilidad. 3. Sí, porque conocer el significado de las palabras me permiten comprender el sentido de texto general. 4. Sí, el hecho de organizar me permitió comprender el contenido, la realizo a través de la organización de la estructura de las oraciones y los párrafos. 5. Sí, porque me dieron las pautas para poder identificar los códigos lingüísticos y las funciones dentro de los textos. 6. Sí, no fue tan complicada realizar la actividad. 7. Sí, ya que identificando las ideas principales del texto me permite hablar más fácilmente de su contenido y sentido. 8. Sí, ya que fueron muy claras y acordes con las actividades. 9. Sí, las lecturas y actividades tuvieron elementos significativos para el proceso de aprendizaje lector. 10. Sí, porque los espacios fueron adecuados para cada actividad permitiéndome ser parte en la dinamización de mi aprendizaje y haciéndolo más dinámica.

11. Sí, se completó el proceso de lectura con su respectivo proceso de valoración de comprensión
12. Si, participe en el proceso evaluativa sobre los procesos lectores
13. Sí, antes de las actividades fueron socializados los lineamientos valorativos de las actividades con su respectivo cronograma
14. Sí, en las actividades del cronograma me permitieron expresar mis gustos e ideas generando un aprendizaje significativo

Estudiante 6

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los códigos lingüísticos son reglas o parámetros que se encuentran en la sociedad y están asociados a la interpretación de las personas a las cuales llegan este mensaje. 2. Gracias a la definición y gran parte de los textos, los códigos lingüísticos están más presentes y explícitos en mi vida diaria para la mejor interpretación de los mismos 3. Si, puesto que ahora mi léxico está más extenso y puedo hacer la debida interpretación de algunos textos o imágenes que se presentan en la vida cotidiana. 4. A la hora de leer un texto, se nos hace más fácil darle sentido de cualquier tipo de tema, el hacer un buen uso de los códigos lingüísticos, será más didáctico para las demás personas y nosotros mismos. 5. Si, un ejemplo de esto mismo se da en los puntos y comas situados en los textos, hacer una pausa y meditar acerca de lo anteriormente leído para su debida interpretación es una muy buena idea para que el sentido de la lectura sea más ameno y fácil en las personas. 6. En efecto, los códigos lingüísticos facilitan cualquier componente textual de un asunto y su respectiva conclusión, el texto global hace total uso de estos componentes para dar una lectura más fácil. 7. La mejoría en la manera de comunicar textos se da principalmente en el buen uso de los componentes de lectura y apropiada resolución del asunto en cuestión que hacemos en cada escrito, ayuda a que los demás entiendan también el mensaje que queremos comunicar. 8. El tema de "códigos de comunicación" es muy interesante para cualquier tipo de persona que quiera ver más allá del lenguaje textual, y yo no fui la excepción, el hecho de que veamos alguna imagen que quiera transmitir algún mensaje que vaya más allá de la intención por la cual lo hicieron, nos hace más críticos a la observación del lenguaje de todo tipo. 9. Todo elemento que cuente con alguna herramienta didáctica para dar a entender un mensaje será muy bien recibido en las personas que quieran aprender de cualquier tipo de tema, la investigación contó con parámetros que facilitaron la lectura de las personas para dar una conclusión acertada. 10. Si, el hecho de que las demás personas den su punto de vista en la investigación ayudó a que los códigos lingüísticos estuvieran presentes a lo largo del texto para que la comprensión de esta misma llegara a muchas más personas. 11. En una encuesta se realizaron distintas preguntas relacionadas con el texto para que las personas den un punto de vista o valoración del texto, y así mismo se identifique en los resultados de esta misma la comprensión como tal que tienen las personas al leer los escritos.

12. Fui partícipe de actividades didácticas en relación al texto para dar a conocer mis ideas a favor o en contra de lo anteriormente interpretado.
13. Si, el propósito como tal de la valoración del texto fue con la intención de saber en qué se enfocan las personas al momento de hacer lectura de estas mismas.
14. Por supuesto, al dar a conocer un punto de vista se hace una conversación asertiva entre los evaluadores y evaluados para entender las decadencias y fuertes al momento de leer y entender textos.

Estudiante 7

Respuesta

1. Los códigos lingüísticos son parámetros o idea expresas textual u oralmente, podemos visualizarnos en la vida cotidiana y algunos ejemplos de ellos serían las señales de tránsito.
2. Si, puesto que, al conocer los componentes de los códigos lingüísticos, se hace una lectura más amena y agradable, es decir, darle un sentido más claro al texto.
3. Si mejoro, porque gracias al sentido que le damos al texto, se puede expresar mejor oral y escrito.
4. Si, porque gracias al texto y sus componentes puedo hacer una lectura más global, dándole un sentido.
5. Mi nivel de comprensión textual mejoró con el avance de mi vocabulario, conocer el significado de los conceptos que hacen parte de los textos me ayuda a inferir correctamente los mensajes para transmitir la información.
6. Si, porque el texto gracias a su orden y al buen uso de los códigos lingüísticos, puede dar un mejor sentido y análisis conceptual de las lecturas.
7. La capacidad del pensamiento abstracto nos ayuda a entender conceptos, aunque no tengamos palabras en nuestra lengua para definirlos.
8. Para entender lo que nos dicen es necesario que compartamos el código verbal con quien nos comunicamos Si, ya que gracias a sus elementos didácticos y de motivación se hace una lectura asertiva y podemos dar una buena conclusión.
9. Si generaron un mejoramiento para mi comprensión lectora ya que, permite conocer más a profundidad el texto con medio de dinámicas como imágenes, videos y actividades.
10. Gracias a la comunicación que tuvieron los investigadores y los evaluados se logró participar en las actividades de lectura para la vinculación de los procesos de dinamización del aprendizaje.
11. Si se realizaron procesos de evaluación tanto en los evaluadores como los evaluados, resolviendo las inquietudes que se tiene respecto a las lecturas.
12. Se realizó una encuesta en la cual los participantes del proyecto dieron los puntos de vista y las inquietudes que surgieron referente a los textos vistos.
13. Si se dieron a conocer todos los lineamientos de evaluación
14. Al colegio le hace la biblioteca escolar y la adecuación de la sala de informática para que sea un lugar donde se puedan aprovechar los elementos tecnológicos que han llegado. En las actividades realizadas nos permitieron usar otros medios para aprender, lo que fue muy significativo para nosotros, entendiendo que el mundo de la lectura y el juego me permiten enriquecer mi conocimiento.

Estudiante 8

Respuesta

1. Los códigos lingüísticos son los sistemas de comunicación que utilizamos para transmitir información a través del lenguaje. Estos códigos pueden incluir la gramática, el vocabulario, la entonación, la pronunciación y otros aspectos del lenguaje que utilizamos para comunicarnos.
2. Sí, puesto que logre darle un mejor sentido al texto gracias a los diferentes signos, entre ellos el punto, la coma, comillas, imágenes entre otras.
3. Si mejora el nivel ya que nos permiten transmitir información compleja de manera efectiva y eficiente. Por ejemplo, la elección de las palabras y la forma en que se pronuncian puede transmitir información sobre la actitud, el tono y la emoción detrás de un mensaje.
4. Sí, con el avance de la tecnología y la investigación lingüística, se ha mejorado la manera de organizar los códigos lingüísticos para comprender de forma adecuada los contenidos de los textos.
5. Sí debido a que los códigos lingüísticos, nos da el complemento para poder entender y formalizar la conversación.
6. Se logro un buen análisis gracias a la utilización de los códigos lingüísticos y la atención que se les presto a estos para identificar la idea que el autor quería expresar y la selección de la información.
7. Si mejoro, debido a los códigos lingüísticos podemos ser más claros a la hora de comunicarnos.
8. Es importante que las actividades de lectura sean motivadoras y llamativas para establecer el deseo de participación en un proyecto de investigación.
9. Es importante que las actividades de lectura en una investigación sean motivadoras y llamativas para establecer el deseo de participación en el proyecto.
10. Estos elementos pueden aumentar la motivación del lector y ayudar a establecer su deseo de participar en un proyecto de investigación.
11. Se hizo una encuesta en la cual participaron la mayoría de las participantes dando sus puntos de vista e inquietudes con respecto a la lectura.
12. Participé en el proceso de valoración dando un punto de vista crítico con ideas a favor de los escritos
13. Se dieron a conocer los parámetros para una buena crítica en el desenlace de la lectura, los productos valorativos con respecto a la investigación fueron en su mayoría buenos.
14. Sí, gracias a la comunicación de inquietudes y consejos que se dan en la terminación de la lectura se pueden mejorar algunas cosas de estas.

Estudiante 9

Respuesta

1. Los procesos lingüísticos son una serie de códigos que nos permiten la adecuada estructuración de las oraciones para una mejor comprensión hacia el receptor.
2. Sí, porque se trabajaron actividades que motivan a la lectura y a la comprensión, utilizando de manera correcta los códigos permitiendo así una mejor adaptación en la lectura.
3. Sí, porque ayuda a la comprensión de las lecturas poniendo en práctica diferentes textos.
4. Sí, ha mejorado mucho, ahora las actividades se realizan más adecuadas y organizadas utilizando de manera correcta los códigos para una mejor comprensión.
5. Sí, porque a partir del correcto de los códigos lingüísticos he podido comprender e interpretar de manera correcta los textos.

6. Sí, han sido actividades que me han servido mucho para la comprensión de las diferentes lecturas realizadas.
7. Sí, ha mejorado mucho debido a la correcta comprensión de las lecturas mediante los ejercicios realizados para la correcta comprensión y análisis de los textos.
8. Sí, porque se utilizaron diferentes actividades las cuales motivan a la lectura, siendo divertidas, agradables y dinámicas.
9. Me gustó mucho hacer lecturas por fuera del salón, además que eran bonitas y dejaban buenos mensajes. Me motiva que se hagan estas actividades donde nos permiten aprender sin estar encerrados, compartiendo enseñanzas y aprendizajes importantes para nosotros, con presentaciones para participar, resolver inquietudes y divertiste con los compañeros.
10. Los elementos utilizados en las prácticas de la investigación asociaron mi aprendizaje con lo recreativo, donde pude entender lo que decían las lecturas y al mismo tiempo jugué con mis compañeros, pasando un rato muy divertido y con buenos resultados ya que tenía la oportunidad de hablar con mis amigos y responder en los equipos o de manera individual.
11. Sí, los cuales han arrojado buenos resultados.
12. Si, las cuales han sido muy divertidas y dinámicas.
13. Si, antes de iniciar las actividades se dieron a conocer todos lineamientos e instrucciones de todas las actividades.
14. Sí, porque las actividades realizadas fueron muy buenas permitiendo una comprensión lectora muy buena, realizando juegos para una mejor adaptación a los textos.

Estudiante 10

Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Son el conjunto de unidades sonoras de toda lengua que se combina de acuerdo con ciertas reglas y permite la elaboración de mensajes. 2. Al aumentar el vocabulario y al darnos cuenta de la corredora utilización de los códigos lingüísticos, se hizo más fácil la comunicación de los temas tratados, aprendí que nos podemos comunicar de muchas maneras, no solo con nuestra voz, sino también con nuestros gestos, acciones, miradas y conocimientos. 3. Cuando se lee de manera pausada, practicando lo que nos enseñaron a cerca de los códigos lingüísticos, se logra entender mejor el texto y cada palabra que allí se presenta. 4. La clave está en saber organizar los códigos lingüísticos, para que de esta manera se pueda comprender el texto mucho mejor, en mi caso, lo primero que hago es identificar cada uno de los códigos lingüísticos presentes ya que, de esta manera, se puede inferir mucho mejor la intención del texto. 5. Al relacionar lo que sé con lo que estoy leyendo y utilizando los procedimientos que nos han enseñado para leer, se logra una mejor interpretación de los textos e igualmente se consigue captar con gran destreza la intención o tema central de las lecturas. 6. Al principio fue un poco complejo, pero luego de realizar algunas sesiones, se iban aclarando bastantes significados que no conocíamos analizando y dándonos cuentas de que es lo que en realidad estábamos tratando de interpretar. 7. Al aumentar el vocabulario y al darnos cuenta de la corredora utilización de los códigos lingüísticos, se hizo más fácil la comunicación de los temas tratados, aprendí que nos

podemos comunicar de muchas maneras, no solo con nuestra voz, sino también con nuestros gestos, acciones, miradas y conocimientos.

- 8.** Todas las actividades propuestas por el docente fueron muy llamativas, puesto que aprendimos bastante acerca de cómo nos podemos expresar cuando tenemos alguna exposición, además, aprendí a leer de manera que pausada, empleando los signos de puntuación, admiración y demás que logran una mejor interpretación de cada uno de los textos que expuso el docente.
- 9.** Lo que más me gustó de las sesiones, fue la forma como el docente daba sus talleres, pues fueron de manera creativa, con temas llamativos que lograban la atención de todos mis compañeros del curso, jugábamos, nos divertíamos, pero lo más importante, estábamos aprendiendo muchas cosas nuevas.
- 10.** Lo bueno de los talleres fue porque todos estábamos participando de las actividades, a todos nos pusieron a exponer, a participar y a utilizar los códigos lingüísticos en diferentes situaciones. Fue muy chévere y agradable todo lo que nos enseñaron.
- 11.** Una vez terminaron los talleres, nos realizaron algunas pruebas con el fin de identificar si habíamos aprendido o no, en mi caso, fueron muchos los aprendizajes ya que los resultados después de que el docente nos hiciera la valoración fueron muy positivos.
- 12.** Siempre traté de participar en todas las actividades que el docente nos daba, ya que me parecían muy llamativas y agradables y también después de eso, me gusta más la lectura y practicar todo lo que nos enseñaron.
- 13.** En cada actividad que realizaba el docente, siempre nos mostraba cuáles eran las actividades que íbamos a realizar, así como la forma como calificaría cada uno de los ítems con los que trabajaríamos.
- 14.** Cada vez que teníamos una sesión, nos gustaba mucho pues los talleres eran muy participativos, tuvimos la oportunidad de expresar nuestras dudas, preguntas e inquietudes y el docente siempre estuvo presto a resolver cada uno de los interrogantes que teníamos. Felicitaciones al docente por los talleres tan chéveres que nos orientó.