

**Fortalecimiento de la habilidad de reading mediante la gamificación con los estudiantes del
grado octavo de la Institucion Educativa Agricola El Copey**

Silvana Carolina Romero Mendoza

Asesor

Natalia Del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Enfoque en Inglés LILEI

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Agrícola de El Copey, trabajando con estudiantes del grado octavo. El objetivo general fue fortalecer la habilidad de reading a través de la gamificación con los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Agrícola El Copey, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la habilidad del reading mediante la gamificación reconociendo sus efectos en la percepción y comprensión de los estudiantes sobre su proceso de aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la gamificación influye en el fortalecimiento de la habilidad del reading fomentando no solo la comprensión lectora, sino también el interés y la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, reading, motivación, estrategias pedagógicas, aprendizaje

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as an option for a degree, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa Agrícola de El Copey, working with eighth-grade students. The general objective was to strengthen the reading skill through gamification with the eighth-grade students of the Institución Educativa Agrícola El Copey, using a qualitative and experimental approach in which the reading skill was put into play through gamification, recognizing its effects on students' perception and understanding of their learning process. From this research exercise, it was concluded that gamification influences the strengthening of the reading skill, fostering not only reading comprehension but also the students' interest and motivation.

Keywords: Gamification, reading, motivation, pedagogical strategies, learning

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	23
Identificación de Variaciones	25

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	36

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestra de Investigación</i>	36
---	----

Introducción

El fortalecimiento de la habilidad de reading es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, especialmente en contextos educativos. La implementación de juegos y dinámicas lúdicas en el aula no solo fortalece las habilidades cognitivas, sino que también mejora la participación, la concentración y el disfrute del proceso educativo. Por tanto, investigar cómo la gamificación influye en el desarrollo de la habilidad de reading en estudiantes de grado octavo es un tema de gran relevancia, buscando mejorar la calidad educativa y motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés.

En la actualidad, uno de los principales desafíos en la enseñanza del inglés como segunda lengua en los niveles educativos intermedios, como el grado octavo, es la falta de enfoques pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa de los estudiantes y fortalezcan habilidades clave como la comprensión lectora. La enseñanza tradicional, basada en métodos expositivos y evaluaciones sumativas, no logra involucrar completamente a los estudiantes ni motivarlos de manera efectiva y la brecha de conocimiento radica en la escasa aplicación de metodologías activas que fomenten un aprendizaje más interactivo. Como lo afirma Gaitán (s.f) La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Fortalecer la habilidad de reading a través de la gamificación con los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Agrícola El Copey se llevó a cabo mediante la implementación de actividades lúdicas y dinámicas. Para la recolección de datos, se utilizaron entrevistas y encuestas de satisfacción dirigidas a los estudiantes, con el propósito de recopilar

sus percepciones sobre las actividades realizadas y evaluar su efectividad. Las encuestas de satisfacción incluyeron cinco preguntas relacionadas específicamente con la habilidad adquirida, permitiendo así analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

La investigación demostró que la gamificación tiene un impacto significativo en el fortalecimiento de la habilidad de reading, ya que fomenta no solo la comprensión lectora, sino también el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés. Se invita al lector a revisar el contenido completo de esta investigación, donde se detalla el enfoque metodológico, las actividades implementadas y el análisis de los resultados, proporcionando una visión profunda y fundamentada de cómo se alcanzó este logro.

Caracterización

La Institución Educativa Agrícola, esta ubicada en el Copey, Cesar. Esta institución es un establecimiento de carácter oficial mixto que ofrece servicios educativos en los niveles preescolar a undécimo grado de educación básica secundaria, media técnica y por ciclos especiales académicos, formadora de jóvenes con valores éticos y vocación agropecuaria que los vincula al mercado laboral y empresarial mediante el desarrollo de las profundizaciones: Mantenimiento de cultivo de palma de aceite, conservación de productos perecederos y técnico profesional en producción bovina, que le permite mejorar su nivel de vida y aportar al desarrollo social, teniendo como eje fundamental el uso y desarrollo de las TIC. La Institución Educativa Agrícola El Copey se encuentra ubicada en la Cll 16 N.17-64, barrio el bosque, y cuenta con 8 sedes más, siendo esta la Institución más grande del municipio. El estrato socioeconómico de las familias es 1 y 2.

La población participante se encuentran, en un contexto rural del municipio de El Copey, compuesta por aproximadamente 30 estudiantes del grado octavo, con edades entre 12 y 13 años. La diversidad cultural de estos estudiantes se ve reflejada tanto en su contexto familiar como en sus practicas espirituales. En casa, muchos han sido educados en tradiciones religiosas del critianismo y catolicismo, lo que influye en sus valores y perspectiva. La mayoría de los estudiantes proviene de padres que trabajan en la agricultura, realizan actividades ganaderas y algunos con trabajos informales, lo cual aporta una visión particular sobre el trabajo y colaboración comunitaria, y se refleja en su sentido de responsabilidad, pertenecientes a estratos socioeconómico 1 y 2.

Una de las principales necesidades en la Intitucion Educativa Agricola El Copey es la limitacion de recursos tecnológicos; sin embargo, en su mayoría, solo son utilizados para la

clase de informática, y esto impide la interacción en enfoques pedagógicos innovadores como la gamificación en el proceso de la enseñanza de otras asignaturas, en especial la enseñanza de una segunda lengua. Estas limitaciones impactan directamente en la calidad del aprendizaje de los estudiantes.

Los estudiantes de la Institucion Agricola El Copey se enfrenten a diversos factores externos que impactan negativamente su proceso de aprendizaje. Uno de los principales factores que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es la deserción escolar a través del embarazo adolescente, ya que se enfrentan a presiones sociales que las llevan a abandonar sus estudios para dedicarse al cuidado del bebé o asumir responsabilidades domésticas, y esto retrasa su proceso académico.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado octavo de la Intitucion Educativa Agricola El Copey, muestran un desempeño significativo en su aprendizaje. Esto se da principalmente por los materiales de aprendizaje propuestos por el docente, lo cual es un aspecto positivo en su proceso académico. Los estudiantes no solo trabajan en grupo, si no que también participan en clases, tanto en la temática desarrollada como generando preguntas cuando no comprenden un tema, reflejando su curiosidad para resolver las dudas, ya que aportan a su proceso de formación.

La metodología de aprendizaje utilizada en el grado octavo se basa en la enseñanza expositiva, donde el docente es el protagonista de la clase, transmitiendo los conocimientos o información de forma directa a los estudiantes. Este enfoque se centra en la transmisión de los contenidos mas que en la participación activa de los estudiantes, lo que reduce su motivación y curiosidad en el proceso de formación. Además, limita su capacidad para conectar el contenido con su propia experiencia, aplicar el conocimiento en contextos nuevos y, en última instancia, fortalecer habilidades como el análisis, la argumentación y la resolución de problemas. Por otro lado, esta la metodología de evaluaciones sumativas, que son las evaluaciones tradicionales que miden el rendimiento de los estudiantes mediante puebas escritas, exámenes y trabajos finales, esta metodología se centra mas en la calificación final que en el proceso de aprendizaje. Finalmente, las clases frontales organizan a los estudiantes en filas mirando hacia el frente, lo que reduce la participación activa, ya que, en general, suelen participar solo aquellos que están en las primeras filas.

La implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza del ingles en el grado octavo podría actuar como una variable mediadora clave en el fortalecimiento de la habilida del reading. Al integrar juegos dinámicos en las actividades educativas, el entrono se convierte mas

interactivo y motivador para los estudiantes. Por ejemplo, se podría implementar un reto de palabras nuevas. En el, los estudiantes deben identificar palabras desconocidas en un texto, investigar su significado y luego explicarlas al grupo. Cada nueva palabra correctamente explicada les otorga puntos, lo que les permite enriquecer su vocabulario y comprensión. Otra actividad sería la creación de tiras cómicas, donde, después de leer el texto, los estudiantes crearán un comic que resuma la historia o su parte favorita; esto les ayudaría a presentar su comprensión de una forma más creativa. La hipótesis es que, al introducir la gamificación, se puede mejorar significativamente el rendimiento de los estudiantes del grado octavo. Por ende, su aprendizaje será una experiencia lúdica y dinámica.

La brecha de conocimiento en el proceso de enseñanza de la segunda lengua, en el grado octavo, se centra en la falta de aplicación de metodologías activas para el desarrollo de la habilidad del reading. Actualmente, las metodologías utilizadas limitan la capacidad de los estudiantes para enfrentarse a situaciones nuevas. Es por esto que la incorporación de la gamificación permite un entorno más interactivo y motivador, fortaleciendo las habilidades de los estudiantes y su rendimiento académico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la habilidad de reading a través de la gamificación con los estudiantes del grado octavo de la Institucion Educativa Agricola El Copey?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la habilidad de reading a traves de la gamificación con los estudiantes del grado octavo de la Institucion Educativa Agricola El Copey.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado octavo hacia la gamificación como estrategia para fortalecer la habilidad de reading.

Implementar estrategias pedagogicas atraves de la gamificación para el fortalecimiento de la habilidad de reading.

Fomentar practicas pedagogicas mediante el uso de la gamificacion para estimular la habilidad de reading.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Reading (Habilidad de lectura): Se refiere a la capacidad de decodificar, comprender, analizar e interpretar textos escritos en un determinado idioma. Según Mikulecky (2008). La lectura eficaz es esencial para tener éxito en la adquisición de una segunda lengua. En el ámbito educativo, fortalecer esta habilidad permite a los estudiantes mejorar su rendimiento académico y ampliar sus competencias comunicativas.

Estrategias pedagógicas gamificadas: Son métodos que están diseñados para incorporar elementos de juego en las actividades educativas con el propósito de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades. La gamificación es una estrategia de aprendizaje diseñada para motivar a los estudiantes y fomentar cambios positivos en su comportamiento. Esto se logra al estimular de manera constante su interés y creatividad, incentivándolos a participar activamente en sus actividades y tareas educativas. Según De Gracia, Pinto & Saez (2021) Una de las nuevas metodologías de enseñanza es la gamificación, que utiliza las estrategias y componentes del juego que influye en las personas involucradas generando motivación.

Motivación: Se refiere al impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad con entusiasmo y persistencia, esta se divide en: Motivación intrínseca (relacionada con el interés personal y la satisfacción interna) como por ejemplo, estimulando la creatividad de los estudiantes creando una conexión mas profunda con la lectura. Y la motivacion extrínseca (incentivada por factores externos) como por ejemplo, premios que generan un incentivo externo mejorando la participacion. Estos dos tipos de motivacion son fundamentales para el aprendizaje. Es por ello, que la gamificación busca aumentar la motivación intrínseca al introducir elementos de diversión y competencia en las actividades de lectura.

Referentes Teóricos

Para empezar, el artículo “Gamificación en la educación ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?” aborda la efectividad de la gamificación interpretándola como un fenómeno que involucra no solo resultados cognitivos, sino también actitudes y emociones derivadas de la experiencia educativas. Particularmente, los elementos de gamificación se transforman de aburridos en tareas interesantes Sanchez (2019). La gamificación impacta el rendimiento en la habilidad de lectura al transformar una actividad o tarea tradicional en una experiencia dinámica y atractiva. Finalmente, este análisis se conecta con la orientación investigativa del trabajo al destacar que la gamificación, aplicada en el desarrollo de la habilidad de reading, no solo persigue resultados cognitivos, sino también un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

En segundo lugar, el artículo “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés” indica que el aprendizaje de un idioma implica la creación de nuevas necesidades comunicativas y representaciones dentro del espacio interactivo de los sujetos que participan. Es por ello que la enseñanza de una segunda lengua debe estar respaldada por un buen dominio de estrategias que propicien el desarrollo de las habilidades del lenguaje Molina, Molina & Gentry (2020). Este análisis debe ir más allá de la simple adquisición lingüística, integrando estrategias que desarrollen habilidades interculturales y tecnológicas para una formación verdaderamente integral.

En tercer lugar, el artículo “Estrategias metacognitivas para mejorar la Comprensión lectora en inglés” Según Baird (1990), citados por Socorro, Vargas, Verde & Zacarias (2021) La metacognición se refiere al conocimiento, conciencia y control del propio aprendizaje. Por lo tanto, lo metacognitivo es el desarrollo de las habilidades, con mayor conocimiento, conciencia y

control de las propias habilidades de aprendizaje. En el desarrollo de la habilidad del reading, el estudiante juzga y evalúa el contenido del texto desde un punto de vista personal. Las estrategias metacognitivas pueden combinarse con la gamificación, por ejemplo mediante la evaluación con retroalimentación. Después de leer un texto, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, lo que implica el uso de estrategias metacognitivas como analizar su comprensión y evaluar su progreso. Este proceso se enriquece con elementos de gamificación al otorgar recompensas simbólicas, como puntos o insignias, por alcanzar objetivos específicos, lo que incentiva la participación y refuerza el aprendizaje.

Continuando, el artículo “La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera” destaca varios factores clave que afectan el desarrollo de esta habilidad. A nivel ontológico, se considera la comprensión lectora como una capacidad fundamental para interactuar en un mundo globalizado, vinculada al entendimiento y la flexibilidad cultural del individuo. En el ámbito metodológico, se subraya que los métodos actuales no han logrado adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que genera resultados insatisfactorios en el aprendizaje.

(Peñaranda) La problemática identificada en el artículo tiene una conexión directa con la orientación investigativa del presente estudio, que busca fortalecer la habilidad de reading mediante la gamificación. Si bien el artículo aborda las dificultades estructurales y motivacionales del aprendizaje del inglés, este trabajo propone una solución innovadora al integrar elementos lúdicos que estimulan el interés y la participación activa de los estudiantes

Por otro lado, el artículo “La utilización de medios y recursos didácticos en el aula” el texto sugiere que la educación, en particular a través de sus materiales didácticos, ha quedado anquilosada, ofreciendo poco margen para responder a los desafíos de una sociedad acelerada e interconectada, Este enfoque otorga al docente un papel activo en la toma de decisiones,

permitiendo que los recursos y estrategias se ajusten a la realidad del contexto educativo.

Moreno, (2004) El artículo aporta un enfoque valioso para la investigación al subrayar la necesidad de transformar los materiales y enfoques pedagógicos hacia métodos más dinámicos y centrados en el proceso.

Mientras que, el artículo “Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria” el artículo discute la motivación intrínseca y extrínseca como constructos multidimensionales que impactan el comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes. En relación con la variable a experimentar, el estudio menciona cómo la motivación intrínseca hacia el conocimiento y el logro puede potenciar la dedicación y el interés en las actividades académicas. Desde el punto de vista metodológico, el artículo enfatiza la importancia de estrategias pedagógicas que fomenten la motivación, como la integración de actividades que promuevan el aprendizaje significativo. Usan & salavera (2018)

Seguidamente, el artículo “Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas” se plantea que las TIC no solo son herramientas de apoyo, sino que pueden reconfigurar la relación entre el docente, el estudiante y el contenido. se subraya que el uso de las TIC en el aula tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas y en la motivación de los estudiantes. Desde un enfoque metodológico, el artículo sugiere que la integración de las TIC debe ser planificada estratégicamente, considerando su potencial para la gamificación, que se alinea con las nuevas formas de aprendizaje activo y colaborativo. Hernandez, (2017)

Así mismo, el artículo “Gamificación de las aulas mediante las TIC un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional” Morillas, (2016) Considera que dentro de las tecnologías estáticas, la introducción de la gamificación puede mejorar ostensiblemente estos parámetros. El artículo conecta directamente con la investigación

sobre el fortalecimiento de la habilidad de lectura en estudiantes de octavo grado mediante la gamificación, al resaltar la efectividad de las TIC en la enseñanza moderna. Al integrar la gamificación en el proceso de lectura, se aprovechan estas herramientas tecnológicas para aumentar el interés y la participación de los estudiantes, facilitando una mejor comprensión lectora y un aprendizaje más autónomo. Esto refuerza la orientación investigativa del trabajo, alineándose con la tendencia actual de incorporar métodos innovadores y tecnológicos para mejorar las habilidades lingüísticas en los estudiantes.

Por otra parte, el artículo “Gamificación en el aula a través de las TIC” La gamificación se ha revelado recientemente como una de las metodologías de enseñanza más eficiente en el alumnado mostrándose útil en todos los niveles educativos. Pertegal & Lorenzo, (2019). aborda la gamificación como una estrategia metodológica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, destacando su eficacia en todos los niveles educativos. Desde un nivel ontológico, se presenta la gamificación como una herramienta clave para aumentar la motivación, mejorar el estado de ánimo y fortalecer el vínculo entre los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y memorable. el desafío radica en adaptar esta metodología para el contexto específico de los estudiantes de grado octavo y enfocarse en el desarrollo de una habilidad lingüística específica, como la lectura, dentro de un entorno virtual.

Finalmente, el artículo “Recursos didácticos en la enseñanza” Cuando hablamos de recursos didácticos en la enseñanza estamos haciendo referencia a todos aquellos apoyos pedagógicos que refuerzan la actuación docente, optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje (Moya, 2010). Los recursos didácticos están diseñados para interactuar, estos permiten un procesos de aprendizaje autónomo siendo el estudiante participe directo de su formación.

Referentes Técnicos

Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, este documento del Ministerio de Educación Nacional (MEN) proporciona una guía detallada sobre las competencias de la lectura esperadas en diferentes niveles educativos, la gamificación se integra para fomentar esas habilidades como la comprensión de textos en inglés.

Game-Based & Interactive Learning (Aprendizaje interactivo y basado en juegos) este documento del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) explora cómo los enfoques basados en el juego pueden fomentar habilidades fundamentales, como la lectura, en contextos educativos.

Referentes Legales

Ley 115 de febrero 8 de 1994: “Por la cual se expide la ley general de educación” Se relaciona con la gamificación y la habilidad del Reading a través de su artículo 21, el cual establece que la educación debe atender a los intereses, necesidades y características de los estudiantes. La gamificación se alinea con este principio al personalizar las actividades de lectura, haciéndolas más atractivas mediante narrativas lúdicas y desafíos adaptados al nivel de los estudiantes.

Referentes Éticos

Consentimiento informado: Se debe obtener el consentimiento informado de todos los participantes, antes de iniciar cualquier actividad relacionada con la investigación

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico cualitativo busca explorar e interpretar como la gamificación impacta en la experiencia de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de reading. Este enfoque permitirá interpretar las emociones, percepciones y actitudes de los estudiantes hacia el proceso de la gamificación ya que este tipo de enfoque permitirá explorar cómo los estudiantes se sienten y experimentan las actividades propuestas. La gamificación, por su naturaleza, tiene un fuerte componente emocional y motivacional, por lo que este enfoque es adecuado para comprender la experiencia subjetiva de los estudiantes durante el proceso.

El tipo de estudio es el experimental, ya que implica un análisis del impacto que tiene la gamificación en los estudiantes del grado octavo sobre su habilidad de reading. Esto se fundamenta en que el nivel de comprensión lectora en inglés es muy bajo, y con esta investigación se busca fortalecer dicha habilidad mediante actividades gamificadas diseñadas para mejorar su motivación.

Unidad de Análisis

Los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Agrícola El Copey

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo 1, que es de explorar, se empleará la técnica de observación directa, con el propósito de analizar como el docente a cargo implementa estrategias para desarrollar la habilidad de reading en los estudiantes.

Para el objetivo 2, que es de implementar, se utilizará la técnica de diarios de campo reflexivos, en donde se detallará el paso a paso de las estrategias pedagógicas utilizadas a través de la gamificación.

Para el objetivo 3, que es de fomentar, se implementara la técnica de cuestionarios, esto con el propósito de analizar el impacto de la gamificación en la habilidad del Reading.

Categorías para el Análisis de Datos

Con base a los objetivos de la investigación y el enfoque metodológico cualitativo, se disponen las siguientes categorías para el análisis de datos.

Se analizaran las estrategias pedagógicas empleadas por el docente a cargo, el tipo de estrategias que utiliza para fomentar la habilidad del reading.

Ademas, se evaluara como las actividades gamificadas diseñadas, fomentan la motivacion y el aprendizaje de los estudiantes

Finalmente, se medira el efecto de la gamificación en los resultados y actitudes de los estudiantes con relación a la hanilidad del reading.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Para implementar la propuesta pedagógica, se planeo una secuencia didáctica distribuidas en tres actividades enfocadas en la comprensión de lectura y fue implementada entre el 2, 3 y 4 de diciembre del 2024. Cada actividad consto de tres momentos. Inicio para conocer los saberes previos, desarrollo para gestionar el conocimiento y cierre para la socialización.

Los participantes en la implementación de las secuencias fueron tres estudiantes de la Institucion Educativa Agricola de El Copey, debido al receso academico, no fue posible contar con una paraticipacion mas amplia, ya que muchos estudiantes se encontraban de vacaciones. Cabe resaltar que las secuencias fueron desarrolladas en un parque ubicado en el mucipio de El Copey.

El comportamiento inicial de los estudiantes fue timido porque no sabían que iban a realizar, pero a medida que se desarrollaron las secuencias didácticas se encontraban motivados y entusiasmados al realizar actividades diferentes enfocadas en la comprensión de lectura.

El instrumento para la recolecion de datos consistió en entrevistas y encuestas de satisfacción dirigida a los estudiantes, con el propósito de recoger sus percepciones sobre las actividades realizadas y su efectividad. Las encuestas de satisfacción consistieron en cinco preguntas relacionadas con la habilidad adquirida.

Experimentación

El nombre de la primera actividad es “literary puzzle (Rompecabezas literario)” se enfoca en la comprensión de lectura. El momento inicial se centra en los conocimientos previos, los estudiantes exploran diferentes fragmentos del texto principal, estos fragmentos están divididos y desordenados y se busca el significado de las palabras que no entiendan.

Continuando con la actividad, llega el momento de desarrollo, donde los estudiantes deberán emplear sus habilidades de comprensión lectora enfocándose en los conectores textuales. Su tarea será organizar los fragmentos proporcionados hasta lograr un texto correctamente estructurado. Para esta parte de la sesión, se utilizó cartón paja como soporte, fragmentos del texto impresos en hojas de bloc, y pegamento (colbón) para adherir los fragmentos al cartón paja, facilitando así la construcción del texto final.

En el momento de cierre, se socializaron los textos. Cada estudiante leyó su texto para poder compararlo y, finalmente, la docente en formación leyó el texto original. De esta manera, los estudiantes pudieron reflexionar sobre las diferencias y similitudes entre sus versiones y el texto original, discutiendo posibles mejoras en la estructura, gramática y contenido. Esta actividad permitió reforzar el proceso de aprendizaje colaborativo y de crítica constructiva, favoreciendo la autoevaluación y el aprendizaje autónomo.

El nombre de la segunda actividad es “Bingo literario”, esta actividad consta de un texto el cual la docente en formación lo lee a los estudiantes para que ellos identifiquen las palabras que no entienden para así aclararlas

Seguidamente, los estudiantes cuentan con cartones de bingo en el cual hay diferentes oraciones y a medida que la docente va leyendo el texto principal los estudiantes van coloreando las oraciones que escuchan, el primero que colore ya sea horizontal o vertical las oraciones grita bingo y es el ganador.

Fianlemte, al terminar la actividad, los estudiantes pudieron compartir su experiencia y reflexionar sobre cómo el ejercicio les ayudó a identificar de manera más activa las oraciones clave del texto. La docente en formación felicitó a los estudiantes por su participación y enfatizó la importancia de la concentración y la atención al detalle en actividades de escucha.

El nombre de la tercera actividad es “tiras cómicas literarias”, consiste en presentar a los estudiantes una secuencia de cinco escenas, cada una acompañada de sus respectivos diálogos. Los estudiantes deberán leer cuidadosamente las conversaciones de cada escena y, posteriormente, ilustrarlas según su interpretación. Esta actividad fomenta el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión, al tiempo que estimula la creatividad e imaginación de los participantes, permitiéndoles explorar y expresar sus conocimientos de manera artística.

Al finalizar las tres actividades de la secuencia didáctica en su totalidad, la docente compartirá con los estudiantes su percepción sobre el progreso que observaron a lo largo de las sesiones. Por su parte, los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar cómo se sintieron durante cada una de las clases, cuál fue su actividad favorita y si consideraron que los juegos mediante la gamificación, facilitaron su aprendizaje de los temas tratados. Este intercambio servirá como una evaluación grupal reflexiva.

Identificación de Variaciones

Este apartado analiza cómo la implementación de las tres actividades didácticas “Literary puzzle, bingo literario y las tiras Cómicas Literarias” ha generado cambios en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes en relación con su aprendizaje y su interacción con el contenido. Se identifican las variaciones observadas a través de una comparación entre los datos iniciales y los obtenidos tras la intervención, empleando como base las entrevistas finales y los resultados de las actividades.

Para la actividad de "Literary Puzzle" Los estudiantes demostraron conocimientos previos básicos relacionados con el texto principal, pero su habilidad para identificar los conectores y estructurar fragmentos era limitada, principalmente en los tres estudiantes. Durante la exploración de los fragmentos y el significado de palabras desconocidas, muchos estudiantes

mostraron dependencia del docente para resolver dudas. El comportamiento de los estudiantes aumento en la capacidad de identificar y emplear conectores, así como en la organización lógica de fragmentos para construir un texto estructurado y al socializar los textos finales y compararlos con el original, los tres estudiantes mostraron mayor confianza en el análisis crítico de sus propias producciones, fomentando la autoevaluación y la crítica constructiva.

Los cambios observados en la actividad “Bingo literario”. Los tres estudiantes mostraron dificultades para identificar oraciones claves durante la escucha de textos extensos. Sin embargo, tras la aplicación de la actividad, se observo una mejora significativa de palabras y frases claves, demostrando una mayor capacidad para conectar la lectura escuchada con las oraciones presentes en los cartones de bingo. Su entusiasmo y competitividad aumentaron en la disposición para participar en actividades basadas en escucha.

Por ultimo, los cambios observados en la actividad “Tiras comias” Los estudiantes mostraron interés en el componente creativo, reconocieron que la actividad les permitió visualizar las escenas de manera más clara, lo que mejoró su comprensión del texto. Hubo un avance en la capacidad de interpretar diálogos y relacionarlos con imágenes, mostrando una mayor profundidad en su análisis del texto. Además, muchos estudiantes integraron detalles creativos que enriquecieron sus ilustraciones.

Para concluir, al inicio de cada actividad los tres estudiantes presentaban dificultades en cuanto al nuevo vocabulario y conectores, pero a medida que cada actividad se iba desarrollando, se observaron mejoras en la habilidad del reading. En general, las actividades diseñadas bajo el enfoque de gamificación no solo impactaron positivamente en el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión, sino que también promovieron una actitud más proactiva y motivada hacia el aprendizaje. Este enfoque pedagógico basado en la gamificación demuestra ser una

herramienta efectiva que puede adaptarse y aplicarse en otros contextos educativos. Por ejemplo, podría ser utilizado con grupos más grandes de estudiantes, incorporando dinámicas colaborativas que potencien la interacción y el aprendizaje grupal.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la implementación de la propuesta pedagógica refleja el impacto positivo de las estrategias pedagógicas a través de la gamificación. Estas estrategias fueron diseñadas y aplicadas para fortalecer la habilidad del reading en los estudiantes, fomentando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

La población participante, al inicio de las actividades para fortalecer la habilidad del reading, se mostró curiosa y motivada, ya que las secuencias diseñadas representaban una experiencia nueva y de exploración para ellos. Este comportamiento inicial se alinea con lo señalado por (Jarvenoja 2010), citado por (Usan & Salavera 2018) quienes sugieren que la motivación resulta un proceso activo y dinámico por el cual una persona se mantiene en una tarea con el fin de conseguir sus propósitos. En este caso, la motivación inicial de los estudiantes fue clave para fomentar su disposición hacia las actividades de reading.

Los resultados obtenidos en los estudiantes fue satisfactorio, evidenciando que, mediante el uso de la gamificación, las actividades diseñadas lograron ser significativamente más atractivas y motivadora, potenciando su compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje. Según Orihuelax (2019), citados por Molina, Molina & Gentry (2020) señala que una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación. De acuerdo con Molina, Molina & Gentry, (2020), El aprendizaje de un idioma implica la creación de nuevas necesidades comunicativas y representaciones dentro del espacio interactivo de los sujetos que participan.

Los cambios observados en la población participante, fueron significativos ya que los estudiantes mostraron un mayor sentido de confianza en sus capacidades lectoras, así como

una actitud positiva hacia la comprensión de textos en inglés y esto se dio gracias al uso de los recursos diacéticos implementados. De acuerdo con Moya, (2010), la utilización de los recursos didácticos debe consistir en un proceso organizado y sistematizado que facilite la interpretación de los contenidos que han de enseñar. La incorrecta selección y utilización de los diferentes recursos va a condicionar la eficacia del proceso formativo.

Los hallazgos de esta investigación coinciden en varios aspectos con los resultados de estudios previos, especialmente en cuanto a la efectividad de la gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de reading. Al igual que lo señala Sánchez (2019), quienes aplican gamificación transforman tareas tradicionales en experiencias dinámicas y atractivas, lo cual se refleja en el aumento de la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje de la lectura. En cuanto a los estudios sobre motivación, como el de Usan & Salavera (2018), este trabajo respalda la idea de que la motivación es esencial para el éxito del aprendizaje, ya que los estudiantes más motivados participaron activamente en las actividades de gamificación.

Las limitaciones identificadas durante la implementación de la propuesta pedagógica estuvieron relacionadas con el factor tiempo, dado que el periodo académico 16-05 y el receso vacacional de los estudiantes resultaron ser insuficientes para garantizar una participación más amplia de la población objetivo, esta situación se vio afectada por el hecho de que muchos estudiantes no se encontraban en el municipio de El Copey, lo que limitó la participación numerosa. Considero que para futuras investigaciones en este periodo académico, la universidad debería considerar diferentes estrategias, para poder llevar a cabo una investigación que permita superar las limitaciones de tiempo y teniendo en cuenta el receso académico de los estudiantes, para que al final no se presenten este tipo de obstáculos.

Los resultados obtenidos en esta propuesta pedagógica tiene varias implicaciones prácticas en el contexto educativo. En primer lugar, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar la participación activa y mejorar la habilidad de reading en los estudiantes. Estos hallazgos sugieren que la integración de dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza puede potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que podría ser replicado en otros contextos educativos, tanto presenciales como virtuales. En el ámbito institucional, los resultados pueden contribuir promoviendo la adopción de metodologías innovadoras que no solo optimicen el aprendizaje, sino que también involucren a los estudiantes de manera más significativa.

En conclusión, los resultados de esta propuesta pedagógica basada en la gamificación ha sido un enfoque efectivo para mejorar la habilidad de reading en los estudiantes, estimulando su participación y motivación. A pesar de las limitaciones de tiempo y la participación restringida debido a factores como el periodo vacacional. A partir de estos resultados, surgen una pregunta de investigación ¿Cómo afecta la combinación de gamificación con otras metodologías activas en el aprendizaje de diferentes habilidades lingüísticas? Para futuras investigaciones, también se podría investigar la relación entre la gamificación y el rendimiento en diferentes niveles educativos, así como su impacto en otras competencias lingüísticas más allá de la lectura.

Conclusiones y Recomendaciones

Las propuestas pedagógicas realizadas con los estudiantes de la Institucion Educativa Agricola El Copey para fortalecer la habilidad del reading mediante la gamificación, generaron un impacto positivo al fomentar la motivación hacia el aprendizaje del ingles como segundo idioma.

Las propuestas pedagogicas permitieron que los estudiantes fueran los protagonistas activos de su proceso de aprendizaje, A través de las actividades de gamificación, los estudiantes desarrollaron habilidades de reading y mejoraron su comprensión lectora. Se logro que los estudiantes estuvieran atentos y activos siendo la actividad del bingo literario la preferida.

Otra práctica destacada que generó resultados muy positivos, fue la evaluación a travez de la observacion, permitiendo que los estudiantes se expresaran expontaneamente sin la presión de obtener una nota en cada actividad implementada, mejorando significativamente la actitud de los estudiantes los cuales expresaron mayor confianza en su capacidad de comprender textos.

Fue posible comprobar como la gamificación influye en el fortalecimiento de la habilidad del reading fomentando no solo la comprensión lectora, sino también el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Recomendación, a partir de la propuesta pedagógica implementada y sus resultados positivos, es que los docentes en su practica educativa implementen actividades que vayan reforzadas con la gamificación para asi crear estrategias didácticas que permitan diversos entornos de aprendizaje, promoviendo una experiencia más dinámica, interactiva y atractiva para los estudiantes. No se trata únicamente de basarse en la enseñanza tradicional, sino de integrar enfoques innovadores que consideren las necesidades individuales de los estudiantes, fomenten su participación activa y desarrollen habilidades que este caso fue el reading.

Para obtener una visión más completa del impacto de la gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de reading en los estudiantes de la Institución Educativa Agrícola El Copey, se podrían explorar los siguientes ajustes metodológicos y variables adicionales:

Explorar cómo la gamificación puede aplicarse en otros entornos de aprendizaje, como actividades extracurriculares, proyectos interdisciplinarios o talleres fuera del aula así como investigar cómo la formación y capacitación de los docentes en estrategias gamificadas influyen en los resultados de aprendizaje y en la implementación efectiva de las actividades.

Referencias Bibliográficas

- Beltran, L. (2015) *Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía.
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/2879>
- Función publica. (s.f). *Constitución Política 1 de 1991 Asamblea Nacional Constituyente*. Gov.co. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>
- Gaitán, V (s.f). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>
- García, E., Pinto, A., y Sáez, A. (2021). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*.
<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/32b4df73-b6dd-4125-85cc-d4a4ebe58c53/content>
- Hernandez, R. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas Impact of ICT on Education: Challenges and Perspectives*. Propósitos y representaciones.
<file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762.pdf>
- MEN (2006) *Formar en lenguas extranjeras ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*.
https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- MEN (s.f). *Ley 115 de febrero 8 de 1994 por la cual se expide la ley general de educación. el congreso de la república de colombiana*.
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

- Molina, P., Molina, A., Gentry, J. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés* Gamification as a didactic strategy for learning the English language Gamificação como estratégia didática para o aprendizado da língua inglesa. Revista científica dominio de las ciencias. [file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651%20(1).pdf)
- Morillas, C. (s.f). *Gamificación de las aulas mediante las tic un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/cittes?codigo=62213>
- Moya, A. (2010). *Recursos didácticos en la enseñanza*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Moreno, H. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. <https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1K2WRYPDP-8HX9V-13SZ/LA%20UTILIZACIC3%93N%20DE%20MEDIOS%20Y%20RECURSOS%20DI D%25-C3%81CTICOS%20EN%20EL%20AULA.pdf>
- Pertegal, M., Lorenzo, G. (2019). *Psicología de la educación y saberes originarios. Gamificación en el aula a través de las TIC*. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11391/1/0214-9877_3_1_553.pdf
- Peñaranda, L. (s.f). *La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. Reading comprehension of English like foreign language*. <file:///C:/Users/PC/Downloads/5-26-1-PB.pdf>
- Qanwal, S., Karim, S., (2017). *Identifying Correlation between Reading Strategies Instruction and L2 Text Comprehension*. <https://www.researchgate.net/profile/Shahzad-Karim->

- [2/publication/276247709 Identifying Correlation between Reading Strategies Instruction and L2 Text Comprehension/links/591b08d5aca272fa34dbb9e4/Identifying-Correlation-between-Reading-Strategies-Instruction-and-L2-Text-Comprehension.pdf](https://publication/276247709_Identifying_Correlation_between_Reading_Strategies_Instruction_and_L2_Text_Comprehension/links/591b08d5aca272fa34dbb9e4/Identifying-Correlation-between-Reading-Strategies-Instruction-and-L2-Text-Comprehension.pdf)
- Sánchez, C (2019). *Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? Gamification in education: real benefits or educational entertainment?* Revista internacional docentes 2.0 tecnología-educativa.
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- UNICEF (2016). *Game-based & interactive learning activities for early years.*
<https://www.unicef.org/jamaica/media/4646/file/Game-Based%20Manual.pdf>
- Usan, P., Salavera, C. (2018). *Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria.* SciELO.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-35352018000200095
- Vargas, S., Berru, I., Verde, A., Zacarias, C. (2021). *Estrategias metacognitivas para mejorar la Comprensión lectora en inglés Metacognitive strategies to improve the English reading comprehension Estratégias metacognitivas para melhorar a compreensão da leitura em inglês.* Dialnet. <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-EstrategiasMetacognitivasParaMejorarLaComprensionL-8042615.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestra de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/scromerom_unadvirtual_edu_co/EvNNJ6ql_jdNuVPfvrD-ep4BfVm0Az4MrCigItqz-kGK7w?e=tp6TAG