

LA LUDIFICACIÓN, COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA Y ESCRITURA BASADA EN LAS TIC, EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.

AUTORA: MARINA ESTHER LOZADA AVENDAÑO



Universidad Autónoma de Bucaramanga

DIRECTOR DE PROYECTO: YOLANDA VILLAMIZAR

FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES, HUMANIDADES

Y ARTES
FACULTAD: EDUCACIÓN
VIGILADA MINEDUCACIÓN

MAESTRIA E-LEARNING

JULIO 2022

Descripción del problema



Según expertos los estudiantes colombianos no tienen hábitos de lectura, exclusivamente para compromisos académicos.

Las pruebas saber ICFES presentan un bajo nivel en lectura crítica.

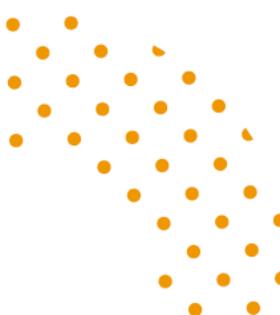
Desde el año 2017 no se realizan pruebas nacionales para los grados 3, 5, 7 y 9.



Algunas razones para estos resultados son: escasa motivación, dificultad en la comprensión o vocabulario pobre, etc.

PREGUNTA PROBLEMA

¿La ludificación como estrategia pedagógica ayudaría al fortalecimiento de la lectura y escritura basada en TIC en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas de Soledad (Atlántico)?



CONTEXTO



I. E. FCO. JOSÉ DE CALDAS

Este proyecto de investigación se enfocó en los estudiantes de octavo grado. su edades oscilan entre los 13 y 14 años, pertenecen a los estratos 1 y 2.

Muchos de ellos vienen de hogares disfuncionales con padres no profesionales, muchos trabajan de forma independiente.

Los malos hábitos de los jóvenes es el resultados de las costumbres que vienen del hogar, los padres no les dedican tiempo de calidad a sus hijos.

Objetivos

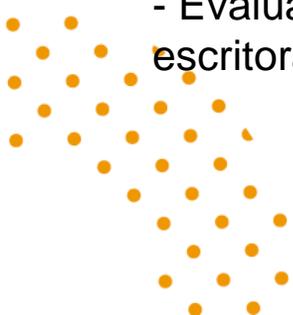


GENERAL

Fortalecer la lectura y la escritura, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Soledad (Atlántico), con base en estrategias pedagógicas basadas en la Ludificación y en las TIC.

ESPECIFICOS

- Determinar el nivel de desempeño respecto a la lectura y escritura, de los estudiantes objeto de esta investigación, a través de una prueba diagnóstica.
- Diseñar una propuesta pedagógica basada en la Ludificación, para fortalecer la comprensión lecto-escritora en los estudiantes de octavo grado, mediante estrategias basadas en TIC
- Implementar los recursos TIC en las prácticas de aula, para despertar el interés de los estudiantes, mediante el uso de herramientas virtuales como Kahoot, Quizziz, Google form, Padlet.
- Evaluar la efectividad de la estrategia implementada, para identificar los avances en la comprensión lectora y escritora de los estudiantes, mediante las herramientas virtuales utilizadas en el aula.



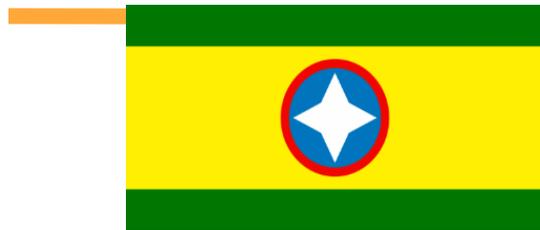
Marco Referencial



ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Internacional

- Carmona (2018), de la Ciudad de Alicante- España, en su investigación “La lectura de los clásicos a través de un escape classroom “Una experiencia de ludificación en el aula”.



Nacional

- Caballero y Suarez (2021), de Bucaramanga- Colombia, con su proyecto titulado: “Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba-Rionegro, Santander.

Regional

- Valencia y Obregón (2020), de Barranquilla- Colombia, en su tesis de Maestría titulada “Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes”.



MARCO TEÓRICO

Cruz (2020), en su Revista Venezolana titulada “Educación transformadora en el pensamiento de **Paulo-Freire**”, expone la práctica y el pensamiento pedagógico de Paulo Freire. La pedagogía de Freire sigue vigente, afirma y resaltar el papel importante que asume el docente en su quehacer pedagógico.

Carlino y Martínez (2009), de Buenos Aires- Argentina, en su libro “La Lectura y la Escritura un asunto de todos”, este proyecto, se enfatiza en las prácticas curriculares y mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

MARCO CONCEPTUAL

Ludificación: Es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento” (García 2015).

Lectura: Es un hábito de comunicación, es el medio eficaz de viajar sin desplazarse a ningún lugar. A través de ella puedes conocer diferentes mundos y transformar la realidad inmediata

MARCO LEGAL

Dentro de las normas que sustentan este trabajo de investigación está La ley general de educación (Ley 115): la ley general de educación designó a la educación colombiana como eje principal del desarrollo integral de la nación, como un proceso de formación permanentemente personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, derechos y deberes.



METODOLOGÍA



Este proyecto de investigación está fundamentado en el tipo de investigación MIXTA, integra tanto la investigación cualitativa como la cuantitativa, es decir, desarrolla proceso en términos descriptivos e interpreta acciones, en ocasiones se asignan valores numéricos a sus observaciones, se pueden hacer procedimientos de análisis e inferencias.

El enfoque de este proyecto es de tipo **“Investigación-acción”**, según Kemmis (1998), afirma que la investigación acción no solo se constituye como ciencia practica y moral, sino también como ciencia critica y autorreflexiva.

POBLACIÓN

Está dirigida al Octavo Grado, la población donde se aplicará el estudio es de 35 estudiantes la mayoría son jóvenes con múltiples características, son dinámicos, emprendedores, muchos presentan precariedad de recursos económicos y tecnológicos lo que no les ha permitido disfrutar de una educación de calidad.



Grupo: 806



METODOLOGÍA

TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



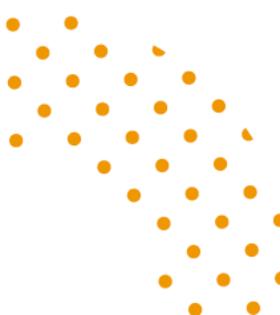
ENCUESTA: preguntas con respuestas cerradas que permitirán conocer el tipo de estudiante que va a participar del proyecto de investigación.

PUEBA INICIAL: Es un tipo que quiz o evaluación donde se identificarán las falencias de los estudiantes en el proceso de lectura y escritura.

PRUEBA FINAL: Son los resultados de los estudiantes con respecto a la manipulación de estrategias de lectura y su comprensión (herramienta PADLET).

REJILLAS DE SEGUIMIENTO: Son pautas que permiten observar en el estudiante si cumple con los requerimientos para realizar un buen ejercicio de lectura, comprensión, análisis y escritura de cualquier tipología textual.

DIARIO PEDAGÓGICO: Es una herramienta para la investigación con base en experiencias ya vividas y escritas en otros contextos educativos. También se puede hacer uso de esta en ambientes virtuales de aprendizaje como fuente de información para enriquecer la práctica docente y el modelo de educación virtual.



EVIDENCIAS DE INSTRUMENTO



ENCUESTA SOBRE HÁBITOS LECTO-ESCRITORES

La siguiente encuesta es realizada para fines académicos y su objetivo principal es recoger información sobre ti, tu familia y tu institución educativa sobre los hábitos lectores.

Es importante que pongas atención e interés y, sobre todo, que respondas con sinceridad a todo lo que se te pregunta. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Además, puesto que el cuestionario es anónimo, nadie va a conocer tus respuestas. Intenta no dejar ninguna cuestión sin contestar: son fáciles y tienes tiempo suficiente.

La forma de responder es sencilla, para cada cuestión debes marcar con una cruz la casilla que corresponda con tu respuesta. Sólo hay una pregunta en la que se te pide algo diferente, la 7; en este caso, debes ordenar una serie de actividades de acuerdo con tu orden de preferencia.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

SEXO: Masculino Femenino

EDAD: _____

GRADO: _____

1. ¿Cuántas personas viven en tu casa, contándote tú?

Dos Tres Cuatro Cinco
Seis Siete Ocho o más

2. ¿Vives con tus padres?

Sí, con los dos Sólo con mi padre
Sólo con mi madre No

3. ¿Qué estudios han acabado tus padres?

Padre		Madre	
Sin estudios	<input type="checkbox"/>	Sin estudios	<input type="checkbox"/>
Algunos cursos de Primaria	<input type="checkbox"/>	Algunos cursos de Primaria	<input type="checkbox"/>
Estudios primarios	<input type="checkbox"/>	Estudios primarios	<input type="checkbox"/>
Bachillerato	<input type="checkbox"/>	Bachillerato	<input type="checkbox"/>
Formación Profesional	<input type="checkbox"/>	Formación Profesional	<input type="checkbox"/>
Universitarios	<input type="checkbox"/>	Universitarios	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cuál es la profesión de tus padres?

	Padre	Madre
Trabajador/a de la agricultura, ganadería, pesca y forestal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajador/a de la construcción, minería, textil y transportes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Directivo/a de la Administración pública o de grandes empresas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propietario/a o directivo/a de pequeña o mediana empresa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empleado/a administrativo/a o similar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comerciante, vendedor/a o similar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artesano/a u obrero/a especializado/a (operario/a, electricista, mecánico/a...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1. ¿Suele escribir en casa?

Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

2. ¿Es la escritura una práctica habitual para usted?

Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

3. ¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?

Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

4. ¿Organiza el espacio donde va a escribir?

Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

5. ¿Conoces algo sobre la herramienta tecnológica sobre Ludificación o la Gamificación?

Sí No

6. ¿Has realizado actividades a través de las herramientas Quizizz, kahoot?

SI NO Otra cuál? _____

EVIDENCIAS DE INSTRUMENTO

PROPUESTA

ACTIVIDAD PARA EL GRUPO 806 DE INSTITUCIÓN FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SOBRE MITOS Y LEYENDAS
Este espacio es creado con el fin de llevar información valiosa para tu proceso de formación académica, de forma dinámica, interactiva y creativa.

MITOS
CONCEPTO DE MITO
Es un tipo de historia que conforman relatos en los que personas entran en contacto hechos naturales o sobrenaturales, como fantasmas, demonios o espíritus y que puede estar

LEYENDAS
CONCEPTO DE LEYENDA
Lee con atención.
Es un tipo de historia que conforman relatos en los que personas entran en contacto hechos naturales o sobrenaturales, como fantasmas, demonios o espíritus y que puede estar

ACTIVIDADES EVALUATIVAS
ACTIVIDAD #1
Teniendo en cuenta los mitos y leyendas que has leído y toda la información suministrada en Padlet; crea tu propio mito o leyenda, debes tener en cuenta las características de cada uno.

ESPACIO PARA OPINIONES
¿Qué te pareció la actividad?
REALIZA Y COMENTARIO INICIANDO CON TU NOMBRE
★★★★ (3) Calificar

ACTIVIDAD PARA EL GRUPO 806 DE INSTITUCIÓN FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SOBRE MITOS Y LEYENDAS
Este espacio es creado con el fin de llevar información valiosa para tu proceso de formación académica, de forma dinámica, interactiva y creativa.

MITOS
fantásticos, que buscan dar una explicación a un hecho o un fenómeno.
★★★★ (7) Calificar

LEYENDAS
leyendas son ciertas ya q han vivido varias ocasiones

ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Anónimo lme
Javier Yesid manjarres. Leyendas. Dice una vieja historia que hace muchísimos años, en lo más profundo de la selva del Ecuador, vivía un sapo diferente a los demás sapos del mundo porque tenía una peculiaridad: si alguien le molestaba o se burlaba de él, se convertía en tigre y atacaba sin piedad. Tan solo algunos ancianos afirmaban haberlo visto cuando eran niños, así que para la mayoría de los indígenas de los poblados cercanos al Amazonas el extraño animal era como un ser de leyenda que se ocultaba en la jungla.

ESPACIO PARA OPINIONES
¿Qué te pareció la actividad?
REALIZA Y COMENTARIO INICIANDO CON TU NOMBRE
★★★★ (3) Calificar

DIARIO PEDAGÓGICO

Diario Pedagógico



PRESENTADO POR: MARINA ESTHER LOZADA

AVENDAÑO

GRADO 8°

CURSO 806

SOLEDAD, ATLÁNTICO

2022

DIARIO PEDAGÓGICO

ACTIVIDAD N°1: Reglas de Acentuación "Palabras según se acento"

FECHA: 23- febrero-2022

PROPOSITO

Poner a disposición del estudiante estrategias didácticas que le permita identificar las palabras según su acento en cualquiera tipología textual y el significado de las misma.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Comprende el sentido de una palabra u oración en un contexto determinado.

DESCRIPCION:

Esta temática se desarrolló en dos partes: en la primera parte, importante que los estudiantes reciban explicación sobre el tema "las palabras según el acento", tomaron apuntes en el cuaderno, investigaron sobre el tema para establecer las diferencias entre acento y la tilde, anotaron ejemplos. Terminada la explicación del docente, se pasó al tablero a cada estudiante para que identificaran las palabras agudas, graves, esdrújula y sobresdrújula, marcaron el signo según las reglas estudiadas. Otra estrategia es que los estudiantes pueden hacer una lectura de cualquier tipología en clase y las palabras para señalar su acento son extraídas del mismo, para la puesta en práctica.

En la segunda parte de esta actividad se utilizó una herramienta virtual llamada QUIZZIZ, que tiene como finalidad presentar evaluaciones en línea para que el joven afiance sus conocimientos y responda las preguntas, teniendo varias opciones para escoger una de ellas. La actividad le permite al estudiante autoevaluarse, también, analiza la capacidad de hacer una lectura rápida y escoger lo correcto en el menor tiempo. Al finalizar te arroja unos resultados y un porcentaje. Es decir, si el estudiante obtenía un 60% de las respuestas correctas, la nota se encuentra en un nivel bajo, esto equivale a un 3.0. En cambio, si el estudiante obtenía un 80% de las respuestas correctas, la nota se encuentra en un nivel básico, esto equivale a un 3.8 o un 4.0. Esta actividad lleva a los estudiantes a reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades con la lectura y la escritura de las palabras.

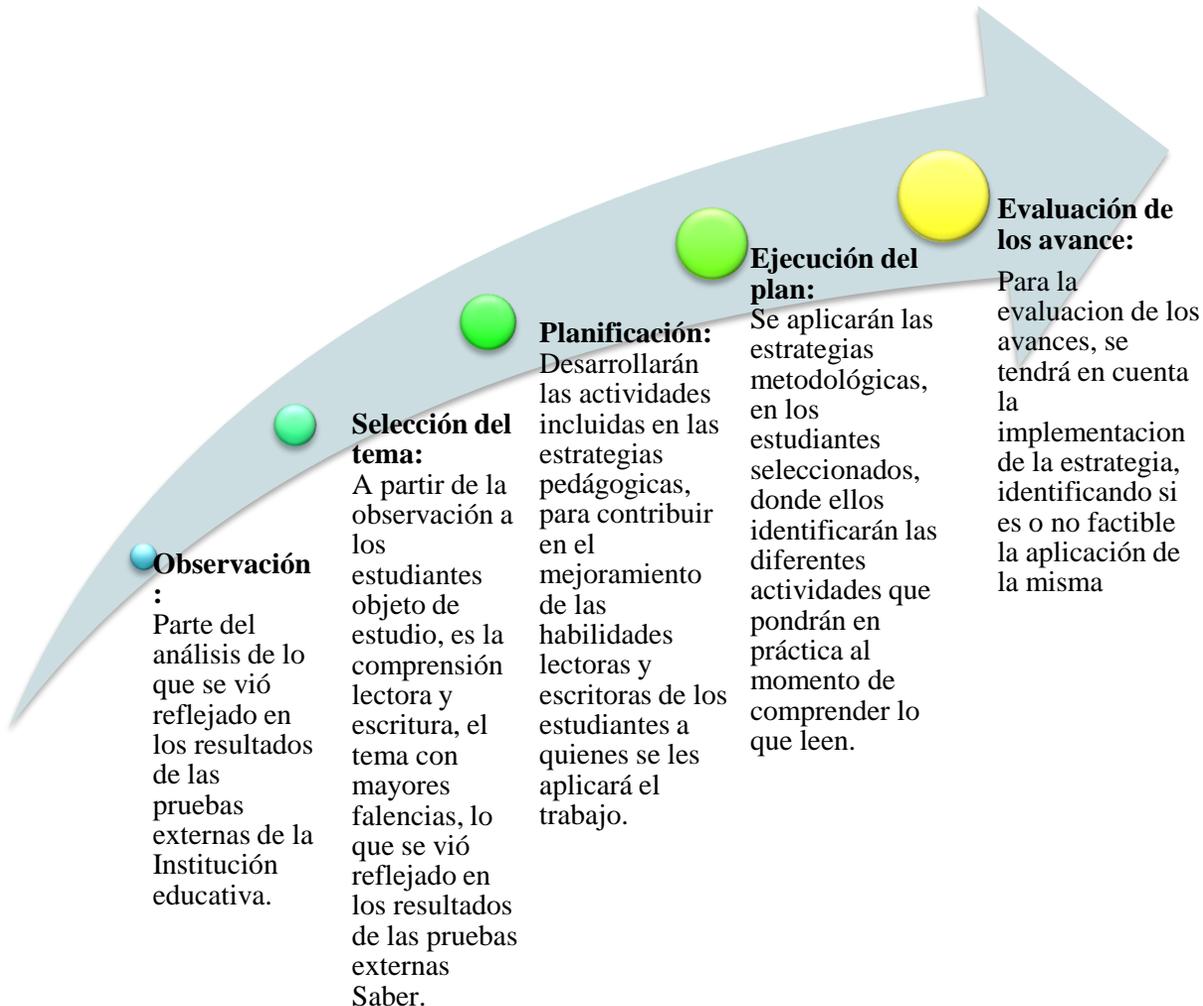
EXPERIENCIA

En el aula de clase donde se realizó la primera parte de la temática se observó poco interés por tomar apuntes, la participación fue escasa, faltó más estudio o preparación por parte de los estudiantes. Se observa con la actividad virtual una actitud de interés, hubo más participación de los estudiantes a pesar de que esta actividad virtual se realizó desde casa, donde muchos presentan problemas de conectividad. Algunos repitieron la prueba para mejorar sus resultados.

Con esta temática muchos alegan que es una temática vista en años anteriores, pero con los resultados bajos de algunos estudiantes se confirma que se necesita seguir afianzando tanto la temática y seguir utilizando esta herramienta tecnológica.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO INVESTIGATIVO

FASES DE LA INVESTIGACIÓN



REJILLAS DE EVALUACIÓN DE LECTURA

Categoría	Subcategoría
Proceso lector	Velocidad
	Fluidez
Comprensión lectora	Nivel literal
	Nivel inferencial
	Nivel crítico
Hábito lector	Ámbito académico

Categoría	Subcategoría
Redacción	Coherencia
	Cohesión
	Adecuación
Ortografía	Ortografía acentual
	Ortografía puntual
	Ortografía literal
Caligrafía	Espaciamiento
	Tamaño
	Nitidez

RESULTADOS

En esta etapa del proyecto se demuestra que tan pertinente es el uso de la ludificación como estrategia de mejoramiento para fortalecer la lectura y escritura en el grado octavo.

Se cumplió con un plan de trabajo y un cronograma de actividades: como el pre-test, post-test y análisis de resultados. Se utilizaron herramientas virtuales como una prueba diagnóstica, actividades de afianzamiento para desarrollar en Quizziz, Kahoot, Google form y padlet. Con cada actividad se trazaron unos indicadores de desempeño que permitieron analizar las habilidades que poseen los estudiantes y estos propósitos fueron cumplidos.

Estas estrategias llaman mucho la atención de los jóvenes de hoy, el propósito sería utilizarlas constantemente e incluirlos en los planes de asignatura, para que los estudiantes mejoren sus hábitos lectores.

Este proyecto de investigación tuvo en cuenta el pensamiento de **Paulo-Freire**, señalado en la revista dirigida por Cruz (2020) que propone una Educación Transformadora. El docente debe estar en esta actitud siempre transformando, creando estrategias y utilizando herramientas nuevas.

Se observó un cambio en los estudiantes, su participación donde primó la ludificación.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



En esta etapa del proyecto se dan a conocer las metas alcanzadas en los estudiantes de octavo grado:

- ✓ Con el uso de la ludificación se logró que el estudiante mirara la comprensión lectora y la escritura con mayor interés, le permitió jugar con la imaginación.
- ✓ Como propuesta virtual final se creó a través de la herramienta padlet un MURO VIRTUAL, el estudiante con ella fortaleció la lectura, la escritura, las competencias comunicativas y su autonomía.

RECOMENDACIONES

A la maestría	Investigación	Institución objeto de estudio
Se sugiere a la Universidad crear un grupo de Investigadores asociado a la temática de la incorporación de las Tic en las prácticas de aula y su impacto en los niveles de hábitos y comprensión lectora en los estudiantes de la básica y media de Colombia.	Crear un instructivo que le permita a otros docentes seguir implementando este proyecto en las aulas de clase, porque se mantiene el uso del E-learning y mejora las practicas lectoras y escritoras.	<ul style="list-style-type: none">- Cualificar a los docentes en el uso de las TIC.- Crear espacios óptimos para que se siga implementando la ludificación.



Referencias bibliográficas y Agradecimientos



Educativa La Ceiba-Rionegro, Santander. [Tesis de grado. Universidad Pontificia Bolivariana]
[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20(1).pdf?sequence=1)

Carmona Navarro, S., (2018) *La lectura de los clásicos a través de un escape classroom: Una experiencia de Ludificación en el aula.* [Tesis de grado, Universidad de Alicante]
Repositorio institucional de la Universidad de Alicante. Departamento de Innovación y Formación Didáctica. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76949>

Carlino, P., y Martínez, S., (2009). *La lectura y la escritura un asunto de todos.* [Libro. Educo]
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/capitulo/271-la-lectura-y-la-escritura-un-asunto-de-todos-as-memoriaspdf-WQOPB-libro.pdf>

Cruz Aguilar, E., (2020). *La Educación Transformadora en el pensamiento de Paulo -Freire.*
[Revista. Universidad de los Andes]
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35663284002/html/index.html>

DANE (2017). *Encuesta Nacional de Lectura.* https://sitios.dane.gov.co/enlec_dashboard/#/

De León, J, Martínez, D y Rhenals, F. (2021). *Estrategia didáctica basada en las TIC para el fortalecimiento de la competencia lectora (comprensión e interpretación) en los estudiantes de grado 6ºB y 7ºA de la Institución Educativa El Castillo-municipio de San Bernardo del Viento.* Departamento de Córdoba, Colombia. Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13600>

Elliott, J. (1991). *El cambio educativo desde la investigación-acción.* Ediciones Morata.

García, C., (2016). *Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre El Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos.*
[Tesis de maestría. Universitat de les Illes Balears]
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/146952/tfm_2015-16_MFPR_cgr460_522.pdf?sequence=1

Guerrero, V., (2012). *Las técnicas activas y el mejoramiento del nivel de lectura comprensiva de los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela "ricardo descalzi" del cañon ambato, durante el periodo de noviembre 2009 a marzo del 2010.* Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/763>

Gonzales, D., (2012). *Gestión y legislación socioeducativa.*
<https://catalinaep.blogspot.com/2012/09/ev-general-de-educacion-en-colombia.html>

Hernández, González, Y. y mi. (2013). *Comprensión lectora. esc. Francisco Javier Mina.*
<http://m.proyecto-aplicativo5.webnode.mx/proyecto/justificacion/>

ICFES (2017). *Pruebas: Saber de Quinto de Primaria.*

Ibáñez, Jesús. (1992). *La guerra inruenta entre cuantitativistas y cualitativistas.*
<https://www.simaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-cualitativa#definicion-de-investigacion-cualitativa>

Institución Francisco José de Caldas., (2016). *Proyecto Educativo Institucional*

Institución Educativa Francisco José de Caldas., (2021) *Plan de Asignatura de lenguaje.*

Institución Francisco José de Caldas (2016) *Proyecto Educativo Institucional*

Iregui, A, M., Melo, L., y Ramos, J., (2006). *La Educación en Colombia: análisis del marco*

Agradecimientos

A Dios, por ser mi guía espiritual, el que fortalece mi fe ante cualquiera dificultad, el que me ayuda a no desfallecer cuando me siento agobiada y preocupada.]

A mi familia, que siempre me apoyó sin ningún reparo, siempre recibí de ellos consejos, y paciencia para seguir adelante.

A los docentes de la Universidad Autónoma, por impartir sus conocimientos, brindarnos su apoyo y su tiempo.

A la Institución Educativa Francisco José de Caldas, de Soledad, por su apoyo incondicional para la aplicación de las actividades.

A mi directora del proyecto, por compartirme su experiencia, escucharme y estar atenta a mis inquietudes investigativas.

A todos los que de alguna manera contribuyeron en la realización de este proyecto.





Universidad
Autónoma de
Ecuador

¡GRACIAS!

 @unab.online •  @unab_online •  @unab_online

