



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Implementación de la estrategia 'LectoGamia' para el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz

Este proyecto de innovación aporta al desarrollo social y comunitario al mejorar las habilidades de lectura crítica de los estudiantes, fomentando su pensamiento crítico y autonomía como parte de su desarrollo personal. Además, empodera a la comunidad educativa al involucrar a docentes y padres en un entorno colaborativo, y promueve la innovación en la enseñanza y el aprendizaje mediante estrategias pedagógicas gamificadas que enriquecen el proceso educativo.

Cindy Milena Pabuena Herrera ¹, Estefany Paola Polo Tejada ², Lizbeth Celis Mejía ³

Omar Orlando Lambraño Olarte ⁴, Sonia López Jimenez⁵

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de magister en tecnología e innovación educativa

Director

Alexandra María Silva Monsalve
PhD en Educación

Universidad Santo Tomás
Facultad de educación
2024

¹ Correo: milebest@hotmail.com ¹, estefanypolo@gmail.com ², lizbethceme@gmail.com ³, omarlambrano9@gmail.com ⁴, delovointeligen123@gmail.com ⁵



Resumen

El proyecto "LectoGamia" aborda el desafío de las deficientes habilidades de lectura crítica en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, donde evaluaciones de 2023 mostraron que solo el 40% alcanzó un nivel satisfactorio de comprensión lectora, mientras que el 60% tuvo dificultades para analizar textos complejos. El objetivo principal fue diseñar e implementar una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer el pensamiento crítico y la comprensión lectora mediante actividades gamificadas, promoviendo una participación activa en el proceso de aprendizaje. Utilizando un enfoque de Design Thinking, la metodología se desarrolló en etapas iterativas: un diagnóstico inicial para identificar brechas de aprendizaje, la co-creación colaborativa de actividades gamificadas con docentes, la implementación en el aula y una evaluación integral. La recolección de datos incluyó pruebas estandarizadas de pre y postest, encuestas, entrevistas y observaciones en el aula para evaluar los niveles de lectura crítica, el compromiso estudiantil y las percepciones de los participantes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas, con un aumento de 38.46 puntos en estudiantes que alcanzaron un desempeño "Superior" en lectura crítica y un incremento del 40% en la participación durante las sesiones gamificadas. La efectividad de la estrategia fue validada estadísticamente mediante la prueba t de Student ($p = 0.00033$), confirmando diferencias significativas entre el pretest y postest que respaldan la hipótesis de investigación. A pesar de retos en la comprensión inferencial, "LectoGamia" creó un entorno educativo dinámico, colaborativo y motivador, ofreciendo un modelo replicable para mejorar la lectura crítica en contextos similares.

Palabras clave: Pensamiento crítico, Gamificación, Design Thinking, Innovación pedagógica, Aprendizaje activo, Tecnología educativa

Abstract

The "LectoGamia" project addresses the challenge of poor critical reading skills among fourth-grade students at the Diego Hernández de Gallegos Educational Institution, La Paz Campus. 2023 assessments showed that only 40% achieved a satisfactory level of reading comprehension, while 60% struggled to analyze complex texts. The main objective was to design and implement an innovative pedagogical strategy to strengthen critical thinking and reading comprehension through gamified activities, promoting active participation in the learning process. Using a Design Thinking approach, the methodology was developed in iterative stages: an initial diagnosis to identify learning gaps, collaborative co-creation of gamified activities with teachers, classroom implementation, and a comprehensive evaluation. Data collection included standardized pre- and post-tests, surveys, interviews, and classroom observations to assess critical reading levels, student engagement, and participant perceptions. The results showed significant improvements, with a 38.46-point increase in students achieving "Superior" performance in critical reading and a 40% increase in participation during the gamified sessions. The strategy's effectiveness was statistically validated using the Student t test ($p = 0.00033$), confirming significant differences between the pretest and posttest, supporting the research hypothesis. Despite challenges in inferential comprehension, "LectoGamia" created a dynamic, collaborative, and motivating educational environment, offering a replicable model for improving critical reading in similar contexts.

Key words: Critical thinking, Gamification, Design Thinking, Pedagogical innovation, Active learning, educational technology



Contenido

Introducción y justificación	7
Diagnóstico de la situación	9
Identificación de la necesidad o problema	12
Marco de trabajo creativo y de innovación.....	16
Oportunidades de innovación / alternativas de solución.....	18
Objetivos.....	21
Objetivo general	21
Objetivos específicos.....	21
Marco de referencia	22
Marco contextual.....	22
Revisión de estado del arte.....	24
Marco teórico	31
Marco Conceptual	41
Marco legal y normativo	43
Marco metodológico	45
Tipo de Estudio y Diseño	45
Diseño de investigación	45
Descripción de la población y muestra	46
Consideraciones éticas	47
Recursos previstos.....	48
Talento humano.....	49
Categorías de análisis y operacionalización.....	49



Procedimiento.....	51
Instrumentos y Técnicas.....	54
Recursos	56
Consideraciones clave	56
Validación de instrumentos.....	56
Cronograma.....	58
Resultados y Análisis de Resultados.....	59
Diagnóstico para la identificación de las dificultades en la lectura crítica de los estudiantes	59
Diseño de actividades y recursos de la herramienta pedagógica.	69
Implementación de la propuesta LectoGamia.....	75
Evaluación y análisis de resultados.....	83
Lecciones aprendidas, fortalezas, oportunidades de mejora, recomendaciones e ideas de nuevos proyectos de innovación	113
Referencias.....	115
Anexos	120



Listado de tablas

Tabla 1. Hallazgos encontrados en lectura crítica de 3° a 5°	12
Tabla 2. Matriz de herramientas tecnológicas integradas en la estrategia pedagógica LectoGamia	38
Tabla 3. Estructura de la propuesta pedagógica LectoGamia.....	74
Tabla 4. Codificación de las entrevistas	77
Tabla 5. Promedio por componentes	93
Tabla 6. Prueba t de student – pretest y postest	95
Tabla 7. Resultados de grupo focal.....	97

Listado de figuras

Figura 1. Diagrama de causa y efecto del problema.....	16
Figura 2. Toma aérea del distrito de Barrancabermeja	22
Figura 3. Reunión con docentes expertos en lectura crítica y actividades de gamificación	69
Figura 4. Presentación de la propuesta pedagógica LectoGamia	70
Figura 5. Lluvia de ideas	71
Figura 6. Tablero de lluvia de ideas final	71
Figura 7. Interacción de los estudiantes con LectoGamia	75

Listado de gráficas



Gráfica 1. Niveles de lectura crítica.....	9
Gráfica 2. Desempeño componente comprensión literal	59
Gráfica 3. Desempeño componente comprensión inferencial	60
Gráfica 4. Desempeño componente evaluación crítica.....	61
Gráfica 5. Resultados de nota global	62
Gráfica 6. Resultados de la rúbrica descriptiva	66
Gráfica 7. Evaluación de la prueba piloto aplicada a los docentes	80
Gráfica 8. Evaluación de la prueba piloto aplicada a los estudiantes	81
Gráfica 9. Desempeño componente comprensión literal	83
Gráfica 10. Desempeño componente comprensión inferencial	84
Gráfica 11. Desempeño componente evaluación crítica.....	85
Gráfica 12. Resultados de nota global	86
Gráfica 13. Desempeño pregunta 1 – Nivel literal - Pretest y Postes.....	88
Gráfica 14. Desempeño pregunta 2 - Nivel literal - Pretest y Postes.....	88
Gráfica 15. Desempeño pregunta 1 – Nivel inferencial - Pretest y Postes	89
Gráfica 16. Desempeño pregunta 2 - Nivel inferencial - Pretest y Postes.....	90
Gráfica 17. Desempeño pregunta 1 – Nivel crítico - Pretest y Postes	91
Gráfica 18. Desempeño pregunta 2 - Nivel crítico - Pretest y Postes.....	91
Gráfica 19. Desempeño global - Pretest y Postes	92
Gráfica 20. Respuestas a pregunta # 1	101
Gráfica 21. Respuestas a pregunta # 2	101
Gráfica 22. Respuestas a pregunta # 3	102



Gráfica 23. Respuestas a pregunta # 4	103
Gráfica 24. Respuestas a pregunta # 5	104
Gráfica 25. Respuestas a pregunta # 6	105
Gráfica 26. Respuestas a pregunta # 7	106
Gráfica 27. Respuestas a pregunta # 8	107
Gráfica 28. Respuestas a pregunta # 9	108

Listado de anexos

Anexo A. Matriz de medición de impacto educativo y social	120
Anexo B. Matriz de interesados y beneficiarios	122
Anexo C. Cronograma de actividades	123
Anexo D. Pretest de lectura crítica	124
Anexo E. Rubrica cualitativa descriptiva.....	128
Anexo F. Guía para el Taller de Co-Creación de Actividades de Lectura Crítica Gamificadas	129
Anexo G. Planeación pedagógica	133
Anexo H. Entrevista a docentes	185
Anexo I. Prueba piloto	187
Anexo J. Prueba Postest	193
Anexo K. Grupo focal – Evaluación de experiencias en LectoGamia	197
Anexo L. Encuesta de evaluación para estudiantes	200



Introducción y justificación

En el contexto actual, caracterizado por un flujo constante de información y el surgimiento de tecnologías emergentes, las habilidades de lectura crítica se han convertido en una competencia esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, tanto en su dimensión académica como social. La lectura crítica, entendida como la capacidad de analizar, interpretar y evaluar de manera rigurosa y fundamentada la información, es clave para formar ciudadanos que puedan tomar decisiones informadas y participar activamente en la sociedad (Paul y Elder, 2020).

A pesar de su importancia, investigaciones recientes evidencian que un porcentaje significativo de estudiantes presenta serias dificultades para comprender y reflexionar sobre textos complejos. Según el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA por sus siglas en inglés) (2018), más del 50 % de los estudiantes en países de América Latina no logra alcanzar niveles básicos de competencia lectora, lo que afecta negativamente su desempeño académico y limita su capacidad de interacción social. En la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, esta problemática es especialmente notoria en el nivel de cuarto grado, donde evaluaciones internas realizadas en 2023 revelaron deficiencias importantes en comprensión lectora y habilidades de pensamiento crítico.

Ante esta situación, el proyecto "LectoGamia" surge como una estrategia pedagógica innovadora para abordar esta problemática. La propuesta integra la gamificación, una metodología que, según Deterding et al. (2011), consiste en el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso en los estudiantes. Gee (2007) señala que la gamificación promueve el aprendizaje activo al situar a los estudiantes como protagonistas de su proceso educativo, transformando la enseñanza tradicional en una experiencia interactiva y dinámica.

"LectoGamia" busca no solo mejorar la capacidad de los estudiantes para interpretar y analizar textos complejos, sino también fomentar un ambiente educativo participativo, inclusivo y motivador. La estrategia incluye actividades lúdicas y desafiantes que despiertan el interés de



los estudiantes y promueven su participación, superando las barreras de la baja motivación en el aula (Kapp, 2012). Al centrarse en el desarrollo de competencias críticas desde una edad temprana, el proyecto contribuye a la formación de estudiantes preparados para enfrentar futuros desafíos académicos y ciudadanos con mayor capacidad reflexiva.

Metodológicamente, el proyecto sigue un enfoque mixto con un diseño cuasiexperimental, que incluye un pretest y un postest para evaluar su impacto. El proceso se desarrolla en etapas: diagnóstico inicial, diseño e implementación de actividades gamificadas, aplicación en el aula y evaluación final de los resultados. Este enfoque permite analizar tanto los resultados cuantitativos como cualitativos, ofreciendo una visión integral del impacto de "LectoGamia" (Creswell y Plano Clark, 2018).

Además, esta propuesta tiene el potencial de generar un impacto significativo y duradero en la comunidad educativa. Según Salen y Zimmerman (2004), las experiencias educativas que integran elementos lúdicos no solo aumentan el compromiso de los estudiantes, sino que también facilitan la transferencia de aprendizajes a otros contextos. Por ello, el diseño de "LectoGamia" contempla una implementación replicable y adaptable a otros entornos educativos interesados en innovar en la enseñanza de la lectura crítica.

Como resultado, "LectoGamia" no solo responde a una necesidad urgente de la institución, sino que también establece un modelo de intervención educativa que puede servir como referente para instituciones que busquen fortalecer las habilidades críticas de sus estudiantes mediante estrategias pedagógicas innovadoras. Su enfoque, respaldado por teorías educativas y evidencias empíricas, representa una oportunidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un contexto caracterizado por los constantes desafíos del siglo XXI.



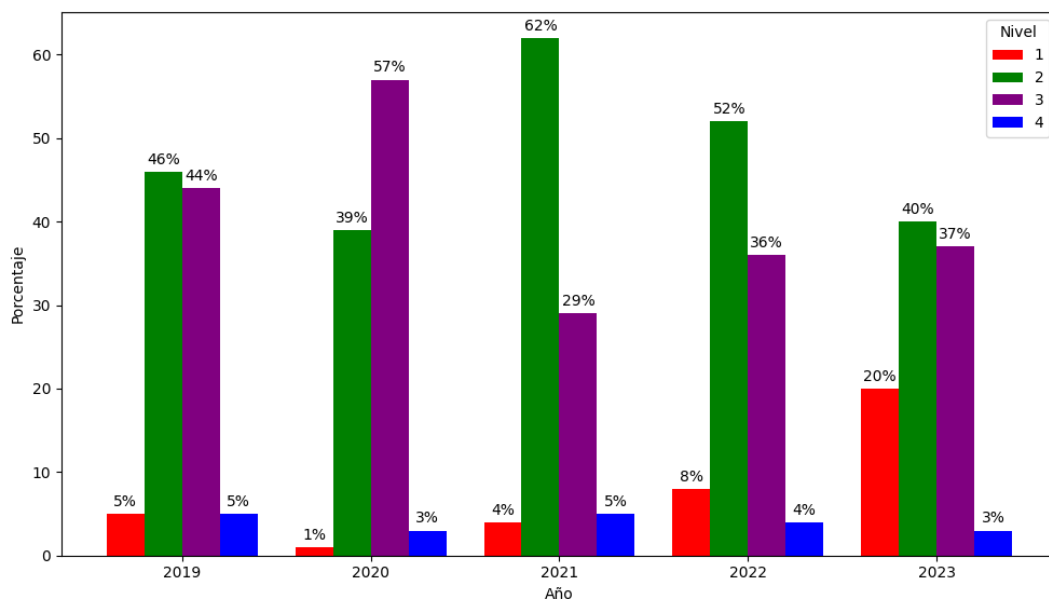
Diagnóstico de la situación

En la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, se ha identificado una serie de desafíos en el ámbito de la lectura crítica entre los estudiantes de cuarto grado. De acuerdo con un estudio interno basado en los resultados de las pruebas 'Evaluar para Avanzar' del año 2023, solo el 40% de los estudiantes alcanza un nivel satisfactorio de comprensión lectora, mientras que el 60% restante presenta dificultades para analizar y evaluar textos complejos. Además, encuestas realizadas a los docentes indican que un 70% de ellos considera que los métodos de enseñanza actuales no son suficientemente motivadores ni efectivos para mejorar las habilidades de lectura crítica. (Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, 2023).

A continuación, se presenta la gráfica 1, que muestra la evolución del desempeño en lectura crítica de los estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, durante los últimos cinco años. Esta gráfica refleja los distintos niveles de rendimiento alcanzados por los estudiantes, lo cual permitirá analizar en detalle la situación actual y respaldar la necesidad de mejorar las estrategias pedagógicas.

Gráfica 1

Niveles de lectura crítica





Nota. Se muestran las variaciones sobre los resultados de las pruebas Evaluar para avanzar durante los últimos años. Tomado de Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos (2023).

La gráfica 1 presenta cuatro niveles de desempeño (1 a 4) representados por colores, donde el nivel 1 es el más bajo y el nivel 4 el más alto. Durante el período analizado, se observa una tendencia preocupante: a pesar de los esfuerzos pedagógicos, los porcentajes de estudiantes que alcanzan los niveles 3 y 4, que representan un desempeño adecuado o superior, han disminuido notablemente. En 2023, solo el 37% de los estudiantes logró ubicarse en el nivel 3 y apenas un 3% alcanzó el nivel 4, lo que refleja una caída en los niveles de excelencia en comparación con años anteriores como el 2019 o el 2020.

En contraste, se evidencia un incremento considerable en los niveles 1 y 2, especialmente en 2023, donde un 20% de los estudiantes se encuentra en el nivel 1 (el más bajo), y un 40% en el nivel 2, lo que indica un mayor número de estudiantes con serias dificultades para comprender y analizar textos de manera crítica.

Este diagnóstico visual refuerza el problema identificado: la mayoría de los estudiantes se concentran en los niveles intermedios y bajos, lo que demuestra la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas que motiven y apoyen el desarrollo de competencias en lectura crítica, como el proyecto 'LectoGamia'.

La falta de recursos, como una biblioteca y un laboratorio, limita aún más las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes. Estas limitaciones se reflejan en la baja motivación hacia la lectura, donde un 50% de los estudiantes manifiesta que no encuentra la lectura interesante o relevante para sus vidas. (Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, 2023)

La situación es compleja porque la lectura crítica es una competencia fundamental que afecta al rendimiento académico y al desarrollo de habilidades para el pensamiento crítico, necesarias para la vida cotidiana y la ciudadanía activa. Según Paul (2005), “el pensamiento crítico es la capacidad de analizar, evaluar y crear ideas; es esencial para la toma de decisiones informadas y para el ejercicio de la ciudadanía”. Además, la capacidad de los estudiantes para



interactuar con textos complejos y participar en discusiones fundamentadas es esencial para su éxito en niveles educativos superiores y en su futura vida profesional. Como señala Facione (2011), “las habilidades de pensamiento crítico son imprescindibles en un mundo donde la información está en constante cambio y donde se requiere la capacidad de evaluar la credibilidad y la relevancia de la información”.

El contexto socioeconómico de la comunidad educativa también influye en esta problemática. Muchos estudiantes provienen de hogares donde los recursos y el apoyo educativo son limitados y donde los libros y otros materiales de lectura no son comúnmente accesibles. Este factor externo contribuye a las dificultades que enfrentan los estudiantes para alcanzar niveles óptimos de comprensión lectora. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) (2016), “los estudiantes que provienen de contextos socioeconómicos desfavorecidos suelen tener menos oportunidades de acceder a materiales educativos de calidad, lo que limita su desarrollo de habilidades críticas y de lectura”. Además, un estudio realizado por McLoyd (1998) destaca que “las condiciones económicas y el nivel educativo de los padres influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, lo que puede perpetuar un ciclo de desventaja”.

Frente a este panorama, "LectoGamia" se propone como una estrategia innovadora para abordar estos desafíos. El proyecto busca no solo mejorar la capacidad de lectura crítica de los estudiantes a través de técnicas de gamificación, sino también incrementar su motivación y compromiso con el aprendizaje. La gamificación, según Deterding et al. (2011), “es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la participación y el compromiso del usuario”. La implementación de este enfoque lúdico pretende crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo, que pueda superar algunas de las barreras impuestas por las limitaciones tanto dentro del entorno escolar como en el hogar. Como menciona Gee (2003), “los juegos pueden ofrecer experiencias de aprendizaje que son más motivadoras y que fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, habilidades cruciales en el aprendizaje a lo largo de la vida”.



La selección de la gamificación como método central del proyecto se basa en evidencia empírica que sugiere que este enfoque puede aumentar significativamente la participación y el desempeño estudiantil (Gee, 2007). Además, la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo se alinea con las tendencias pedagógicas contemporáneas que destacan la importancia de un aprendizaje experiencial y basado en el estudiante.

Identificación de la necesidad o problema

La lectura crítica es una competencia fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes analizar, interpretar y evaluar la información con el objetivo de formar opiniones fundamentadas. Según la Unesco (2021), uno de los mayores desafíos que enfrentan los sistemas educativos a nivel mundial es el desarrollo de habilidades de lectura profunda y crítica, especialmente en los primeros años escolares, cuando los estudiantes están formando la base de sus competencias lectoras.

Sin embargo, en el contexto colombiano, los resultados de pruebas estandarizadas como las Pruebas Saber muestran que los estudiantes de primaria, particularmente en instituciones educativas rurales y en contextos socioeconómicos desfavorecidos, presentan graves deficiencias en este ámbito (Ministerio de Educación Nacional, 2020).

A nivel del distrito de Barrancabermeja el panorama no es ajeno a la problemática nacional, a continuación, se presentan en la tabla 1, los hallazgos relacionados con los resultados en pruebas evaluar para avanzar 3° a 5° año 2023.

Tabla 1

Hallazgos encontrados en lectura crítica de 3° a 5°



PORCENTAJE DE RESPUESTAS CORRECTAS		
3°	Literal 8,23%	Recupera información literal expresada en fragmentos.
	Inferencial 9,08%	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información explícita.
4°	Inferencial 4,85%	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.
	Crítica 4,13%	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.
5°	Crítica 9,40%	Asume un posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.
	Inferencial 11,95%	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.

Nota. La tabla muestra los porcentajes de respuesta correctas en los grados 3°, 4° y 5°. Tomado de (Programa Todos a Aprender, Informe de resultados Distritales Evaluar para avanzar 3° a 11°, 2023).

El análisis de los resultados del área de lenguaje en los grados 3° a 5° de las instituciones educativas en el distrito de Barrancabermeja revela patrones y desafíos significativos que requieren intervención específica para mejorar las competencias lectoras de los estudiantes. En primer lugar, en el grado 3°, se observa que el nivel de comprensión literal presenta las mayores dificultades, con un bajo porcentaje de respuestas correctas (8,23%). Esto indica que los estudiantes tienen dificultades para recuperar información explícita de los textos, lo cual es una habilidad fundamental en las primeras etapas de la comprensión lectora.

En el grado 4°, aunque se supera en parte la comprensión literal, los niveles de comprensión inferencial y crítico presentan un rendimiento limitado (4,85% y 4,13%, respectivamente). La baja capacidad para realizar inferencias y adoptar una postura crítica sobre el contenido del texto sugiere que los estudiantes no están desarrollando las habilidades necesarias para interpretar y analizar información de manera efectiva, lo cual es crucial para la lectura crítica.

El grado 5° sigue la misma tendencia observada en el grado anterior, con un énfasis particular en la necesidad de fortalecer las habilidades inferenciales (11,95%) y críticas (9,40%).



Aunque se observa una ligera mejora en comparación con el grado 4°, los resultados todavía son insuficientes para alcanzar niveles satisfactorios de desempeño.

En la comparación entre instituciones educativas rurales y urbanas, se identifica que las primeras tienden a obtener resultados más bajos en comprensión lectora. Esto podría estar relacionado con factores contextuales, como limitaciones en el acceso a recursos pedagógicos y tecnológicos, o incluso la formación docente en estas áreas.

En la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, los estudiantes de cuarto grado reflejan estas mismas dificultades en la lectura crítica. Diversos estudios sugieren que las metodologías tradicionales de enseñanza, basadas en la transmisión unidireccional de conocimientos, no favorecen el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para analizar textos en profundidad (González, 2019). Además, la falta de recursos didácticos adecuados y la escasa motivación de los estudiantes agravan esta situación. Tal como señalan Vygotsky (1978) y Freire (1970), el aprendizaje debe ser un proceso interactivo y dinámico donde el estudiante se convierta en un agente activo de su propio conocimiento, un aspecto ausente en muchos enfoques actuales.

Esta problemática tiene profundas implicaciones no solo para el desarrollo académico de los estudiantes, sino también para su integración en la sociedad. La Unesco (2017) destaca que la falta de habilidades de lectura crítica afecta negativamente la capacidad de los individuos para participar en el mundo digital, donde es necesario interpretar y cuestionar una gran cantidad de información. En este sentido, las habilidades de pensamiento crítico no solo son un recurso académico, sino una competencia esencial para la vida ciudadana y el desarrollo personal.

El contexto socioeconómico también juega un papel importante. Los estudiantes de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, en su mayoría provenientes de familias de bajos recursos, enfrentan una falta de acceso a materiales de lectura en sus hogares, lo cual limita su exposición a diversas fuentes de información y la posibilidad de mejorar sus habilidades lectoras de manera autónoma (Mayer, 2015). Este factor, combinado con la falta de apoyo



escolar y la insuficiencia de estrategias pedagógicas innovadoras en el aula, perpetúa las bajas competencias en lectura crítica.

Para abordar esta situación, se propone la implementación de la estrategia pedagógica LectoGamia, que se basa en la gamificación como método para mejorar la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación ha sido ampliamente estudiada en el ámbito educativo como una herramienta efectiva para incrementar el compromiso de los estudiantes y favorecer el aprendizaje activo (Deterding, 2011). En este sentido, la teoría de la motivación de Deci y Ryan (2000) señala que los entornos que fomentan la autonomía, competencia y conexión social son fundamentales para el aprendizaje significativo, principios que se encuentran en la base de la gamificación.

LectoGamia se alinea con estos principios al introducir dinámicas de juego en el aula, incentivando a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en la lectura crítica de textos. Al transformar las actividades de lectura en experiencias lúdicas, se espera no solo mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes, sino también fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje, incrementando la motivación intrínseca de los estudiantes, un factor clave para el éxito académico a largo plazo.

La implementación de estrategias innovadoras como LectoGamia responde a las deficiencias identificadas tanto por estudios nacionales como internacionales sobre la enseñanza de la lectura crítica en la educación primaria. Esta propuesta se sustenta en teorías contemporáneas del aprendizaje, que destacan la importancia de la motivación y el aprendizaje activo, elementos esenciales para superar las barreras que limitan el desarrollo de esta competencia en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos.

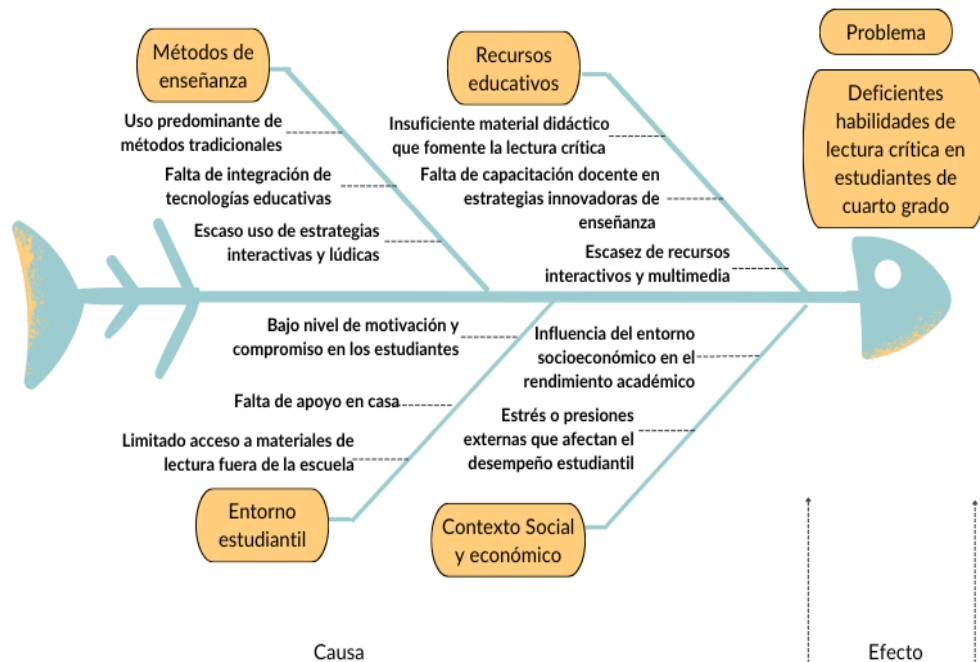
Con el fin de comprender de manera más detallada las causas que afectan el desarrollo de la competencia de lectura crítica en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, se ha utilizado un diagrama de causa y efecto, expuesto en la figura 2. Esta herramienta permite identificar y organizar de manera visual los principales



factores que influyen en la problemática descrita, agrupándolos en categorías que abarcan tanto aspectos pedagógicos como socioeconómicos.

Figura 1

Diagrama de causa y efecto del problema



Nota. Como se observa en el diagrama de causa y efecto, las causas del problema se dividen en varios factores.

De acuerdo con las causas y efectos identificados, se propone la siguiente pregunta problema: ¿Cómo contribuye la implementación de la estrategia 'LectoGamia' al fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, sede La Paz?

Marco de trabajo creativo y de innovación

El proyecto "LectoGamia" se enmarca en un enfoque de *Design Thinking*, una metodología que promueve la innovación centrada en el usuario a través de un proceso iterativo



y colaborativo. Esta metodología proporciona una estructura flexible pero rigurosa que guiará el desarrollo de la estrategia pedagógica, desde la comprensión inicial de las necesidades de los estudiantes hasta la implementación exitosa de soluciones innovadoras.

- Empatizar y definir

La primera fase del *Design Thinking*, la empatía, es fundamental para comprender las necesidades y experiencias de los estudiantes, docentes y padres. Como menciona Tim Brown, CEO de IDEO, "La empatía es fundamental para el diseño humano exitoso". A través de entrevistas en profundidad, observaciones en el aula y análisis de datos, se identificarán los desafíos clave en la enseñanza de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado (Ver: [Mapa de empatía.](#))

Con una comprensión clara del problema a abordar, se pasará a la fase de definición, donde se establecerán objetivos claros y se delinearán los criterios de éxito para el proyecto "LectoGamia". Esta fase es crucial para garantizar que la estrategia esté alineada con las necesidades reales de la comunidad educativa (Ver: [Definición del problema.](#))

- Idear y prototipar

La fase de ideación implica generar una amplia gama de soluciones creativas para abordar los desafíos identificados. Colaborando con expertos en gamificación y educación, se organizarán sesiones de *Brainstorming* para explorar ideas innovadoras que integren elementos lúdicos en la enseñanza de la lectura crítica. Según Peter Drucker, "La innovación es la capacidad de convertir las ideas en acciones exitosas" (Ver: [Lluvia de ideas.](#))

Estas ideas se convertirán en prototipos tangibles que permitirán probar y refinar diferentes enfoques antes de la implementación final. Los prototipos serán iterativos y flexibles, lo que permitirá realizar ajustes rápidos basados en el *feedback* de los usuarios y los resultados de las pruebas (Ver: [Prototipo de LectoGamia](#))

- Probar e implementar



Los prototipos serán probados en entornos reales de aula, donde se evaluará su efectividad en el fortalecimiento de las habilidades de lectura crítica de los estudiantes. Se recopilará *feedback* cualitativo y cuantitativo para identificar áreas de mejora y realizar ajustes finales antes de la implementación a gran escala.

Una vez optimizada, "LectoGamia" será implementada en la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz. Este paso incluirá la capacitación de docentes, la distribución de materiales y un plan de seguimiento continuo para garantizar una implementación exitosa y sostenible (Ver: [Testeo del prototipo](#)).

- Escalado y retroalimentación

El proyecto "LectoGamia" no solo se limitará a una única institución educativa, sino que buscará oportunidades para escalar y replicar la estrategia en otros contextos educativos. Se establecerá un sistema de retroalimentación continua que permitirá adaptar y mejorar la estrategia a medida que evolucionen las necesidades de los estudiantes y los avances en la investigación educativa.

Este marco de trabajo creativo y de innovación proporciona una guía integral para el desarrollo y la implementación de "LectoGamia", asegurando que la estrategia sea efectiva, centrada en el usuario y adaptable a los cambios en el entorno educativo (Ver: [Pitch Design Thinking](#))

Oportunidades de innovación / alternativas de solución

Con base en el diagnóstico de la situación, el diagrama de causas y efectos, y las fases de empatizar, definir e idear del *Design Thinking* es posible proponer alternativas de solución e innovación para abordar la mala lectura crítica en los estudiantes de cuarto grado. A continuación, se presentan algunas de estas oportunidades:

- Integración de recursos multimedia interactivos

Desarrollo de una herramienta tecnológica en línea que ofrezca contenido educativo interactivo, como videos, pódcast, juegos y diferentes actividades lúdicas, para complementar las



lecciones en el aula y fomentar la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Esta alternativa busca aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas, que motiven a los estudiantes a comprometerse con la lectura crítica de una manera más inmersiva y personalizada.

- Programa de mentoría entre estudiantes

Implementar un programa de mentoría entre estudiantes de diferentes grados, donde los estudiantes mayores ayuden a los más jóvenes a mejorar sus habilidades de lectura crítica mediante sesiones de tutoría estructuradas y actividades colaborativas.

Esta alternativa promueve la colaboración entre pares y brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades de liderazgo y empatía mientras refuerzan sus propias habilidades de lectura crítica.

- Creación de clubes de lectura

Establecer clubes de lectura en la escuela donde los estudiantes puedan explorar y discutir libros seleccionados en grupos pequeños, bajo la guía de un facilitador o profesor.

Los clubes de lectura proporcionan un entorno informal y motivador para fomentar la lectura crítica, permitiendo a los estudiantes compartir ideas, reflexiones y perspectivas sobre los textos, y desarrollar habilidades de análisis y argumentación.

- Incorporación de estrategias de gamificación en el aula

Integrar elementos de gamificación en las actividades de lectura en el aula, como sistemas de recompensas, niveles de progresión y desafíos competitivos, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con la lectura crítica.

La gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje al hacerla más entretenida y participativa, al mismo tiempo que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales clave.



- Fortalecimiento del vínculo escuela-familia

Establecer programas de involucramiento familiar que fomenten la lectura en el hogar, proporcionando a los padres recursos y estrategias para apoyar el desarrollo de habilidades de lectura crítica de sus hijos fuera del horario escolar.

Al fortalecer la colaboración entre la escuela y la familia, se crea un entorno de aprendizaje más cohesionado y receptivo, donde los estudiantes pueden recibir apoyo adicional y refuerzo de sus habilidades de lectura crítica.

Estas alternativas representan diferentes enfoques innovadores para abordar la deficiente lectura crítica en los estudiantes de cuarto grado, cada una con el potencial de generar impactos positivos en su desarrollo académico y personal. La combinación de varias de estas estrategias puede ofrecer un enfoque integral y efectivo para mejorar las habilidades de lectura crítica y promover un ambiente de aprendizaje enriquecedor y motivador.



Objetivos

Objetivo general

Fortalecer la lectura crítica mediante la implementación una estrategia pedagógica mediada por la gamificación que conlleve al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico con estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz (Barrancabermeja, Santander, Colombia).

Objetivos específicos

Realizar un diagnóstico para la identificación de las dificultades en la lectura crítica de los estudiantes de cuarto grado con el fin de establecer las necesidades de aprendizaje.

Diseñar una serie de actividades interactivas y recursos educativos basados en la gamificación que promuevan la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado.

Verificar la incidencia de la implementación de la estrategia pedagógica LectoGamia para el fortalecimiento de la lectura crítica y su aporte al desarrollo del pensamiento crítico.

A continuación, se procedió a construir la matriz de medición e impacto educativo y social de la implementación de la estrategia LectoGamia; la cual contiene los objetivos, el contexto, los indicadores, los riesgos, entre otros aspectos clave; Esta matriz permite establecer una viabilidad al proyecto y se evidencia en el anexo A.



Marco de referencia

Marco contextual

El contexto en el que se basa el proyecto es de vital importancia para comprender el problema y las posibilidades que tienen los estudiantes de la 'Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz'. Como un distrito estratégico de Magdalena Medio, tiene rasgos socioeconómicos y culturales que afectan los procesos educativos, como el acceso a recursos, la calidad de la enseñanza y la participación comunitaria en el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se proporciona una descripción general de la ciudad para posicionar el contexto para la implementación espacial de la estrategia pedagógica.

Barrancabermeja, situada a orillas del río Magdalena en el occidente de Santander, Colombia, es un distrito clave del departamento. Reconocida como la principal ciudad industrial de Santander, alberga la mayor refinera de petróleo del país y es la capital de la Provincia de Yariguíes. Se encuentra a 114 km al oeste de Bucaramanga y es la urbe más grande del Magdalena Medio (Wikipedia, 2024).

Figura 2

Toma aérea del distrito de Barrancabermeja





Nota. La vista aérea del distrito de Barrancabermeja muestra su distribución urbana (Alcaldía Distrital de Barrancabermeja, s.f.).

Específicamente, la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede B, se encuentra ubicada en la zona urbana de Barrancabermeja, en la Comuna 3, Barrio La Paz. Este sector está conformado principalmente por familias de estratos 1 y 2, lo que implica que muchos estudiantes provienen de hogares con recursos educativos limitados y con acceso restringido a materiales de lectura. La institución, de carácter público, atiende a una población estudiantil diversa, enfrentando retos significativos en el desarrollo de competencias lectoras y en el acceso a herramientas tecnológicas y pedagógicas (Alcaldía de Barrancabermeja, 2022).

En relación con la matrícula, la institución en su conjunto tiene una población estudiantil aproximada de 2.100, repartidos en diferentes sedes. En específico, la Sede B que alberga un menor número de alumnos, 267 estudiantes de primaria, corresponde a la Sede B donde se ejecuta el proyecto “LectoGamia”. Esta sede ha tenido múltiples problemas en su infraestructura y recursos tales como: problemas de mantenimiento y escasez de herramientas tecnológicas y bibliográficas, las cuales afectan negativamente a la calidad del aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional, 2023).

Barrancabermeja, como un distrito que se caracteriza por su auge industrial y petrolero, cuenta con una gran cantidad de instituciones educativas. No obstante, la mayoría de estos colegios se localizan en la zona urbana, dejando la zona rural con una cobertura educativa muy inferior. De los 67 colegios oficiales y 49 privados que hay en el municipio, solo una pequeña parte se localiza en el área rural, donde la educación resulta muy complicada por la dispersión geográfica y falta de infraestructura adecuada.

Los estudiantes de la Sede B presentan una falta de habilidades satisfactorias y comprensivas. Según los reportes internos, el 60% de los alumnos presentan problemas analíticos e interpretativas de textos a nivel complejo, lo cual, además de obstaculizar el desarrollo de su pensamiento crítico, limita su desempeño integral en diferentes áreas del conocimiento. También



se han encontrado niveles preocupantes en relación con la motivación para leer, determinadas por la ausencia de hábitos de estudio y la falta de materiales de lectura en el hogar.

Si bien Barrancabermeja ha logrado avances en la cobertura educativa, los indicadores de calidad académica en sus colegios oficiales siguen siendo bajos, con resultados por debajo del promedio nacional en pruebas estandarizadas. A esto se suma la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas para reducir brechas de aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes en su proceso formativo (Alcaldía de Barrancabermeja, 2021).

La infraestructura de la escuela ha sido criticada por su falta de mantenimiento adecuado de las instalaciones, incluyendo inundaciones que han impactado su capacidad operativa. A pesar de algunos esfuerzos dirigidos a mejorar la institución por parte del gobierno local, aún persisten deficiencias en la provisión de equipo tecnológico adecuado y recursos educativos. Hasta ahora, el 92.5% de las instituciones educativas en Barrancabermeja tienen acceso a Internet y el 89.2% tienen acceso a computadoras (Ministerio de Educación Nacional, 2022). Esto significa que la mayoría de los estudiantes en la Sede B tienen acceso a herramientas digitales esenciales, las cuales, sin embargo, pueden no satisfacer las necesidades de los aprendices.

Desde esta perspectiva, el alcance del proyecto es crucial porque tiene como objetivo cambiar la enseñanza de la lectura crítica con enfoques modernos fundamentados en estrategias basadas en juegos. Teniendo en cuenta las limitaciones institucionales, esta propuesta está dirigida a abordar la baja motivación estudiantil, fomentar el pensamiento crítico y mejorar su competencia lectora en un entorno donde los recursos y oportunidades de aprendizaje aún son muy limitados.

Revisión de estado del arte

El propósito central de este análisis hermenéutico es examinar de manera rigurosa el corpus existente de literatura en torno al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de primaria, mediante estrategias innovadoras que integren de forma orgánica la lectura crítica, la gamificación y las tecnologías digitales inmersivas. Este estado del arte reviste una importancia fundamental para el proyecto de innovación educativa *LectoGamia*, cuyo



objetivo es diseñar una estrategia pedagógica disruptiva que fortalezca la lectura crítica en los estudiantes de cuarto grado, a partir de un enfoque lúdico e interactivo mediado por herramientas digitales de vanguardia. Analizar en profundidad las confluencias, diferencias y vacíos presentes en el conocimiento actual permitirá establecer fundamentos teóricos sólidos para una implementación pertinente y transformadora de esta iniciativa educativa.

En la preparación de este estado del arte se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura en el desarrollo de trabajos de investigación empíricos y teóricos sobre la promoción del pensamiento crítico en estudiantes de primaria utilizando enfoques innovadores como la inmersión integrada, la lectura crítica, la gamificación y las tecnologías digitales. Esto implicó la búsqueda en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science, Scielo, Google Scholar y Redalyc, utilizando palabras clave como “lectura crítica en educación primaria”, “gamificación en el aula”, “tecnologías digitales y comprensión lectora”, “pensamiento crítico en niños” y “juegos y enseñanza”.

En consecuencia, se revisaron entre 15 y 20 estudios relevantes en función de su relevancia, actualidad (publicación en la última década) y utilidad para entornos educativos similares al de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos. De estos estudios, surgieron tres categorías centrales que estructuran el análisis: los efectos de la tecnología en la enseñanza de la lectura crítica, la gamificación como estrategia de enseñanza, y la superposición y divergencia de la lectura crítica y enfoques y metodologías innovadoras. Revisar estas categorías ayuda a entender las brechas predominantes en la literatura existente, lo que ofrece una base sólida para la construcción del proyecto. A continuación, se describe cada una de las categorías recuperadas en detalle:

Tecnología

En un mundo cambiante y competitivo se hace necesario que las instituciones educativas integren herramientas tecnológicas en la enseñanza. Además de establecer lineamientos en cuanto método, técnicas y actividades a desarrollar, claramente definidos para que los estudiantes logren la optimización de habilidades en referencia a la lectura crítica.



En este sentido, el rol del docente adquiere una dimensión mediadora clave: debe proporcionar a los estudiantes un soporte pedagógico que favorezca la comprensión y reflexión en torno a las mediaciones tecnológico-educativas. Estas mediaciones deben ser significativas y orientadas al abordaje de situaciones desafiantes que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico, mediante la guía, el acompañamiento oportuno y el uso apropiado de herramientas digitales.

Desde esta perspectiva, Fainholc (2004) plantea que las tecnologías no solo deben verse como medios instrumentales, sino como estructuras mediadoras que reconfiguran los procesos cognitivos y comunicativos de los estudiantes. La autora destaca que el impacto de la interacción tecnológica va más allá del acceso a la información: implica la transformación del modo en que se interpreta, analiza y reconstruye el conocimiento. En consecuencia, la tecnología aplicada a la lectura no debe limitarse a su uso como recurso, sino como parte activa de un entorno de aprendizaje reflexivo que estimule la comprensión profunda y crítica de los textos.

A la vez, los profundos cambios que se han presentado a nivel global, en diferentes dimensiones, tanto en lo sociopolítico, cultura, ambiental, económico, social y tecnológico, han impactado considerablemente a las personas de manera individual como colectiva. Como sostienen Barton y Lee (2013) “El lenguaje como discurso juega un papel fundamental en estos cambios contemporáneos, los cuales son principalmente cambios en la construcción de significado y en la comunicación y el lenguaje como discurso resulta central en el proceso de dar forma a estos cambios en la vida y en las experiencias de los sujetos”. De igual manera, se transforma y afecta por estos devenires.

Por otro lado, estas estrategias permiten recuperar la motivación de los estudiantes, mediante una participación, donde los estudiantes juegan un papel fundamental, ya que son ellos quienes encaminan su proceso de lectura, donde contarán con diversas rutas y serán ellos quien de acuerdo con sus necesidades y gustos elijan dentro de las diferentes alternativas propuestas. Se evidencia como el autor Cifuentes (2018) plantea una experiencia exitosa, por medio de estrategia didáctica, OVA da una posible solución a la necesidad actual de fortalecer los procesos



de lectura crítica. Por lo que se encuentra que este tipo de herramientas permiten el fortalecimiento de las competencias lectoras de los estudiantes.

En este marco, las tecnologías digitales deben concebirse como entornos potenciadores del pensamiento crítico, más allá de su valor instrumental. Su integración en las prácticas pedagógicas asociadas a la lectura crítica permite el acceso a múltiples formatos de texto, el análisis de diversas fuentes de información y la interacción con contenidos dinámicos que desafían al estudiante a reflexionar, comparar y argumentar. En consecuencia, cuando las tecnologías se articulan con estrategias de lectura crítica, no solo amplían el horizonte informacional del estudiante, sino que fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, indispensables para la participación y reflexión en la sociedad contemporánea.

Lectura Crítica

De igual manera, las instituciones educativas deben promover e implementar estrategias integrales, como el uso de diversos tipos de textos, para brindar a los estudiantes una perspectiva amplia y multifacética. Esto no solo mejorará su capacidad de comprensión, sino que también fomentará el desarrollo de un pensamiento crítico frente a lo leído. Por su parte, Rivera (2019) subraya la importancia de que el sistema educativo colombiano priorice la enseñanza de la lectura crítica en niños, jóvenes y adolescentes, con el fin de impulsar un desarrollo integral y sostenible a largo plazo.

Aunado a ello, los docentes deben apropiarse metodologías innovadoras, enfoques pedagógicos adecuados, de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y su contexto. Mejorando la calidad educativa y posicionando a los estudiantes en estándares internacionales. De acuerdo con la experiencia de Jiménez (2019), recomienda que textos narrativos, sencillos y creativos, como son las fábulas, permiten abordar y confirmar una vez la idea de que la lectura mediada por la creatividad es clave para el desarrollo y mejoramiento de niveles complejos lectores, sin importar la edad o grado de escolaridad.

En este orden de ideas las estrategias educativas para mejorar las competencias lectoras se basan en el apoyo de diferentes formas de comunicar, una de ellas es el icono verbal, donde



por medio de imágenes los estudiantes aprenden a descifrar significados. Demostrando la intrínseca relación de la educación con las diferentes herramientas generadoras de pensamiento crítico. Torres et al. (2020) a través de su investigación: “Estrategia didáctica mediada por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica”, demostró que la lectura no es estática o rígida, sino por el contrario flexible, dinámica y evolutiva, de apertura conceptual sin perder sus bases.

Sin embargo, todas estas metodologías, estrategias y técnicas deben ser evaluables, de modo que se puedan realizar los ajustes pertinentes y generar acciones orientadas al cumplimiento de los objetivos educativos. Esto permite intervenir a tiempo ante posibles amenazas o desviaciones respecto a las metas planificadas, favoreciendo así la obtención de los resultados esperados. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional proporciona a las instituciones educativas una herramienta de evaluación orientada a la mejora continua de la calidad educativa. A partir de esta base, se articula la estrategia LectoGamia como una herramienta pedagógica innovadora que, además de fomentar la lectura crítica mediante la gamificación, permite monitorear el progreso de los estudiantes, identificar dificultades específicas y retroalimentar el proceso en tiempo real.

Gamificación

La gamificación, como estrategia pedagógica apoyada en herramientas tecnológicas, tiene un impacto transformador en la formación de estudiantes y docentes, al establecer procesos más alineados con la realidad y las necesidades educativas, promoviendo cambios profundos en la práctica del educador. Además, fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas e investigativas relacionadas con la lectura crítica en los estudiantes, contribuyendo a una educación de calidad. Según Trujillo-Cedeño et al. (2021), la gamificación es una valiosa estrategia pedagógica que dinamiza los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura crítica, demostrando ser una técnica altamente efectiva por su capacidad para potenciar la motivación tanto de los estudiantes como de los educadores.



Por lo que convierte a la gamificación en una herramienta que puede ser utilizada en diferentes y/o múltiples disciplinas. Tomando los aspectos positivos de los juegos, sin salir del concepto y límites de aplicación estudiantil diseñado para la enseñanza ámbito y comprensión lectores.

De la misma forma plantea solución a una problemática de una forma innovadora. Hacen uso de una aplicación dentro de un ambiente virtual basado en el aprendizaje con literatura propia para fortalecer a la lectura crítica a través de la educación virtual. Jiménez et al. (2022) plantea en su investigación que existen efectos positivos en la utilización de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de la lectura crítica en estudiantes de primaria. Encontrando resultados válidos que demuestran que, si estas técnicas han funcionado efectivamente en otras instituciones, pueden ser plenamente desarrolladas en la institución educativa Diego Hernández de Gallegos.

Convergencias

En el marco de esta revisión bibliográfica, se devela una manifiesta convergencia en torno al realce primordial de cultivar con premura las habilidades de pensamiento crítico en las etapas iniciales del proceso educativo. Diversos estudios coinciden en que la lectura crítica representa un pilar fundamental para el fortalecimiento de esta capacidad analítica y reflexiva trascendental, siendo esto manifestado por autores como Barrera y León (2020) y Cassany (2006). Coexiste además un consenso generalizado sobre el potencial transformador de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para dinamizar los procesos enseñanza-aprendizaje, al brindar entornos interactivos y recursos didácticos innovadores que logran cautivar el interés del alumnado (Aguilar, 2017).

Un punto clave de coincidencia es el creciente interés en la gamificación como estrategia pedagógica emergente. Una multiplicidad de autores pone de realce los beneficios derivados de la incorporación de elementos lúdicos y narrativos, propios de la idiosincrasia de los videojuegos, para catalizar la motivación, el compromiso y un aprendizaje profundo y trascendente (Kapp, 2012). Como ilustra Díaz (2018): "La gamificación se concibe entonces



como una herramienta que estructurada desde un equipo multidisciplinar desarrollaría enfoques que permitirán entender los efectos positivos de los juegos, videojuegos, juegos en línea direccionados a los procesos de enseñanza aprendizaje" (p. 127).

Divergencias

Si bien se vislumbra un amplio respaldo a la integración de la gamificación en contextos educativos, algunas fuentes expresan reparos y advertencias sobre los riesgos derivados de una implementación deficiente de esta estrategia. Deterding et al. (2011) advierten que una gamificación superficial, centrada únicamente en aspectos cosméticos como puntos y tablas de clasificación, puede resultar contraproducente y desmotivar al alumnado. Por otro lado, Gómez-García et al. (2016) cuestionan la excesiva "ludificación" de las actividades académicas, arguyendo que podría distraer a los estudiantes de los objetivos de aprendizaje cardinales.

Estas posturas indican que, si bien la gamificación representa una herramienta con alto potencial, su incorporación en el proyecto *LectoGamia* deberá ser cuidadosamente diseñada y respaldada por fundamentos pedagógicos sólidos, evitando excesos o simplificaciones que distorsionen su propósito formativo. En esta línea, Coronel-Delgado y Trujillo-Cedeño (2021) advierten sobre el riesgo de trivializar el aprendizaje al convertir las actividades académicas en juegos vacíos de contenido crítico.

Vacíos en el Conocimiento

A despecho de la abundante literatura existente abordando por separado la lectura crítica, la gamificación y las TIC, se constata una exigua presencia de investigaciones que exploren a fondo la confluencia sinérgica de estos tres componentes nucleares en una estrategia pedagógica integral. Escasean estudios que hayan escudriñado en profundidad cómo el diseño de experiencias gamificadas en entornos digitales inmersivos puede impulsar específicamente el desarrollo de las habilidades de lectura crítica en el alumnado de educación primaria.

Esta laguna en el caudal cognoscitivo representa una oportunidad única para que el proyecto "LectoGamia" aporte evidencia empírica valiosa sobre la efectividad de confluir la



lectura crítica, la gamificación y las TIC en una estrategia pedagógica integral para el nivel de educación primaria.

Al implementar y evaluar rigurosamente este enfoque innovador, se podrán generar *insights* invaluable que contribuyan a llenar las lagunas existentes en la literatura y sentar los cimientos para futuras investigaciones y prácticas educativas transformadoras en este campo transdisciplinar.

La existencia de estudios que no hayan escudriñado a fondo cómo diseñar experiencias gamificadas en ambientes digitales inmersivos para impulsar específicamente el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes de primaria, representa un área de oportunidad manifiesta.

"LectoGamia" puede aportar una valiosa contribución al auscultar empíricamente la sinergia entre estos tres componentes medulares - lectura crítica, gamificación y tecnología digital - en una estrategia integral para este nivel educativo. Los hallazgos e *insights* derivados podrían nutrir un corpus teórico-práctico aún incipiente.

Más aún, los resultados obtenidos a través de una implementación y evaluación rigurosas de "LectoGamia" podrían trascender el ámbito de la lectura crítica e irradiar luz sobre los principios fundamentales para diseñar experiencias educativas gamificadas tecnologizadas que fomenten habilidades cognitivas superiores en la infancia de manera lúdica y envolvente.

En síntesis, la confluencia sinérgica de lectura crítica, gamificación y TIC en una estrategia integral para educación primaria constituye un terreno fértil con un vasto potencial por explorar a cabalidad. "LectoGamia" tiene la oportunidad de erigirse como un proyecto pionero que alumbré el sendero para una nueva generación de prácticas educativas visionarias en esta intersección transdisciplinar.

Marco teórico

El proyecto "LectoGamia" se sustenta en un marco teórico que integra principios de varias teorías generales, incluyendo la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, la Teoría de la Motivación Intrínseca de Edward Deci y Richard Ryan, el Constructivismo de Jean



Piaget, la Teoría de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman y la Teoría del Aprendizaje Basado en Problemas de Howard Barrows. Estas teorías proporcionan las bases pedagógicas, psicológicas y socioculturales para el diseño de una estrategia innovadora orientada a mejorar las competencias de lectura crítica en estudiantes de educación primaria. Específicamente, el pensamiento crítico, que es central para la lectura crítica, se fundamenta principalmente en el Constructivismo y el Aprendizaje Basado en Problemas, ya que estas teorías abordan directamente los procesos cognitivos involucrados en el análisis, la evaluación y la síntesis de información. A continuación, se desarrollan los principales pilares teóricos que guían el proyecto:

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977) establece que las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los comportamientos de otros, también conocidos como modelos. Este enfoque enfatiza que los individuos no solo aprenden por experiencia directa, sino también al observar a otros en su entorno. En el contexto de "LectoGamia", la gamificación ofrece un espacio donde los estudiantes pueden observar modelos de conducta asociados con la lectura crítica, y a través de actividades colaborativas, imitar comportamientos positivos relacionados con el análisis textual. Además, los elementos de retroalimentación inmediata propios de la gamificación permiten la autoevaluación, un componente clave del aprendizaje observacional, ya que los estudiantes son conscientes de los resultados de sus comportamientos. Esto genera un ambiente propicio para la autoeficacia, otro concepto central en la teoría de Bandura.

Esta teoría es particularmente importante con la adición de la gamificación, en donde los estudiantes ejercitan la lectura crítica no solo de forma individual, sino que observan y aprenden de sus compañeros en un entorno colaborativo. Mediante la gamificación, los estudiantes pueden reproducir las estrategias de lectura y análisis que han sido modeladas por sus compañeros o docentes, lo cual potencia su habilidad de comprender y evaluar de manera crítica.



Adicionalmente se encuentra en Bandura el concepto de autoeficacia, que es la creencia en su capacidad para alcanzar metas autocreadas. “LectoGamia” refuerza esta cuestión, ya que proporciona feedback inmediato e implementación de recompensas de cumplimiento, permitiendo al educando autovalorarse y modificar sus pautas lectoras. Al otorgarles retos de complejidad creciente junto a modalidades de aprendizaje social, el programa aumenta la autoeficacia, lo cual optimiza la confianza en las habilidades lectoras.

Teoría de la Motivación Intrínseca de Edward Deci y Richard Ryan

La Teoría de la Motivación Intrínseca, propuesta por Deci y Ryan (1985) en su teoría de la Autodeterminación, destaca la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación para fomentar una motivación más profunda y sostenida en el tiempo. En "LectoGamia", el diseño de actividades basadas en la gamificación busca proporcionar a los estudiantes un sentido de control (autonomía) al permitirles elegir entre diferentes desafíos y niveles de dificultad, y un sentido de competencia al ofrecer recompensas o retroalimentación por los logros obtenidos. La naturaleza colaborativa de muchas actividades también cumple con la necesidad de relación, fortaleciendo los vínculos sociales y el sentido de pertenencia. Investigaciones previas han demostrado que los estudiantes con mayor motivación intrínseca muestran un mayor compromiso en actividades académicas, lo que se traduciría en una mejora en sus habilidades de lectura crítica.

En el caso del proyecto, este se basa en estos principios al integrar un sistema de gamificación que permite a los estudiantes seleccionar sus propios desafíos y ritmos de aprendizaje, lo que fomenta la autodirección. La sensación de competencia se ve aún más realizada por niveles de desafío progresivos, insignias y recompensas que les permiten seguir su progreso y sentirse motivados para mejorar sus habilidades de lectura.

Teoría del Constructivismo de Jean Piaget

El constructivismo de Piaget (1970) plantea que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a medida que interactúan con el mundo. Piaget destaca que el desarrollo cognitivo se produce en etapas, y en la etapa operativa concreta, los estudiantes de primaria



comienzan a desarrollar habilidades más avanzadas de razonamiento lógico, pero necesitan apoyo para realizar conexiones entre conceptos abstractos y su experiencia cotidiana. En el marco de "LectoGamia", se integran actividades que retan a los estudiantes a aplicar sus conocimientos previos a situaciones nuevas, como la interpretación de textos complejos, a través de dinámicas lúdicas que promuevan la experimentación y el descubrimiento guiado. Además, se les anima a reflexionar sobre sus procesos de lectura, fomentando el metaconocimiento y la autoevaluación, aspectos centrales del enfoque constructivista.

Teoría de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman

Goleman (1995) propone que la inteligencia emocional, es decir, la capacidad de gestionar las emociones propias y las de los demás, es crucial para el éxito académico y personal. En "LectoGamia", se reconoce que la lectura crítica no solo implica competencias cognitivas, sino también emocionales, como la empatía y la regulación emocional. A través de actividades que fomenten el debate, la discusión grupal y la reflexión crítica, se buscará desarrollar estas habilidades emocionales. Por ejemplo, los estudiantes aprenderán a interpretar y comprender las emociones y perspectivas de los personajes en los textos, mientras que, al mismo tiempo, expresarán sus propias emociones y opiniones de manera constructiva en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Para el proyecto, la lectura crítica va más allá del análisis de textos; implica la interpretación de sentimientos, emociones, intenciones y puntos de vista. En el contexto de la gamificación, los aprendices enfrentan desafíos que los invitan a interpretar y argumentar sobre la comprensión de emociones capturadas en los textos, mejorando así su empatía y sus habilidades argumentativas.

Además, la dinámica del juego ayuda a gestionar las emociones relacionadas con el aprendizaje, como la frustración y el aburrimiento, a través de refuerzos positivos y técnicas motivacionales. El trabajo colaborativo y las interacciones entre pares en el entorno gamificado también mejoran la comunicación asertiva de los estudiantes, la resolución de conflictos y la autoconfianza. Así, para el proyecto potencia no solo el desarrollo del pensamiento crítico, sino



que también aumenta las habilidades de inteligencia emocional esenciales para la vida social y académica del aprendiz.

Teoría del Aprendizaje Basado en Problemas de Howard Barrows

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), desarrollado por Howard Barrows (1986), enfatiza que los estudiantes adquieren un aprendizaje más significativo cuando se enfrentan a problemas reales y relevantes que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades. En "LectoGamia", los estudiantes se encontrarán con desafíos que no solo requieren una comprensión literal de los textos, sino que los animarán a aplicar estrategias de lectura crítica para resolver problemas de interpretación, análisis y evaluación. Al trabajar de forma activa en la resolución de problemas complejos, se potencia el pensamiento crítico y la habilidad de aplicar la lectura en contextos auténticos, una habilidad fundamental en la vida cotidiana y académica.

En este proyecto, esta teoría se expresa en las estrategias que los estudiantes emplean al interactuar con los textos y las actividades de lectura crítica. Los estudiantes, en lugar de responder a preguntas tradicionales, participan en el análisis y necesitan resolver problemas dentro de un entorno gamificado donde deben analizar, inferir y evaluar información para solucionar acertijos. Estas actividades promueven la autonomía del aprendiz, considerando que los estudiantes deben desarrollar hipótesis, tomar decisiones y defender sus respuestas con base en la información que es presentada en los textos.

De la misma manera, el ABP potencia el razonamiento crítico y la creatividad, al ubicar a los estudiantes en contextos que requieren considerar varias posturas, validar información, socavar datos y establecer conceptos argumentalmente coherentes. Esta metodología se ajusta a los fines de la investigación, porque facilita un contexto de aprendizaje activo y relevante, donde la lectura crítica se emplea para el abordaje de problemas cotidianos.

Gamificación en la Educación

Aunque no es propiamente una teoría psicológica, la gamificación ha sido reconocida como una metodología eficaz para aumentar el compromiso y la motivación en entornos



educativos. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar a las personas a alcanzar ciertos objetivos.

Con la estrategia pedagógica LectoGamia se busca mejorar las competencias de los estudiantes al igual que fortalecer habilidades de pensamiento crítico, el cual lograrán desarrollar, por medio de las siguientes estrategias como: la observación, tanto de lo que ocurre como del contexto que los rodea, el análisis, por medio de una adecuada revisión de los hechos, identificando patrones, porque se relacionan, al igual que aquellas contradicciones.

Pero este análisis no tiene que ser simple, ya que puede ser de una forma divertida, lúdica e integradora que permita que los estudiantes aprendan y tomen experiencias significativas mientras que se diviertan. Una parte fundamental es la inferencia, donde los estudiantes sacarán sus propias conclusiones, soportadas en la información que les ha sido suministrada y los hechos que pueden identificar y constatar.

Aunado a ello, el fortalecimiento de pensamiento crítico les permitirá reflexionar sobre sus valores, creencias, identificando si existen limitaciones, intereses personales, o sesgos, en sus análisis. Lo que les permitirá conocer, desarrollar y controlar sus emociones en pro del aprendizaje, En "LectoGamia", la introducción de elementos de juego, como puntos, insignias, niveles y rankings, captan la atención de los estudiantes haciendo que estos se muestren más motivados y receptivos. Estudios recientes han demostrado que la gamificación puede mejorar significativamente la participación y el rendimiento de los estudiantes, tal como lo expone Domínguez et al. (2013), lo que sugiere su potencial para transformar la forma en que los estudiantes interactúan con los textos y desarrollan habilidades críticas.

Esta técnica facilita una configuración flexible y de mejora continua. La cual se desarrollará mediante la utilización de técnicas dinámicas, por medio de herramienta tecnológica con contenido educativo interactivo. Ofreciéndole al estudiante un nivel de estatus académico entre pares por su excelente desempeño. Pero sobre todo enfocado en la satisfacción personal de cumplir sus propios logros con altos estándares de calidad.



Sin embargo, para lograr que esta evolución educativa permanezca en el tiempo y se consolide en un desarrollo personal y colectivo, deberá soportarse en recompensas en función de los objetivos alcanzados (Gee, 2007). Lo anterior mediante la utilización de técnicas mecánicas y dinámicas que provoquen el desarrollo de las actividades, además, la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo se alinea con las tendencias pedagógicas contemporáneas que destacan la importancia de un aprendizaje experiencial y basado en el estudiante.

Siguiendo en este orden, las técnicas mecánicas a utilizar son enseñanza por medio prácticas guiadas, que permitirán que los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos previamente, donde constantemente estarán acompañados de los docentes. Adicionalmente se crearán entornos simulados basados en situaciones reales e imaginarias, donde los estudiantes deberán analizar los contextos y situaciones presentadas y deberán identificar claramente que llevo a los personajes a encontrarse en dicha situación e identificar posibles soluciones.

Con base en el marco expuesto, las herramientas educativas que se proponen en LectoGamia serán: lecturas digitales de cuentos, historietas, pódcast, fotografías, galerías interactivas, cuestionarios, apoyos a través de chatbot con preguntas frecuentes, retos, registro de pistas, Tablero colaborativo, juego de preguntas, videos explicativos. Preguntas desafiantes, quizz, preguntas interactivas en tiempo real, mapas conceptuales, resúmenes efectivos, actividades de discusión, además de sistemas de recompensas por puntuaciones y niveles de progreso (logros), rankings, muro de honor e insignias digitales.

Lectura Crítica

El enfoque teórico de la lectura crítica se basa en la capacidad de los lectores para ir más allá de la comprensión literal del texto, desarrollando competencias para interpretar, analizar, evaluar y establecer relaciones con su contexto. Según Cassany (2006), la lectura crítica implica una actitud activa del lector frente al texto, al asumirlo como un producto social cargado de intenciones, ideologías y posicionamientos. Esta postura crítica no solo permite entender lo que se dice, sino también cuestionar cómo se dice, con qué propósito y desde qué perspectiva.

Asimismo, Ennis (1996) afirma que el pensamiento crítico, y por extensión la lectura crítica, se fundamenta en habilidades cognitivas como la identificación de supuestos, la inferencia lógica, la argumentación y la evaluación de evidencia. En el marco del proyecto LectoGamia, estas habilidades se ejercitan a través de actividades gamificadas que exigen al estudiante comparar, interpretar, deducir y justificar sus respuestas de manera argumentada.

Por otro lado, Pérez y Guzmán (2017) señalan que el desarrollo de la lectura crítica en el nivel de básica primaria debe iniciar desde prácticas que promuevan la exploración de ideas, la formulación de preguntas y el diálogo con otros lectores. Esto se logra mediante textos adecuados al nivel cognitivo de los estudiantes y estrategias pedagógicas que despierten su curiosidad y motivación por cuestionar e interpretar.

En consecuencia, el marco teórico de LectoGamia se fortalece al integrar la teoría de la lectura crítica como una competencia transversal y necesaria para la formación de lectores autónomos, reflexivos y socialmente comprometidos.

En la tabla 2 se evidencia la matriz de herramientas tecnológicas que se integrarán en la estrategia LectoGamia

Tabla 2

Matriz de herramientas tecnológicas integradas en la estrategia pedagógica LectoGamia

#	Recurso tecnológico	Categoría motivacional	Dinámica	Mecánicas	Componentes	Tipo de estudio
1	Kahoot	Extrínseca Intrínseca	Competitiva	Preguntas y respuestas con límite de tiempo y clasificación por puntuación	Preguntas	Mixto
2	Galería interactiva	Intrínseca	Experiencial	Interactuación con elementos multimedia (recolección de pistas)	Exploración Visual Interactiva	Mixto



#	Recurso tecnológico	Categoría motivacional	Dinámica	Mecánicas	Componentes	Tipo de estudio
3	Cuestionarios de Google:	Extrínseca	Colaborativo Personalizado	Preguntas y respuestas con límite de tiempo y clasificación por puntuación	Evaluación diagnóstica, formativa, sumativa	Cuantitativo
4	Scratch (Chatbot):	Intrínseca Extrínseca	Experiencial	Interacción con asistente virtual	Aprendizaje Automático	Cualitativo
5	Google Docs (Registro de pistas):	Intrínseca	Colaborativo	Elaborar hipótesis soportadas en tablas de pistas	Redacción y edición de textos	Mixta
6	Padlet (Tablero colaborativo)	Intrínseca	Colaborativo	Los equipos exponen sus hipótesis en línea y retroalimenta a los otros equipos	Retroalimentación En Línea	Mixta
7	Flipgrid (Explicación en vídeo)	Intrínseca	Colaborativo	A través de herramienta tecnológica se explican el proceso de cómo se descifro el mensaje oculto	Estudio caso y Narrativo	Cualitativo
8	historia ilustrada.	Intrínseca	Colaborativo	Inmersión literaria, comprensión, reflexión e interpretación	Estudio De Caso	Mixta
9	Flipgrid (Debate final):	intrínseca extrínseca	Competencia	Argumentación basada en evidencias	Evaluación de argumentos	Mixta
12	Quizizz:	Extrínseca Intrínseca	Competitiva	Preguntas y respuestas con límite de tiempo y clasificación por puntuación	Evaluación con retroalimentación línea en tiempo real	Mixto



#	Recurso tecnológico	Categoría motivacional	Dinámica	Mecánicas	Componentes	Tipo de estudio
13	Canva	Extrínseca	Competitiva	Certificados y muro de honor para los equipos destacados	Sistema de recompensas	cualitativa
14	Google Sites	Extrínseca	Competitiva	Certificados y muro de honor para los equipos destacados	Sistema de recompensas	cualitativa
15	Google Forms	Extrínseca	Colaborativo Personalizado	Preguntas y respuestas con límite de tiempo y clasificación por puntuación	Evaluación diagnóstica, formativa, sumativa	Cuantitativo
16	Google Nearpod	Intrínseca	Colaborativo	A través de herramienta tecnológica se explican el proceso de cómo se descifro el mensaje oculto	Estudio caso y Narrativo	Cualitativo
17	CmapTools	Intrínseca	Colaborativo	Inmersión literaria, comprensión, reflexión e interpretación	Estudio De Caso	Mixta
18	MindMeister	Intrínseca extrínseca	Personalizada	Se planifica y organiza los conceptos, ideas, relaciones, validando la comprensión textual	Evaluación diagnóstica, formativa, sumativa	Mixto
19	Flipgrid	Intrínseca	Personalizado	A través de herramienta tecnológica se socializa, y publica	Lectura reflexiva	Cualitativo



#	Categoría	Dinámica	Mecánicas	Componentes	Tipo de estudio
	Recurso tecnológico	motivacional			
			las reflexiones extraídas de las lecturas realizadas		

Nota. Por medio de la presente matriz se los diferentes recursos tecnológicos y sus componentes.

La matriz detalla el uso de diversas herramientas tecnológicas, como Kahoot, Google Docs, Flipgrid y Quizizz, entre otras, para fortalecer la lectura crítica en estudiantes de primaria mediante la gamificación. Estas herramientas combinan motivación intrínseca y extrínseca, equilibrando el interés natural por el aprendizaje con incentivos como puntuaciones y reconocimientos (ej. certificados en Canva y Google Sites). Las dinámicas varían entre competitivas, colaborativas, experienciales y personalizadas, adaptándose a distintos estilos de aprendizaje y fomentando tanto el trabajo en equipo como el rendimiento individual.

Las mecánicas, como preguntas con límite de tiempo, exploración multimedia y argumentación basada en evidencias, promueven habilidades clave como comprensión, análisis y reflexión. Los componentes específicos de cada herramienta, como cuestionarios en Google Forms o debates en Flipgrid, se alinean con los objetivos pedagógicos, optimizando el proceso de aprendizaje. Finalmente, los tipos de estudio (mixtos, cuantitativos y cualitativos) reflejan un enfoque evaluativo integral para medir el impacto de la estrategia.

Marco Conceptual

Gamificación

La gamificación es la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y la participación. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como “el uso de elementos de juego en contextos de no juego”. Entre los recursos más comunes se encuentran los puntos, niveles, insignias, rankings y desafíos.



En *LectoGamia*, la gamificación se emplea como estrategia pedagógica para transformar la experiencia lectora en una dinámica atractiva y significativa, capaz de involucrar emocional y cognitivamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Pensamiento Crítico

El pensamiento crítico es la habilidad de razonar de manera lógica y autónoma, cuestionar la información, identificar argumentos válidos, y emitir juicios fundamentados. Para Ennis (1996), se trata de un pensamiento reflexivo y razonable enfocado en decidir qué creer o hacer. Implica analizar ideas, evaluar evidencia, detectar errores de razonamiento y considerar distintas perspectivas.

El desarrollo del pensamiento crítico en *LectoGamia* se potencia mediante actividades de análisis textual, comparación de ideas, resolución de problemas y argumentación, todo mediado por recursos digitales gamificados.

Motivación intrínseca

La motivación intrínseca es el impulso que lleva a una persona a realizar una actividad por el interés y la satisfacción que esta le genera, sin necesidad de recompensas externas. Según Deci y Ryan (1985), esta motivación se potencia cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación.

LectoGamia busca fomentar la motivación intrínseca al permitir que los estudiantes elijan desafíos, observen su progreso, reciban retroalimentación positiva y trabajen de forma colaborativa en un entorno seguro y estimulante.

Autoeficacia

La autoeficacia es la creencia que tiene una persona sobre su capacidad para organizar y ejecutar acciones que le permitan alcanzar determinados logros. Bandura (1997) afirma que una alta autoeficacia fortalece la perseverancia, el esfuerzo y la disposición a enfrentar retos.



En *LectoGamia*, la autoeficacia se promueve mediante niveles de dificultad progresivos, reconocimiento de logros y retroalimentación inmediata, lo cual fortalece la confianza del estudiante en sus habilidades lectoras.

Tecnología educativa

La tecnología educativa hace referencia al uso planificado de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de mejorar la calidad educativa. Incluye recursos como plataformas digitales, contenidos interactivos, simuladores y entornos virtuales.

En este proyecto, la tecnología educativa se utiliza para crear experiencias de lectura digital atractivas, acompañadas de recursos multimedia y mecanismos de seguimiento y evaluación en tiempo real.

Marco legal y normativo

Este proyecto de innovación se fundamenta en los marcos normativos que rigen la educación básica primaria en Colombia:

- Ley 115 de 1994: Regula la educación en Colombia, definiendo aspectos legales según las necesidades de los actores educativos.
- Ley 2170 de 2021: Establece directrices para que las instituciones educativas integren herramientas tecnológicas.
- Decreto 1290 de 2009: Define los criterios para evaluar el aprendizaje y el progreso de estudiantes en educación básica y media.
- Resolución 2343 de 1996: Determina los lineamientos e indicadores para los procesos curriculares en la educación formal.
- Plan Decenal de Educación 2016-2026: Proyecta la visión de la educación en Colombia para la próxima década.



- Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje (MEN, 2006): Los Estándares definen las competencias que los estudiantes deben desarrollar en el área de lenguaje.
- Derechos Básicos de Aprendizaje – DBA (Lenguaje, Primaria, MEN, 2016): Los DBA para cuarto grado en el área de lenguaje especifican que el estudiante debe ser capaz de: Identificar el propósito comunicativo de textos narrativos e informativos, establecer relaciones lógicas entre las ideas del texto, emitir juicios sobre lo leído, expresando opiniones con argumentos.

Como se evidencia, este proyecto está alineado con las normas educativas en Colombia, garantizando su implementación dentro de los marcos legales actuales. La Ley 115 de 1994 apoya el aprendizaje integrado y el fomento del pensamiento crítico, que es el enfoque central del proyecto. De la misma manera, la Ley 2170 de 2021, que fomenta el uso de tecnología educativa, apoya la aplicación de la gamificación como una estrategia innovadora en el aula.

El Decreto 1290 de 2009 que regula la Evaluación del Aprendizaje aumenta la pertinencia hacia los procesos de retroalimentación en investigación, mientras que las directrices curriculares establecidas en la Resolución 2343 de 1996 refuerzan la comprensión y el pensamiento crítico, que son objetivos centrales del proyecto. Finalmente, el Plan Decenal K-12 2016-2026 refuerza la necesidad de fomentar la innovación pedagógica y el uso de tecnologías en la enseñanza para mejorar el interés y el desempeño de los estudiantes a través de la gamificación. Por ende, este marco legislativo, sin duda, facilita el desarrollo del proyecto, pero refuerza su relevancia en el sistema educativo colombiano al promover métodos de enseñanza innovadores y activos que mejoran las habilidades de alfabetización y pensamiento crítico en los estudiantes.



Marco metodológico

Tipo de Estudio y Diseño

El proyecto "LectoGamia" utilizará un enfoque mixto de investigación, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión holística de los efectos de la estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado.

La investigación mixta es un método que integra la recopilación y el análisis de datos tanto numéricos como descriptivos, lo que permite abordar fenómenos educativos desde diferentes perspectivas y superar las limitaciones de los enfoques puramente cualitativos o cuantitativos (Creswell y Plano, 2018). En el contexto de este estudio, esta metodología es pertinente porque facilita la evaluación de mejoras en el desempeño lector a través de pruebas estandarizadas (enfoque cuantitativo), al mismo tiempo que analiza percepciones, experiencias y estrategias de aprendizaje de los estudiantes mediante observaciones y entrevistas (enfoque cualitativo).

Diseño de investigación

El proyecto utilizará un diseño cuasiexperimental pretest-postest, en el cual todos los estudiantes participarán en la intervención de "LectoGamia". Se evaluará el rendimiento en lectura crítica antes y después de la implementación de la estrategia, permitiendo una comparación de los resultados para identificar mejoras en la comprensión lectora y en las habilidades relacionadas con la estrategia pedagógica implementada.

Este estudio se enmarca en un enfoque de investigación mixta de tipo concurrente y secuencial, lo que implica que los datos cualitativos y cuantitativos serán recolectados y analizados tanto de manera simultánea como en fases sucesivas. Según Sampieri et al. (2018), "la investigación mixta puede seguir un diseño concurrente, en el que los enfoques cualitativo y cuantitativo se implementan al mismo tiempo, o un diseño secuencial, en el que un enfoque se aplica primero y sus hallazgos guían la aplicación del otro" (p. 564).



En el caso de "LectoGamia", el estudio será concurrente, dado que las mediciones cuantitativas (pruebas de lectura crítica pretest y postest) y la recopilación de datos cualitativos (observaciones y entrevistas sobre la experiencia de los estudiantes) se llevarán a cabo de manera simultánea. Además, tendrá una fase secuencial, en la que los resultados del pretest orientarán la implementación de la estrategia, y los hallazgos cualitativos contribuirán a interpretar los cambios observados en las evaluaciones finales.

Este diseño permite obtener una visión integral del impacto de la intervención, asegurando que no solo se midan los cambios en los puntajes de lectura crítica, sino también las percepciones, estrategias de aprendizaje y dinámicas de interacción de los estudiantes dentro del entorno gamificado.

Elementos cualitativos

Se realizarán entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes para obtener percepciones cualitativas sobre la efectividad de "LectoGamia" en el desarrollo de habilidades de lectura crítica. Además, se llevarán a cabo observaciones en el aula para registrar el compromiso y la participación de los estudiantes durante las actividades de lectura.

Elementos cuantitativos

Se administrarán pruebas estandarizadas de lectura crítica antes y después de la implementación de "LectoGamia" para medir el cambio en el desempeño de los estudiantes. También se recopilarán datos demográficos y académicos de la población estudiantil para realizar análisis estadísticos descriptivos.

Descripción de la población y muestra

La población objetivo del estudio estará conformada por estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, en Barrancabermeja, Santander. La muestra se seleccionará de manera estratificada, considerando la diversidad socioeconómica y académica de los estudiantes.



Población

La población estará compuesta por todos los estudiantes matriculados en cuarto grado en la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos.

Muestra

Se seleccionará una muestra de aproximadamente 26 estudiantes, divididos equitativamente entre el grupo experimental. La muestra se estratificará por género, nivel socioeconómico y rendimiento académico, con el fin de garantizar la representatividad de la población estudiantil y permitir una comparación equilibrada de los resultados.

El tipo de muestreo utilizado en este estudio es muestreo intencional o no probabilístico, el cual se basa en la selección de participantes según criterios específicos que permitan obtener información relevante para el fenómeno de estudio (Creswell y Plano, 2018, p. 561). Esta técnica es apropiada en investigaciones educativas donde se requiere seleccionar sujetos que compartan características similares y que puedan proporcionar datos significativos para evaluar el impacto de una intervención pedagógica.

Dado que el propósito del estudio es analizar los efectos de la estrategia "LectoGamia" en la comprensión lectora, la selección intencionada permite un mayor control sobre las variables de interés y garantiza que los participantes reflejen una diversidad dentro de la institución, facilitando la interpretación de los hallazgos y la comparación de los resultados pretest y postest.

Finalmente, se obtendrá el consentimiento informado de los padres de los estudiantes seleccionados para participar en el estudio.

Consideraciones éticas

La investigación titulada: "Fortalecimiento de la lectura crítica mediante la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación (LectoGamia) en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos" se clasifica como de riesgo mínimo conforme a la Resolución No 8430 de 1993, artículo 11. Esta



clasificación se debe a que el proyecto no conlleva intervenciones invasivas ni altera variables fisiológicas, biológicas o psicológicas de los participantes de forma adversa. La investigación busca mejorar las habilidades de lectura crítica en estudiantes mediante métodos pedagógicos lúdicos y no invasivos, sin afectar su integridad física o emocional.

Para la realización de este estudio se consideran los principios éticos de beneficencia, respeto por las personas y justicia, siguiendo las recomendaciones del Informe Belmont (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2017). Además, el manejo de los datos personales de los participantes se registrará de acuerdo con lo establecido en la Ley 1581 de 2012 de Protección de Datos, garantizando la privacidad, la confidencialidad y el uso restringido de la información recopilada.

Principios Éticos y Riesgos Identificados

El proyecto "LectoGamia" cumple con los principios éticos y bioéticos, garantizando el respeto por los participantes, la confidencialidad de los datos, el consentimiento informado y la equidad en el acceso a la intervención, minimizando cualquier posible riesgo y asegurando el bienestar de los estudiantes en todo el proceso investigativo.

Por otra parte, los principales interesados y beneficiarios de la estrategia LectoGamia se evidencian en el anexo B.

Recursos previstos

Recursos económicos

- Fondos para la adquisición de materiales educativos, libros, juegos y recursos digitales.
- Presupuesto para la capacitación de docentes y personal involucrado en la implementación de "LectoGamia".
- Financiamiento para la realización de actividades extracurriculares y eventos relacionados con el proyecto.

Recursos tecnológicos



- Computadoras o tabletas para acceder a recursos digitales y aplicaciones educativas.
- Software de gestión del aprendizaje para monitorear el progreso de los estudiantes y administrar el contenido del curso.
- Conexión a internet de alta velocidad para acceder a recursos en línea y plataformas de colaboración.

Recursos materiales

- Libros de lectura adaptados al nivel y los intereses de los estudiantes.
- Materiales de papelería, como cuadernos, lápices, marcadores y pizarras, para actividades en el aula.
- Juegos de mesa, rompecabezas y otros recursos lúdicos para promover la participación y el aprendizaje interactivo.

Talento humano

- Docentes capacitados en metodologías de enseñanza innovadoras y estrategias de lectura crítica.
- Coordinadores de proyectos educativos para supervisar la implementación de "LectoGamia" y coordinar actividades
- Personal de apoyo, como asistentes de aula y voluntarios, para ayudar en la organización y ejecución de actividades.

Categorías de análisis y operacionalización

A continuación, en la tabla 3 se evidencian matriz de categorías de análisis y operacionalización

Tabla 3

Matriz de categorías de análisis y operacionalización



Objetivo general	Objetivo específico	Categoría	Definición conceptual	Tipo de estudio	Variables	Técnicas	Instrumentos
Fortalecer la lectura crítica mediante la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación que conlleve al desarrollo de pensamiento crítico con estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Barranca La Paz (Barrancabermeja, Santander, Colombia).	Realizar un diagnóstico para la identificación de las dificultades en la lectura crítica de los estudiantes de cuarto grado con el fin de establecer las necesidades de aprendizaje.	Lectura Crítica	Implica la capacidad de analizar, evaluar y reflexionar sobre el contenido del texto, considerando su validez y utilidad.	Cualitativo Cuantitativo	Comprensión literal, Comprensión inferencial, Evaluación crítica	Observaciones en el aula Cuestionario de diagnóstico	Rúbrica Prueba Pretest
	Diseñar una serie de actividades interactivas y recursos educativos basados en la gamificación, que promueva la lectura crítica, en estudiantes de cuarto grado de básica primaria	LectoGamia Diseño de la estrategia pedagógica	Karl Kapp (2012) define la gamificación como la aplicación de elementos, mecánicas y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.	Cualitativo Cuantitativo	Motivación Participación Percepciones sobre la gamificación Evaluación de la gamificación.	1. Taller – creación institucional. 2. Diseño institucional. 3. Entrevista docentes y expertos 4. Evaluación - prueba piloto docentes y estudiantes	1. Guía de desarrollo 2. Planeación pedagógica 3. Entrevista 4. Cuestionario (Usabilidad, accesibilidad, escala likert)
	Verificar la incidencia de la implementación de la estrategia	LectoGamia Implementación de la estrategia pedagógica	El impacto de la implementación de una estrategia pedagógica	Cuantitativo	Mejorar el rendimiento de la lectura crítica, capacidad	Pruebas estandarizadas de lectura crítica - estudiantes	Prueba Postest



Objetivo general	Objetivo específico	Categoría	Definición conceptual	Tipo de estudio	Variables	Técnicas	Instrumentos
	pedagógica LectoGamia para mediar por la fortaleza de la lectura crítica y su aporte al desarrollo del pensamiento crítico		se refiere a los cambios observados en las habilidades de los estudiantes, en este caso el fortalecimiento de la lectura crítica y el pensamiento crítico.	Cualitativo	de argumentación, desarrollo del pensamiento crítico.	Evaluación experiencias en LectoGamia	Grupo focal
				Cuantitativo		Observaciones en el aula, Evaluación Escala motivación al estudiantes	Encuesta

Nota. Esta matriz, muestra la secuencia de los técnicas e instrumentos utilizados para el desarrollo de los objetivos.

Procedimiento

Fase 1: Realización del diagnóstico

Justificación

Esta fase se centra en identificar las necesidades y dificultades en la lectura crítica de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz. Se busca crear una base sólida para el diseño de la estrategia "LectoGamia" mediante un análisis diagnóstico.

Instrumentos y técnicas

- Aplicación de la prueba pretest a los estudiantes, mediante cuestionario diagnóstico.
- Observaciones en el aula para identificar patrones recurrentes en los estudiantes durante actividades de lectura. A través de una rubrica descriptiva.

Recursos

- Tiempo del equipo docente y administrativo para la recolección y análisis de datos.



- Acceso a bibliotecas y bases de datos académicas para la revisión de literatura.
- Material de papelería y dispositivos electrónicos para la organización de entrevistas y encuestas.

Fase 2: Diseño de la Estrategia 'LectoGamia'

Justificación

En esta fase se diseñará la Estrategia pedagógica. Con los elementos y recursos gamificados basados en los resultados de la fase anterior. El objetivo es crear una serie de actividades interactivas que fomenten la lectura crítica de manera lúdica, adaptando las estrategias a las necesidades específicas del aula.

Instrumentos y técnicas

- Desarrollo de actividades interactivas y recursos digitales gamificados, que promuevan la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico en los estudiantes.
- Diseño y elaboración de la planeación pedagógica, soportado en las actividades y recursos gamificados establecidos en la herramienta tecnológica.
- Evaluación piloto de algunas actividades diseñadas con un grupo pequeño de estudiantes para realizar ajustes antes de su implementación formal.

Recursos

- Tiempo y esfuerzo del equipo de diseño pedagógico para la creación y ajuste de las actividades.
- Materiales educativos, software y plataformas tecnológicas que apoyen las actividades gamificadas.
- Capacitación para los docentes en la implementación y manejo de las herramientas tecnológicas necesarias para "LectoGamia".

Fase 3: Implementación de la Estrategia 'LectoGamia'



Justificación

Esta fase involucra la implementación de "LectoGamia" en el aula de cuarto grado, donde se llevarán a cabo las actividades diseñadas para mejorar las habilidades de lectura crítica en un contexto real. Se buscará la colaboración activa de los docentes y la motivación constante de los estudiantes.

Instrumentos y Técnicas

- Aplicación de actividades gamificadas, que fomenten la participación y el pensamiento crítico. Siguiendo una planeación pedagógica.
- Pruebas estandarizadas de lectura crítica aplicadas antes y después de la intervención para medir el progreso de los estudiantes.
- Encuestas de satisfacción para obtener retroalimentación de estudiantes, docentes sobre la experiencia con "LectoGamia".
- Observaciones participativas en el aula, registrando la interacción y el compromiso de los estudiantes con las actividades propuestas. A través de evaluación motivacional.

Recursos

- Material didáctico y recursos digitales diseñados específicamente para "LectoGamia".
- Tiempo del personal docente y del equipo de implementación para supervisar el desarrollo de las actividades.
- Apoyo técnico para asegurar el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en el aula.

Fase 4: Evaluación y Análisis de Resultados

Justificación

Esta fase se centrará en la recolección y análisis de los resultados obtenidos durante la implementación de LectoGamia. El propósito será evaluar el impacto de la estrategia en la mejora de las habilidades de lectura crítica de los estudiantes, así como en su motivación y participación dentro del proceso educativo.



Instrumentos y Técnicas

Para la evaluación se utilizaron instrumentos tanto cuantitativos como cualitativos, a fin de realizar una triangulación metodológica robusta:

- **Prueba estandarizada (pretest y postest):** instrumento de tipo cuantitativo que permitirá medir el nivel inicial y final de desempeño en lectura crítica. Sus resultados fueron analizados mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, a fin de establecer diferencias significativas antes y después de la intervención.
- **Rúbrica descriptiva de observación:** aplicada de forma cualitativa durante las actividades en aula. Permitirá identificar comportamientos relacionados con la comprensión literal, inferencial y crítica, así como aspectos actitudinales y colaborativos en el proceso lector.
- **Encuesta de Motivación Escolar (EMA):** instrumento estructurado que medirá la percepción de los estudiantes sobre su motivación, interés y agrado por las actividades desarrolladas en *LectoGamia*.
- **Grupo focal con docentes:** técnica cualitativa utilizada al finalizar la intervención para recoger valoraciones, percepciones y evidencias sobre los cambios observados en los estudiantes respecto a su pensamiento crítico, participación y comprensión lectora.

Se realizará un análisis estadístico de los resultados vinculados al primer objetivo específico, mediante la aplicación de una prueba estandarizada tipo pretest, de carácter cuantitativo, que permitirá diagnosticar el nivel de desempeño de los estudiantes en lectura crítica. Esta evaluación inicial proporcionó un panorama claro sobre la situación académica de los estudiantes del grado cuarto de básica primaria.

Adicionalmente, se aplicará una rúbrica descriptiva cualitativa, basada en la observación directa en el aula, con el objetivo de identificar patrones recurrentes durante las actividades de lectura. Esta herramienta permitirá obtener datos clave sobre el comportamiento, la participación y los niveles de comprensión de los estudiantes, los cuales servirán como insumo para el diseño



de las actividades gamificadas implementadas posteriormente en la estrategia pedagógica *LectoGamia*.

Análisis de los resultados obtenidos en el desarrollo del segundo objetivo. Se desarrolla por medio de la aplicación del instrumento cualitativo, taller de co-creación, cuya finalidad es la intervención de la problemática identificada. Mediante el diseño de actividades interactivas y recursos digitales gamificados. además de la aplicación del instrumento de entrevistas estructuradas a docentes y expertos para recoger percepciones cualitativas, aunado a ellos se Aplicará la metodología *design thinking*, (empatía, la definición del problema, la generación de ideas, la prototipación y la experimentación) lo que permitirá la disrupción e innovación de nuevas pedagogías de enseñanza.

Lo que conllevará el diseño de la herramienta pedagógica *LectoGamia*. Para llevar en acción todas las estrategias que se han estructurado para potencializar el desarrollo de los estudiantes en la lectura crítica. Aunado a ello, se realizará una evaluación - prueba piloto de la herramienta tecnológica *LectoGamia*.

Con un grupo reducido de usuarios, que permitan evaluar cualitativamente el grado de accesibilidad, usabilidad y utilidad de la herramienta tecnológica, para realizar ajustes antes de su implementación formal. Con base en lo anterior, se realizará un plan de acción para realizar los ajustes necesarios, para que la herramienta pedagógica *LectoGamia* quede en firme para su óptima implementación.

Análisis de los resultados obtenidos en el desarrollo del tercer objetivo. Luego de la implementación de la herramienta pedagógica *LectoGamia* se procederá a aplicar el instrumento de prueba estandarizada prueba pretest que nos permitirá medir el progreso de los estudiantes. Antes y después de la implementación pedagógica *LectoGamia*.

Para evaluar cambios significativos en las habilidades de lectura crítica de los estudiantes. También se Aplicará el instrumento de grupo focal, evaluación cualitativa de experiencias en *LectoGamia*, para obtener retroalimentación de estudiantes, docentes sobre la experiencia con "*LectoGamia*". Además de observaciones participativas en el aula, registrando la



interacción y el compromiso de los estudiantes con las actividades propuestas. realizadas en el aula y en la herramienta tecnológica. Para determinar el impacto de "LectoGamia" en el rendimiento y motivación de los estudiantes. Identificando patrones en la participación y compromiso de los estudiantes durante las actividades, para actividades futuras.

Recursos

- Software estadístico para el análisis cuantitativo de los datos.
- Tiempo y esfuerzo del equipo de investigación para la interpretación de los resultados y la elaboración de un informe detallado.
- Espacio para la presentación de los resultados finales a todos los actores involucrados.

Consideraciones clave

- Adaptabilidad: Monitorear de forma continua la implementación y ajustar el proyecto según las necesidades que surjan.
- Colaboración activa: Asegurar la participación continua de los docentes, estudiantes y padres de familia en cada fase del proyecto para garantizar su éxito.
- Transparencia: Comunicar los resultados de manera clara a todos los interesados, generando retroalimentación para mejorar la estrategia en futuras implementaciones.

Validación de instrumentos

Con el objetivo de garantizar la pertinencia, claridad y alineación de los instrumentos diseñados para evaluar el impacto de la estrategia pedagógica *LectoGamia*, se llevó a cabo un proceso de validación mediante juicio de expertos. Esta validación fue realizada por tres profesionales con formación en educación, quienes cuentan con experiencia en procesos pedagógicos, evaluación educativa y didáctica aplicada a la comprensión lectora en primaria.

Los instrumentos sometidos a validación fueron: prueba pretest y postest entrevista a docentes, encuesta a estudiantes y guía para grupo focal, orientados a explorar percepciones,



niveles de motivación, y desarrollo de habilidades de lectura crítica como parte de la implementación de *LectoGamia*.

Cada experto valoró los ítems en función de tres criterios fundamentales: claridad en la redacción, coherencia con los objetivos del estudio y relevancia temática. Para ello, se utilizó una escala de valoración tipo Likert de cinco puntos (1 = Totalmente en desacuerdo a 5 = Totalmente de acuerdo).

Prueba Pretest y Postest

La prueba estandarizada de lectura crítica fue diseñada para medir el nivel de comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico. Los expertos evaluaron la correspondencia de los ítems con las competencias establecidas en los estándares del área de lenguaje y su adecuación al nivel cognitivo de los estudiantes de cuarto grado. Se realizaron ajustes menores en la redacción de algunos enunciados para mejorar su claridad.

Encuesta a Estudiantes

Este instrumento fue diseñado para conocer la percepción y motivación de los estudiantes frente a la estrategia *LectoGamia*. Los expertos validaron la pertinencia de los ítems, su lenguaje sencillo y comprensible, y la alineación con dimensiones como motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación. Se recomendó conservar una redacción accesible y coherente con el contexto escolar.

Entrevista a Docentes

Los expertos coincidieron en que las preguntas están alineadas con los objetivos del proyecto y permiten recoger información clave sobre la implementación de la estrategia y sus efectos en el desarrollo del pensamiento crítico. Se valoró positivamente la secuencia lógica de las preguntas y su potencial para promover respuestas significativas.

Guía para Grupo Focal



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Se evaluó la capacidad de la guía para generar un diálogo profundo con los estudiantes sobre su experiencia con *LectoGamia*. Los expertos destacaron la claridad de las preguntas, su pertinencia temática y su potencial para captar información cualitativa rica. Se sugirió adaptar el lenguaje a la edad de los participantes, recomendación que fue incorporada.

Cronograma

En el anexo C, se presenta el cronograma de actividades para el proyecto.



Resultados y Análisis de Resultados

Diagnóstico para la identificación de las dificultades en la lectura crítica de los estudiantes

Pretest de lectura crítica

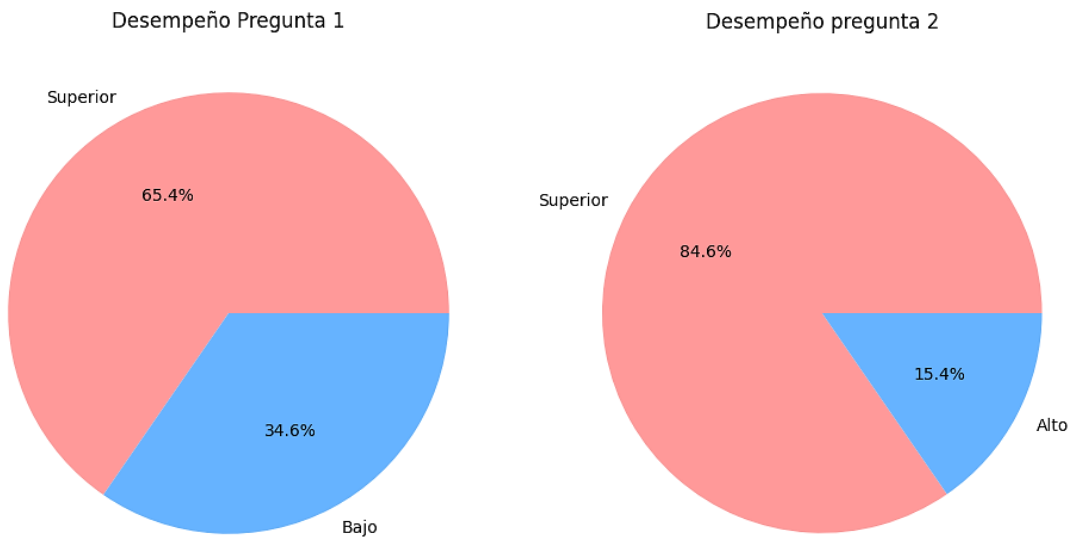
La prueba pretest se aplicó a la muestra seleccionado del total de la población de cuarto grado de básica primaria, es decir a 26 estudiantes, su formato se evidencia en el anexo D. La prueba fue destinada a medir el nivel de desarrollo de habilidades en lectura crítica de los estudiantes, con base en tres dimensiones fundamentales: comprensión literal, comprensión inferencial y evaluación crítica, teniendo en cuenta los lineamientos del ministerio de educación nacional establecidos en los estándares básicos de competencias y derechos básicos de aprendizaje. Estas competencias son esenciales en el proceso de aprendizaje y permiten a los estudiantes interpretar, analizar y reflexionar sobre los textos con distintos niveles de profundidad.

Para la valoración de los resultados, se utilizó una escala cuantitativa de 1 a 5, en concordancia con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y el Decreto 1290, el cual establece los criterios de evaluación a nivel nacional. Adicionalmente, se empleó una escala cualitativa que clasifica el desempeño de los estudiantes en cuatro categorías: Bajo, Básico, Alto y Superior.

En la gráfica 2 se evidencian los resultados obtenidos:

Gráfica 2

Desempeño componente comprensión literal



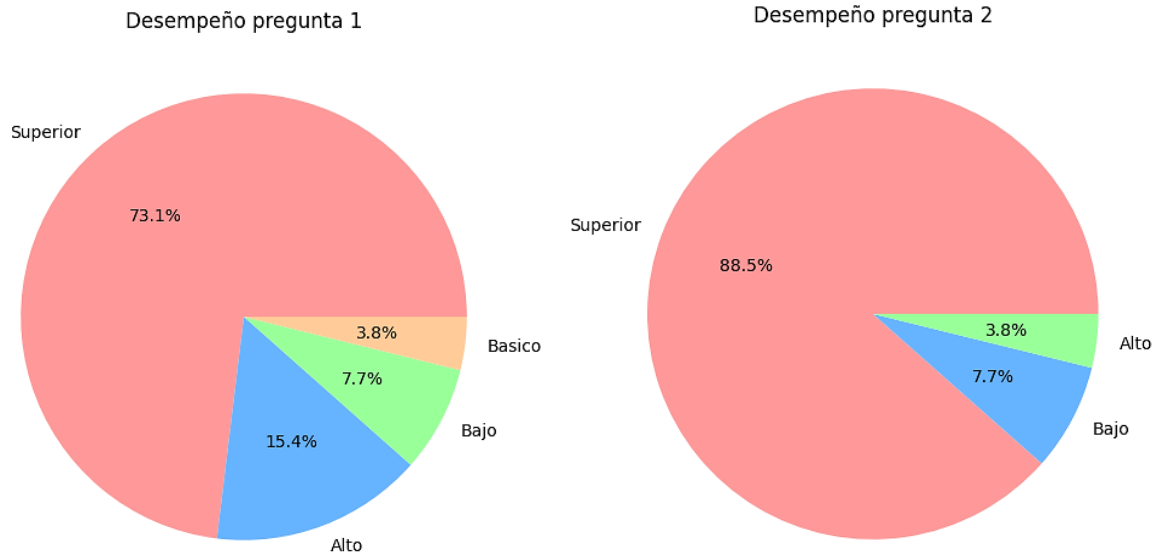
Nota: Información tabulada de base de datos Pretest.

En esta grafica se muestran los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba pretest de lectura crítica en componente comprensión literal, donde se evidencia que el 65.38% de los estudiantes obtuvo un desempeño superior y el 34.62% obtuvo un desempeño bajo. Con un promedio de 3.62, con una alta dispersión (desviación estándar de 1.94) en la pregunta 1. Sin embargo, obtuvo el 84.62% de los estudiantes obtuvo un desempeño superior y el 15.38% obtuvo un desempeño alto. Con un promedio de 4.85 con menor dispersión (0.37), en la pregunta 2.

En la gráfica 3, ahora se evidencian los resultados del desempeño en el componente de comprensión inferencial.

Gráfica 3

Desempeño componente comprensión inferencial



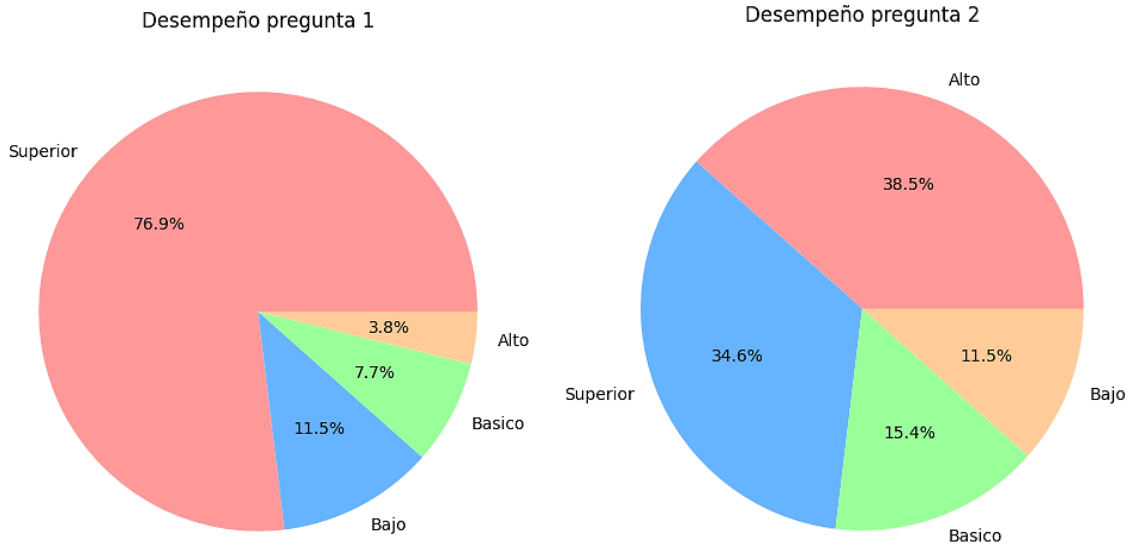
Nota: Información tabulada de base de datos Pretest.

En esta grafica se muestran los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba pretest de lectura crítica en componente comprensión inferencial. En cuanto a la pregunta 1: Promedio de 4.50, con 73.08% en "Superior" y 15.38% en "Alto". Sin embargo, un 11.54% de estudiantes se encuentran en niveles "Bajo" y "Básico". Por otra parte, la comprensión inferencial 2: Promedio de 4.65, con 88.46% en "Superior". La dispersión de los datos es mayor (1.09), lo que indica diferencias en el desempeño entre estudiantes.

Del mismo modo, en la gráfica 4, se evidencian los resultados del desempeño en el componente de evaluación crítica.

Gráfica 4

Desempeño componente evaluación crítica



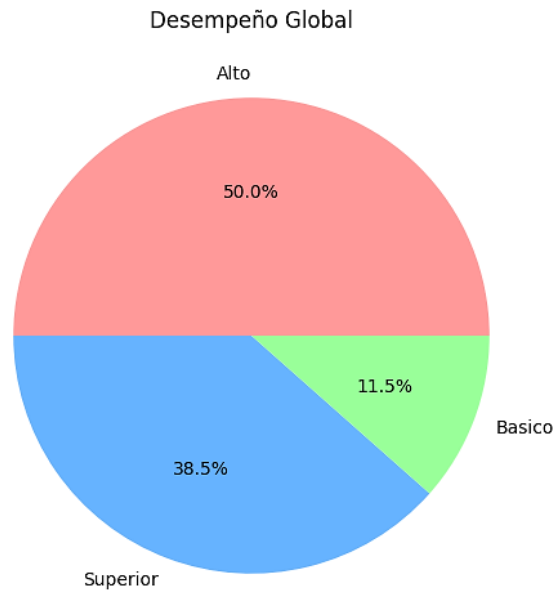
Nota: Información tabulada de base de datos Pretest.

En esta grafica se muestran los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba pretest de lectura crítica en componente evaluación crítica, en donde en la pregunta 1 se evidencia un promedio de 4.46, con 76.92% en "Superior". Sin embargo, un 19.23% se ubicó en "Bajo" y "Básico". Evaluación crítica 2: Promedio de 3.92, con más distribución en los niveles: 38.46% en "Alto", 34.62% en "Superior", 15.38% en "Básico" y 11.54% en "Bajo".

Por último, en la gráfica 5 se presentan los Resultados, Análisis de la nota global.

Gráfica 5

Resultados de nota global



Nota: Información tabulada de base de datos Pretest.

Con un Promedio de 4.33, con 50% en "Alto", 38.46% en "Superior" y 11.54% en "Básico". Los resultados generales reflejan que la mayoría de los estudiantes tienen un buen nivel de lectura crítica. Sin embargo, la distribución en los niveles "Alto" y "Superior" sugiere que hay margen de mejora en algunas áreas, especialmente en evaluación crítica.

La comprensión literal es la capacidad de identificar información explícita en un texto, como personajes, hechos y secuencias (Solé, 1992). Los resultados muestran que en la primera pregunta hay una mayor variabilidad en el desempeño, lo que sugiere que algunos estudiantes tienen dificultades para reconocer información explícita cuando está presentada de manera más compleja o requiere atención al detalle. Por otro lado, la segunda pregunta muestra un desempeño significativamente mejor y más homogéneo. Esto podría deberse a que los estudiantes se familiarizaron con el tipo de pregunta o que la formulación fue más accesible. Según Cassany (2006), la comprensión literal es el primer nivel de lectura y suele ser más sencilla para los estudiantes, pero puede verse afectada por factores como el vocabulario, la estructura del texto y la experiencia lectora previa. Por otro lado, la comprensión inferencial es el



proceso de interpretar información implícita en un texto, estableciendo relaciones entre ideas y utilizando conocimientos previos (Van Dijk y Kintsch, 1983). Este tipo de comprensión es más exigente, ya que requiere que los estudiantes vayan más allá del texto y generen conexiones lógicas.

El desempeño en inferencia es alto en general, pero la variabilidad en la segunda pregunta sugiere que algunos estudiantes aún tienen dificultades para hacer inferencias cuando la información no es explícita. Según Solé (1992), los estudiantes con menos experiencia lectora tienden a depender más de la información literal y tienen dificultades para leer entre líneas. Además, la evaluación crítica es el nivel más complejo de lectura, ya que implica juzgar la validez, la intención y la confiabilidad del texto (Cassany, 2006). Los resultados muestran que, aunque una mayoría de los estudiantes logra un buen desempeño en la primera pregunta, en la segunda hay más dispersión y una menor cantidad de estudiantes en el nivel "Superior". Según Bloom (1956), la evaluación es el nivel más alto del pensamiento crítico y requiere habilidades avanzadas como el análisis, la comparación y la argumentación.

Esto explica por qué hay más estudiantes en niveles inferiores, ya que la evaluación crítica no solo depende de la comprensión, sino también de la capacidad de reflexionar sobre el texto. Por último, los resultados generales reflejan que la mayoría de los estudiantes tienen un buen nivel de lectura crítica. Sin embargo, la distribución en los niveles "Alto" y "Superior" sugiere que hay margen de mejora en algunas áreas, especialmente en evaluación crítica. Según Perkins (1995), el pensamiento crítico debe ser trabajado de manera intencionada a través de preguntas abiertas, análisis de textos argumentativos y ejercicios de reflexión. La comprensión lectora es una habilidad transversal que impacta en todas las áreas del conocimiento, por lo que fortalecerla tendrá beneficios en el desempeño académico general. Recomendación: Implementar programas de lectura crítica con actividades diferenciadas según el nivel de los estudiantes, combinando estrategias de lectura literal, inferencial y crítica.

Rubrica descriptiva cualitativa



En este punto se realizó la observación en el aula de los estudiantes mediante la rúbrica descriptiva cualitativa dispuesta en el anexo E. A continuación, se presenta los resultados obtenidos de la muestra seleccionada de 26 estudiantes, evaluados en los criterios: interés y entusiasmo, persistencia, curiosidad, y confianza. Por otro lado, los niveles de desempeño establecido son: Excelente, bueno, regular y necesita mejora. Por consiguiente, se presentan los resultados obtenidos son los siguientes. Se pudo determinar que, en el criterio de interés y entusiasmo, se presenta un nivel de desempeño excelente con un 23.08%, seguido de este se encuentra el nivel de desempeño bueno con un 23.08%. Los estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño del 46.16% ubicándose entre las categorías alto y superior. Seguido de este se encuentra el nivel de desempeño regular con un 42.31% y por último el nivel de desempeño necesita mejora con un 11.54%. Evidenciando que los estudiantes obtuvieron un nivel de desempeño del 53.84% ubicándose entre la categoría bajo.

En cuanto al criterio persistencia, se presenta un nivel de desempeño excelente con un 15.38%, seguido de este se encuentra el nivel de desempeño bueno con un 23.08%. Los estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño del 38.47% ubicándose entre las categorías alto y superior. Seguido de este se encuentra el nivel de desempeño regular con un 46.15% y por último el nivel de desempeño necesita mejora con un 15.38%. Evidenciando que los estudiantes obtuvieron un nivel de desempeño del 61.53% ubicándose entre la categoría bajo.

Adicionalmente el criterio curiosidad, presenta un nivel de desempeño excelente con un 3.85%, seguido de este se encuentra el nivel de desempeño bueno con un 11.54%. Los estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño del 15.39% ubicándose entre las categorías alto y superior. Seguido de este se encuentra el nivel de desempeño regular con un 57.69% y por último el nivel de desempeño necesita mejora con un 26.92%. Evidenciando que los estudiantes obtuvieron un nivel de desempeño del 84.61% ubicándose entre la categoría bajo.

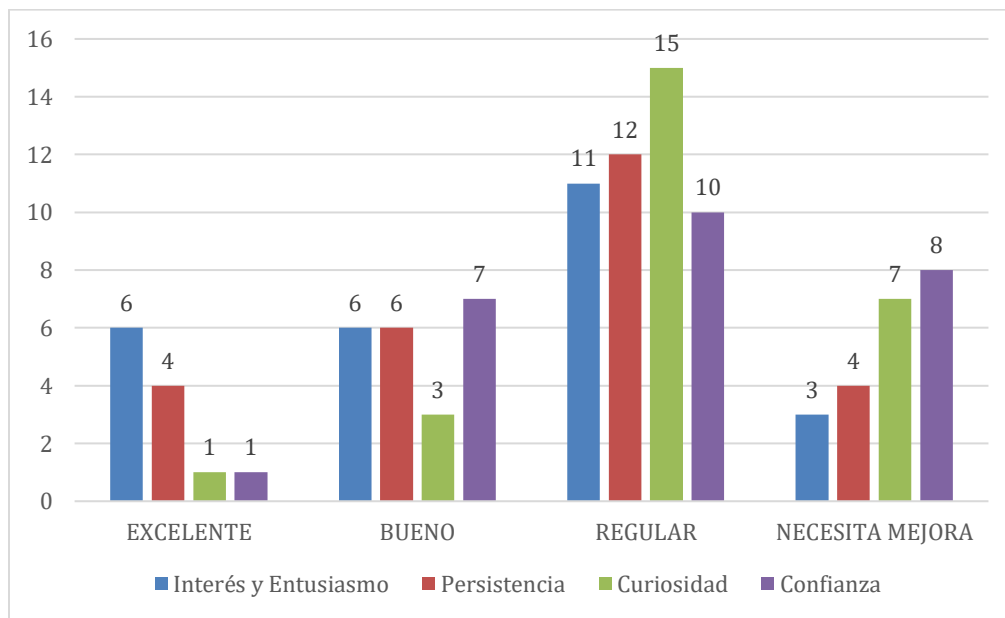
Por último, el criterio confianza, presenta un nivel de desempeño excelente con un 3.85%, seguido de este se encuentra el nivel de desempeño bueno con un 26.92%. Los estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño del 30.77% ubicándose entre las categorías alto y superior. Seguido de este se encuentra el nivel de desempeño regular con un 38.46% y por



último el nivel de desempeño necesita mejora con un 30.77%. Evidenciando que los estudiantes obtuvieron un nivel de desempeño del 69.23% ubicándose entre la categoría bajo. El resumen de los resultados de la rúbrica descriptiva, se evidencia en la gráfica 6:

Gráfica 6

Resultados de la rúbrica descriptiva



Nota. Información tabulada de base de datos Pretest.

Se puede inferir que los estudiantes muestran fortalezas, con un desempeño relativamente alto en el criterio de interés y entusiasmo. Esto revela que los estudiantes parten, con gran interés, a desarrollar sus actividades de lectura crítica, pero en el proceso pierden la persistencia, y su concentración debido a actividades rutinarias, poco innovadoras. Tal como señalan Vygotsky (1978) y Freire (1970), el aprendizaje debe ser un proceso interactivo y dinámico donde el estudiante se convierta en un agente activo de su propio conocimiento, un aspecto ausente en muchos enfoques actuales.

Estas prácticas reiterativas, como la transmisión unidireccional de conocimientos, han contribuido a la ampliación de brechas significativas en los procesos de aprendizaje. Este



enfoque tradicional no favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, lo cual impacta negativamente en la motivación de los estudiantes, debilitando su confianza tanto en los procesos educativos como en sus propias capacidades.

Pero no solo afecta su confianza, hace que pierdan su curiosidad, y su deseo de aprender y por ende no sienten ningún tipo de desafío, que despierte sus sentidos, impactando negativamente en el desarrollo de su creatividad e innovación. La falta de oportunidades en la exploración activa hace que esta curiosidad, repercuta negativamente en el aprendizaje, haciendo que este sea de manera superficial, sin entender a profundidad la información que se les proporciona, limitando su capacidad de pensamiento crítico y a su vez la capacidad de resolución de problemas.

Recapitulando lo obtenido en el pretest, el análisis de los resultados revela que los estudiantes tienen un buen desempeño en comprensión literal e inferencial, pero presentan mayor variabilidad en evaluación crítica. Esto coincide con teorías pedagógicas que indican que la lectura crítica es la más compleja y requiere un trabajo sistemático. Sin relegar a un segundo plano las motivaciones e intereses de los estudiantes.

Es fundamental trabajar articuladamente en la integración de los niveles de aprendizaje que debe cumplir los estudiantes de acuerdo a su etapa académica, con que estos procesos se incluyan actividades que despierten su motivación, interés, que les permita no declinar el desarrollo de sus objetivos y/o metas establecidas, pero que a su vez potencialicen la confianza en ellos mismos, estimulando su curiosidad, haciendo que esta no solo se limite al aula de clase, sino que tenga continuidad en otros espacios donde se desenvuelvan los estudiantes, aunado a ello que puedan incluir miembros de su familia y que estos conocimientos adquiridos se apliquen a sus vivencias, donde a través de la activación de la curiosidad puedan tomar estos aprendizajes como experiencias prácticas para resolver problemáticas de su vidas personales y de las comunidades donde se desarrollan. Cassany (2006). Para mejorar el desempeño en todas las áreas, se recomienda: El uso de estrategias de lectura activa (subrayado, resumen, predicción).



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Desarrollo de habilidades inferenciales mediante preguntas guiadas. fomento del pensamiento crítico a través de debates y análisis de textos. Este informe proporciona una base para diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan la lectura crítica en los estudiantes y contribuyan a su desarrollo académico.



Diseño de actividades y recursos de la herramienta pedagógica.

Taller de co-creación de actividades de lectura crítica gamificadas

Para lograr el diseño de la herramienta pedagógica, se realizó reunión con los docentes, donde se llevó a cabo la presentación de la propuesta pedagógica LectoGamia, y socialización del video pitch. Posteriormente mediante la guía de co-creación (dispuesta en el anexo F) se logró promover el trabajo colaborativo y la interacción social, diseñando actividades gamificadas que fortalecerán la lectura crítica, en los estudiantes del grado cuarto de básica primaria. Donde se identificaron los elementos de juego que motivan más a los estudiantes en el aula. Como son los sistemas de niveles, recompensas, retos y avatares. Lo que conllevó la creación y planificación de dos actividades centrales, el desafío de detectives y la aventura del debate. Cada una de ellas con diferentes materiales de apoyo y recursos tecnológicos, contando con diferentes elementos de gamificación como son: Niveles, pistas, recompensas, puntos, insignias, retos, recompensas, insignias, misiones, Storytelling, Retroalimentación, desafíos.

Para saber el grado de aceptación de la propuesta pedagógica LectoGamia por parte de los docentes, se realizó en dos grupos, donde el promedio de aceptación de los dos grupos fue del 77.09%, considerándose una opinión favorable y positiva. En la figura 3 y 4 se evidencia el proceso de reunión con los docentes expertos y la presentación a estos de la propuesta pedagógica respectivamente.

Figura 3

Reunión con docentes expertos en lectura crítica y actividades de gamificación



Nota. Reunión con docentes expertos en lectura crítica y actividades de gamificación.

Figura 4

Presentación de la propuesta pedagógica LectoGamia



Nota. Reunión con docentes, de la presentación de la propuesta pedagógica LectoGamia y socialización del video pitch.

En la figura 5, se evidencia el proceso de lluvia de ideas realizado con los docentes expertos.



Figura 5

Lluvia de ideas



Nota. Participación de los docentes, por medio de lluvia de ideas sobre posibles elementos de gamificación y habilidades de lectura crítica.

A través del proceso de lluvia de ideas realizado con los docentes expertos, se generó un tablero final, el cual se evidencia en la figura 6

Figura 6

Tablero de lluvia de ideas final



ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN	HABILIDAD DE LECTURA CRÍTICA	COMENTARIO
Elementos sorpresa Puntos Recompensas	Comprensión Literaria	...
Niveles Insignias	Reconocimiento de logros	...
Misiones Niveles	Habilidades de análisis Metacognición Resolución de Problemas	...
Storytelling Desafíos	Comprensión Interferencial	...
	Inhibición	...

Nota. Participación de los docentes, por medio de lluvia de ideas sobre posibles elementos de gamificación y habilidades de lectura crítica.

En la participación de los docentes expertos, se reafirmó que las actividades gamificadas como: sistemas de niveles permiten contribuir a la lectura crítica en cuanto a inferencia, identificación de ideas principales, mejoran la capacidad de análisis textual dado que facilita el proceso gradual. Aunado a ello el sistema de recompensas como puntos, insignias, retos permite el fortalecimiento de la lectura crítica, debido a que potencializa la evaluación de argumentos y el pensamiento crítico, a la vez que incentiva la motivación.

En cuanto a los retos se pudo establecer que estos permiten mejorar la comprensión de textos, fomentando la autonomía en los estudiantes. Por último, los avatares hacen que exista una conectividad, e identificación de ideas principales, lo que conlleva aumentar la personalización y, por ende, la capacidad de decisión.

Resaltando la trascendencia e impacto de integrar gamificación en los procesos de lectura crítica para potenciar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Aunado a ello, las actividades con los docentes permitieron realizar ajustes a la propuesta de acuerdo a necesidades de los docentes y la retroalimentación de experiencias exitosas. La herramienta tecnológica se



diseñará de acuerdo con recomendaciones, como incluir herramientas de apoyos y diversidad de actividades. Para el logro de esta se deberá integrar por medio de una planeación pedagógica.

Planeación pedagógica

En colaboración con los docentes de cuarto grado de primaria de la institución educativa, se trabajó de manera articulada para integrar los elementos implícitos de la situación comunicativa del texto. Según el Ministerio de Educación (2019), esta situación comunicativa debe anticipar temas, contenidos, ideas y enunciados que respondan a diversas necesidades comunicativas. Para ello, se planificaron cuidadosamente componentes clave como momentos pedagógicos, actividades, recursos, tiempos y seguimientos, incorporando estrategias de evaluación formativa para monitorear el avance de los estudiantes.

El proceso se organizó en cuatro momentos pedagógicos:

1. Exploración: Los estudiantes se introducen al entorno de LectoGamia, una plataforma diseñada para fomentar la lectura y el pensamiento crítico de forma interactiva.
2. Estructuración e integración: En esta etapa, se fusionan las clases convencionales con actividades de LectoGamia, destacando el "Desafío de Comprensión: La Búsqueda del Tesoro Literario", que estimula la comprensión lectora mediante un enfoque lúdico.
3. Práctica y ejecución: A través de juegos de roles y la exploración de mundos imaginarios, los estudiantes aplican y refuerzan sus habilidades de lectura crítica en un contexto práctico y creativo.
4. Transferencia: En este momento, los estudiantes participan en una "Batalla de argumentos", donde defienden sus interpretaciones y conclusiones, enfrentándose a desafíos y retos que fortalecen su capacidad de análisis y argumentación.

Este enfoque estructurado no solo promueve el desarrollo de competencias comunicativas, sino que también fomenta un aprendizaje activo y significativo mediante la integración de herramientas innovadoras como LectoGamia. A continuación, en la siguiente tabla se describen las unidades propuestas:



Tabla 3

Estructura de la propuesta pedagógica LectoGamia

Unidad	Lectura	Semana	Sesión	Valor sobre nota final
Unidad 1.	El Caso del Libro Desaparecido	1	1	10%
Detectives de	El Enigma del Mensaje Oculto	1	2	10%
Libros: Resolviendo	El Misterio del Personaje Misterioso	1	3	10%
Misterios Literarios				
Unidad 2. El Reto	El Zorro y el Cuervo (Fábula de Esopo)	2	1	10%
del Saber:	El Principito (Capítulo del Zorro)	2	2	10%
Competencia de	Los Viajes de Gulliver (Fragmento de	2	3	10%
Comprensión Lector	los liliputienses)			
Unidad 3. Guías de	Caperucita Roja (Versión Clásica y	3	1	10%
lectura herramientas	Versión Alternativa de Roald)			
para comprender	El Mago de Oz (Fragmento: El camino	3	2	10%
mejor	de baldosas amarillas)			
	Alicia en el País de las Maravillas	4	1	10%
	(Fragmento del Gato de Cheshire)			
	El Principito (Capítulo del Aviador y el	4	2	10%
	Niño)			

Nota. Estructura de la propuesta pedagógica, la planeación pedagógica diseñada de forma completa, se evidencia en el anexo G.



Implementación de la propuesta LectoGamia

Teniendo en cuenta la planificación pedagógica expuesta previamente, se procedió a su implementación en la Institución, en la figura 7, se evidencia el proceso de interacción con los estudiantes con LectoGamia:

Figura 7

Interacción de los estudiantes con LectoGamia





Nota. En esta imagen se observa a los estudiantes, seleccionados para prueba piloto, explorando la herramienta tecnológica LectoGamia criterios de evaluación, del recurso.

Por medio de la planificación pedagógica se logró articular los objetivos de la pedagogía LectoGamia con los objetivos establecidos por la institución educativa y la asignatura de español. Generando los indicadores de éxito, como los recursos necesarios, tanto de materiales de trabajo como de conectividad y equipos de cómputo. Los planes de evaluación, cronograma de actividades, consideraciones de las limitaciones y los riesgos. Establecer un plan de acción. Además, se evidenciaron resultados destacados tales como el Incremento del 40% en la participación durante las sesiones de lectura gamificadas, del mismo modo los estudiantes mostrarán mayor disposición para colaborar en actividades grupales y resolver retos relacionados con lectura crítica.

Entrevista docente

Tras la implementación de la estrategia pedagógica "LectoGamia" en el colegio, se llevaron a cabo entrevistas con tres docentes para evaluar sus experiencias y los resultados obtenidos tras aplicar esta metodología en sus aulas. Estas entrevistas, cuyo instrumento se encuentra detallado en el Anexo H, permitieron recopilar información valiosa sobre el impacto de la estrategia, tanto en los estudiantes como en las prácticas docentes. Teniendo en cuenta los resultados, se presenta un análisis de los mismos, basado en un proceso de codificación que identifica los temas y patrones recurrentes en las respuestas de los docentes entrevistados.

Los tres docentes entrevistados cuentan con una amplia trayectoria en la docencia, acumulando entre 15 y 19 años de experiencia profesional. Dos de ellos ya habían implementado estrategias pedagógicas basadas en la gamificación con anterioridad, lo que les dio una ventaja al adoptar "LectoGamia". Por su parte, la docente faltante, aunque no tenía experiencia previa en gamificación, se mostró receptiva y adaptable al integrar esta nueva estrategia en su práctica.

A continuación, se presenta una síntesis de los resultados obtenidos, mediante un proceso de codificación expuesto en la siguiente tabla:



Tabla 4

Codificación de las entrevistas

Categoría Temática	Palabras Clave	Voces de los Docentes (Fragmentos)
La gamificación como experiencia	Juego, motivación, interacción, personalización, diversión	"Aprender jugando de forma motivadora, interactiva y divertida." "Es una estrategia lúdica que está a la mano de todos." "Promueve el aprendizaje personalizado a través de elementos lúdicos."
Transformación del estudiante	<i>Engagement</i> , curiosidad, análisis crítico, independencia, trabajo en equipo	"Los estudiantes se muestran más entusiasmados por leer, incluso fuera del aula." "Mejor capacidad para deducir información implícita en textos." "Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo."
Barreras en el camino	Tecnología, conectividad, resistencia, tiempo, acceso	"Pocos equipos audiovisuales e internet intermitente." "Algunos pueden percibirla como poco seria o distractora." "Falta de recursos tecnológicos en la escuela."
Rutas hacia el éxito	Capacitación, recursos, integración, colaboración, adaptabilidad	"Capacitación continua a los docentes en gamificación." "Un trabajo continuo y consciente entre pares." "Mejorar la infraestructura tecnológica y conectividad."
Crecimiento docente	Aprendizaje, reflexión, creatividad, apertura, evolución	"Me convirtió en un docente más observador, creativo y tolerante al error." "Fue un proceso lúdico que confrontó mi quehacer docente." "Aportó herramientas que fortalecen mi labor."
Puentes curriculares	Transversalidad, matemáticas, innovación, flexibilidad, conexión interdisciplinar	"Podemos pasar de lo abstracto a lo lúdico en matemáticas." "La gamificación es interdisciplinar y flexible." "Permite innovación y motivación en el currículo."



Nota. Codificación temática realizada a las entrevistas a los tres docentes

La tabla codificada revela una visión multidimensional del proyecto "LectoGamia", destacando tanto sus fortalezas como los desafíos inherentes a su implementación. A través de las respuestas de los docentes, se identificaron seis categorías temáticas clave que reflejan la esencia de la estrategia y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada categoría, respaldada por palabras clave y fragmentos específicos, cuenta una historia sobre cómo "LectoGamia" está redefiniendo la educación.

La gamificación como experiencia: Un nuevo horizonte lúdico

La estrategia se percibe como un enfoque dinámico y atractivo, donde el juego y la motivación son motores clave. Las palabras clave —"juego", "motivación", "interacción", "personalización", "diversión"— subrayan su capacidad para capturar el interés de los estudiantes de una manera lúdica y adaptada a sus necesidades. Los docentes lo describen como "aprender jugando de forma motivadora, interactiva y divertida" y destacan que es "una estrategia lúdica que está a la mano de todos". Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más efectivo, sino que también lo convierte en una experiencia personalizada y cercana.

Transformación del estudiante: Un cambio profundo en el aprendizaje

El impacto en los estudiantes es notable y trasciende el aula. Las palabras clave —"engagement", "curiosidad", "análisis crítico", "independencia", "trabajo en equipo"— reflejan un cambio hacia un aprendizaje más profundo y autónomo. Los docentes observan que "los estudiantes se muestran más entusiasmados por leer, incluso fuera del aula" y que han desarrollado "mejor capacidad para deducir información implícita en textos". Este entusiasmo y las nuevas habilidades críticas marcan una transformación significativa en su actitud y competencia lectora.



Barreras en el camino: Los obstáculos del cambio

Sin embargo, la implementación no está exenta de desafíos. La categoría "Barreras en el camino" identifica obstáculos como la falta de tecnología, problemas de conectividad y cierta resistencia al cambio. Los docentes señalan "pocos equipos audiovisuales e internet intermitente" y mencionan que "algunos pueden percibirla como poco seria o distractora". Estas barreras, aunque significativas, no eclipsan el valor de la estrategia, pero sí subrayan la necesidad de mejoras logísticas y culturales.

Rutas hacia el éxito: Soluciones para avanzar

A pesar de los retos, los docentes trazan un camino claro para el éxito. Las palabras clave —"capacitación", "recursos", "integración", "colaboración", "adaptabilidad"— apuntan a soluciones prácticas. Frases como "capacitación continua a los docentes en gamificación" y "un trabajo continuo y consciente entre pares" muestran que, con formación adecuada y trabajo en equipo, las barreras pueden superarse. Este optimismo refleja la resiliencia y el compromiso de la comunidad educativa.

Crecimiento docente: Un viaje de evolución profesional

"LectoGamia" también ha sido una oportunidad de crecimiento para los docentes. Las palabras clave —"aprendizaje", "reflexión", "creatividad", "apertura", "evolución"— indican que la estrategia los ha impulsado a innovar y adaptarse. Los docentes afirman que "me convirtió en un docente más observador, creativo y tolerante al error" y que "aportó herramientas que fortalecen mi labor". Este crecimiento profesional es un beneficio adicional que enriquece tanto a los educadores como a sus estudiantes.

Puentes curriculares: Conectando el aprendizaje

Finalmente, la estrategia muestra un gran potencial para trascender el ámbito de la lectura. Las palabras clave —"transversalidad", "matemáticas", "innovación", "flexibilidad", "conexión interdisciplinar"— sugieren que la gamificación puede aplicarse en diversas áreas.



Los docentes destacan que "podemos pasar de lo abstracto a lo lúdico en matemáticas" y que "la gamificación es interdisciplinar y flexible". Este potencial para construir "puentes" entre asignaturas abre nuevas posibilidades para un currículo más integrado y motivador.

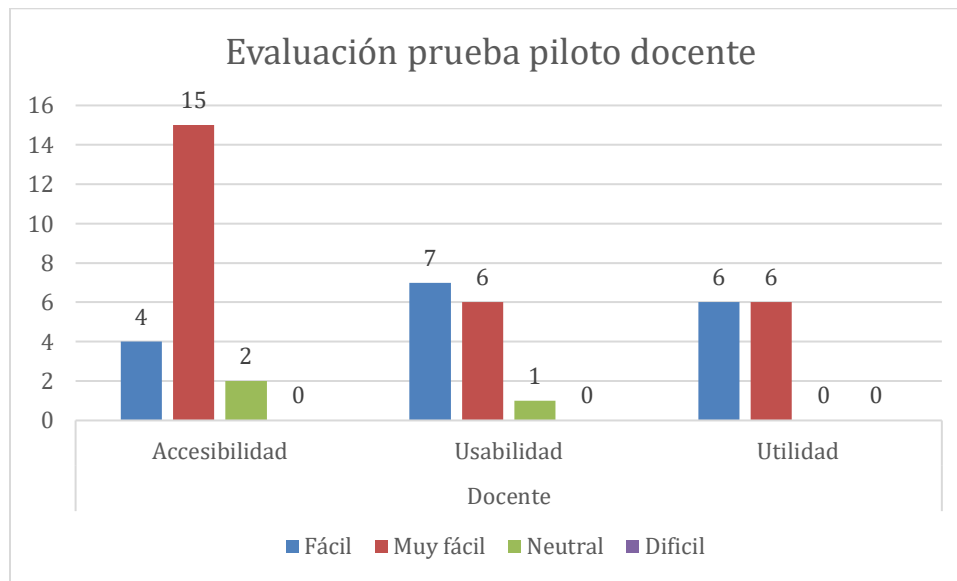
En conjunto, la codificación temática y las palabras clave revelan que "LectoGamia" es una estrategia innovadora que no solo engancha a los estudiantes, sino que también empodera a los docentes para crecer y adaptarse. A través de su enfoque lúdico, fomenta un aprendizaje profundo y crítico, mientras que su flexibilidad permite expandir sus beneficios a otras áreas del currículo. Aunque los desafíos tecnológicos y culturales persisten, el proyecto ofrece un camino claro para superarlos mediante la colaboración y la formación continua.

Evaluación de prueba piloto

Respecto a la prueba piloto, su evaluación se aplicó para un grupo de 3 estudiantes y 3 docentes y su forma de aplicación se evidencia en el anexo I. Es importante indicar que se tuvieron en cuenta 16 preguntas, agrupadas en tres aspectos: Accesibilidad, Usabilidad y utilidad y mediante una escala se determinó su nivel de complejidad, siendo este Fácil, Muy Fácil, Neutral y Difícil. En la gráfica 7, en primera instancia se presentan los resultados para la evaluación aplicada a los docentes.

Gráfica 7

Evaluación de la prueba piloto aplicada a los docentes



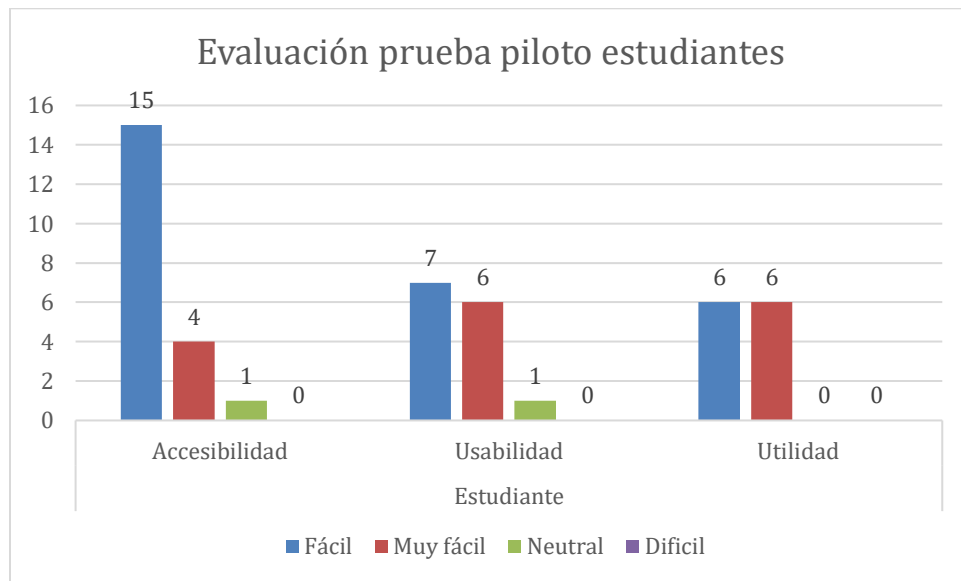
Nota. En esta grafica se muestran los criterios de evaluación, del recurso tecnológico LectoGamia, y sus niveles de dificultad que presenta para los docentes.

Se evidencia que el nivel para los docentes de accesibilidad, predomina con mucha facilidad, siendo un total de 15 respuestas de todas en general. Respecto a la usabilidad y utilidad. Su nivel se divide entre Fácil y Muy Fácil, siendo también bastante sencilla para estos.

En cuanto a los resultados de la prueba piloto para los estudiantes, en la gráfica 8 se evidencian los resultados.

Gráfica 8

Evaluación de la prueba piloto aplicada a los estudiantes



Nota. En esta grafica se muestran los criterios de evaluación, del recurso tecnológico LectoGamia, y sus niveles de dificultad que presenta para los estudiantes.

Es importante indicar que la accesibilidad es clara para los estudiantes, en donde 15 manifestaron que tenía facilidad, por otra parte, en la usabilidad se evidencia que también presenta mucha facilidad, así como en la utilidad, por lo que la herramienta no tiene un nivel de complejidad en su uso y es interactivo para estos.



Evaluación y análisis de resultados

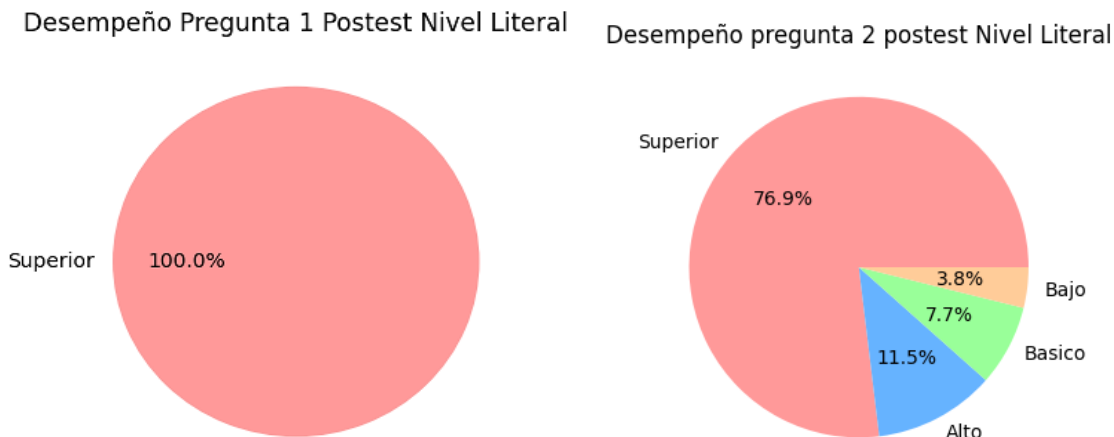
Evaluación prueba estandarizada postest

Para realizar la evaluación, se aplicó el postest de lectura crítica a los 26 estudiantes de cuarto grado, basado en tres componentes fundamentales: comprensión literal, comprensión inferencial y evaluación crítica, así como el desempeño global (Ver anexo J). Este análisis compara los resultados del postest con los del pretest para evaluar el impacto de la estrategia pedagógica implementada, siguiendo los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y utilizando una escala cualitativa de cuatro niveles: Superior, Alto, Básico y Bajo.

En la gráfica 9, se evidencian los resultados del desempeño en el componente de comprensión inferencial.

Gráfica 9

Desempeño componente comprensión literal



Nota: Información tabulada de base de datos Postest.

En cuanto a la pregunta 1, se evidencia que el 100% de los estudiantes logró un desempeño "Superior", lo que representa un incremento de 34.62 puntos porcentuales respecto al pretest. Esta mejora significativa sugiere que la estrategia pedagógica fue altamente efectiva para



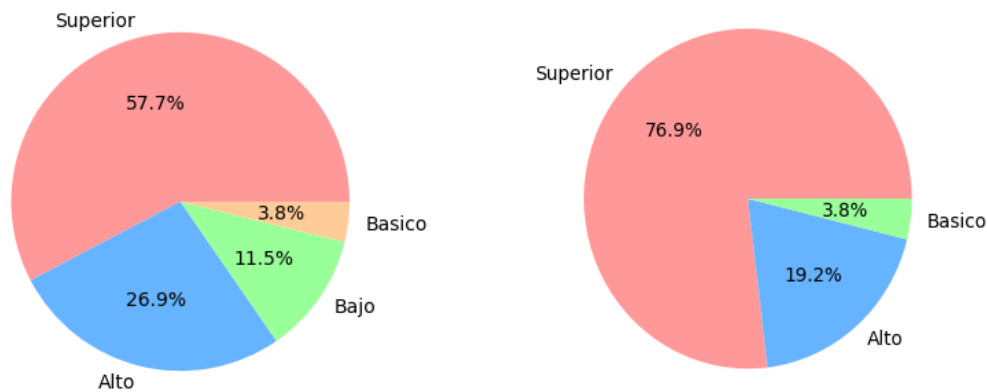
fortalecer la comprensión literal en esta pregunta, posiblemente gracias a un enfoque en la identificación clara de información explícita. La eliminación total de estudiantes en niveles inferiores indica una homogeneidad positiva en el aprendizaje.

Ahora en la pregunta 2, aunque el porcentaje en "Superior" disminuyó ligeramente en 7.7 puntos porcentuales (de 84.62% a 76.92%), el desempeño sigue siendo alto. Sin embargo, en el postest aparecen estudiantes en "Básico" y "Bajo" (11.54% en total), niveles que no estaban presentes en el pretest. Esto podría indicar que, mientras la mayoría mantiene un buen nivel, algunos estudiantes enfrentaron dificultades con aspectos más complejos o específicos de esta pregunta, lo que sugiere la necesidad de ajustar la estrategia para garantizar una comprensión literal más consistente.

Gráfica 10

Desempeño componente comprensión inferencial

Desempeño pregunta 1 Postest Nivel Inferencial Desempeño pregunta 2 postest nivel Inferencial



Nota: Información tabulada de base de datos Postest.

En la pregunta 1, se observa una disminución de 15.39 puntos porcentuales en "Superior" (de 73.08% a 57.69%), aunque el porcentaje en "Alto" aumentó de 15.38% a 26.92%. La proporción de estudiantes en niveles inferiores ("Básico" y "Bajo") se mantuvo en 11.54%, pero distribuida de manera diferente. Este retroceso en "Superior" podría indicar que la estrategia



pedagógica no logró fortalecer suficientemente las habilidades inferenciales en esta pregunta, lo que sugiere la necesidad de un mayor énfasis en actividades que promuevan la interpretación de información implícita.

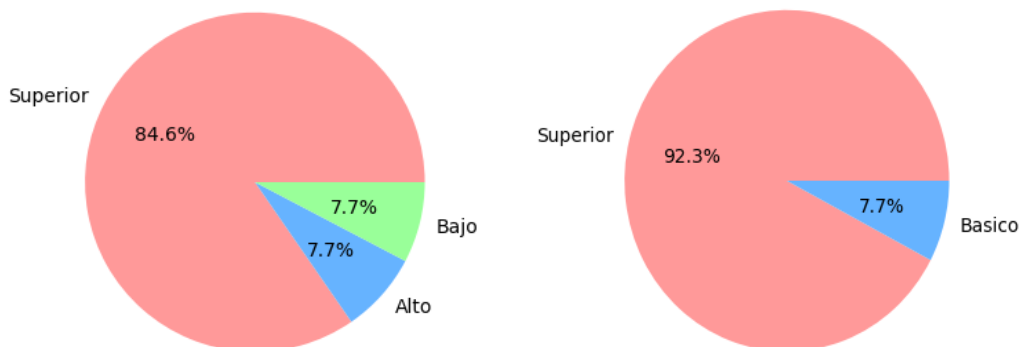
Respecto a la pregunta 2, el porcentaje en "Superior" disminuyó en 11.54 puntos porcentuales (de 88.46% a 76.92%), y aparecieron estudiantes en "Alto" y "Básico", niveles que no estaban presentes en el pretest. Aunque el desempeño sigue siendo alto, esta reducción sugiere que algunos estudiantes tuvieron dificultades para mantener el nivel de inferencia alcanzado previamente, lo que podría deberse a una mayor complejidad en la pregunta del postest o a una falta de refuerzo en esta habilidad durante la intervención.

Del mismo modo, en la gráfica 11, se evidencian los resultados del desempeño en el componente de evaluación crítica.

Gráfica 11

Desempeño componente evaluación crítica

Desempeño pregunta 1 postest Nivel Crítico Desempeño pregunta 2 Postest Nivel Crítico



Nota: Información tabulada de base de datos Postest.

En cuanto a la pregunta 1, el porcentaje en "Superior" aumentó en 7.7 puntos porcentuales (de 76.92% a 84.62%), y la proporción de estudiantes en niveles inferiores disminuyó de 19.23% a 7.69%. Esta mejora refleja un impacto positivo de la estrategia



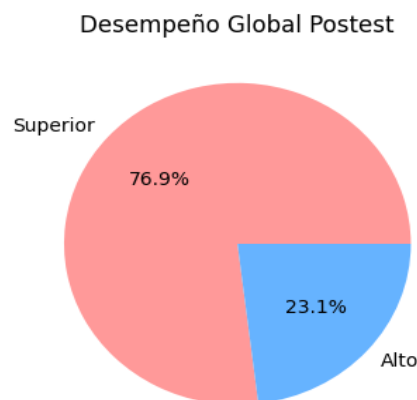
pedagógica en la capacidad de evaluación crítica, sugiriendo que las actividades implementadas fomentaron habilidades de análisis y juicio crítico de manera efectiva.

Ahora con respecto a la pregunta 2, se observa una mejora destacada de 57.69 puntos porcentuales en "Superior" (de 34.62% a 92.31%), con una reducción significativa en los niveles inferiores. Este avance es notable y sugiere que la estrategia pedagógica fue particularmente efectiva para desarrollar habilidades críticas avanzadas en esta pregunta, posiblemente mediante ejercicios que promovieran la reflexión y la argumentación sobre los textos.

Por último, en la gráfica 12 se presentan los Resultados y el análisis de la nota global.

Gráfica 12

Resultados de nota global



Nota: Información tabulada de base de datos Postest.

En el postest, el porcentaje en "Superior" aumentó en 38.46 puntos porcentuales (de 38.46% a 76.92%), y todos los estudiantes se ubicaron en "Superior" o "Alto", eliminando por completo los niveles "Básico" y "Bajo". Este incremento significativo refleja una mejora general en las habilidades de lectura crítica, evidenciando el impacto positivo de la estrategia pedagógica en el desempeño integral de los estudiantes.



En resumen, en el componente literal se registró una mejora notable en la pregunta 1 (de 65.38% a 100% en "Superior"), pero una ligera disminución en la pregunta 2 (de 84.62% a 76.92%), con aparición de niveles inferiores. Esto indica que la estrategia fue efectiva en general, pero algunos estudiantes necesitan apoyo adicional para mantener un desempeño consistente.

En cuanto al componente inferencial, ambas preguntas muestran una disminución en "Superior" (15.39 y 11.54 puntos porcentuales, respectivamente), sugiriendo que este componente sigue siendo un desafío y requiere mayor atención en futuras intervenciones, especialmente en la interpretación de información implícita.

Por otra parte, en el componente crítico se observaron mejoras significativas en ambas preguntas, especialmente en la pregunta 2 (de 34.62% a 92.31% en "Superior"), lo que destaca el éxito de la estrategia en fomentar habilidades de pensamiento crítico avanzado.

Finalmente, el desempeño global aumento de 38.46 puntos porcentuales en "Superior" y la eliminación de niveles inferiores reflejan un avance general en las competencias de lectura crítica, confirmando la eficacia de la intervención pedagógica.

Esto indica que la estrategia implementada tuvo un impacto positivo, especialmente en los componentes literal y crítico, y en el desempeño global. Sin embargo, el retroceso en el componente inferencial sugiere la necesidad de reforzar esta área mediante actividades específicas que desarrollen la capacidad de inferencia. Estos resultados ofrecen una base sólida para ajustar y optimizar futuras intervenciones educativas.

Análisis comparativo

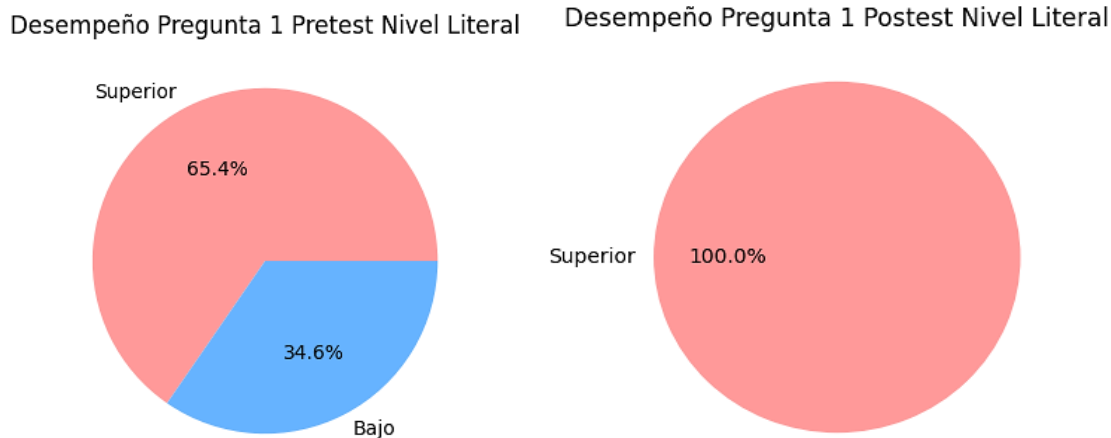
El análisis de los resultados obtenidos en la prueba pretest y posttest permite observar el impacto pedagógico de la estrategia *LectoGamia* en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado. A partir de los datos cuantitativos extraídos del instrumento aplicado antes y después de la intervención, se evidencia un progreso significativo en la mayoría de los componentes evaluados: comprensión literal, comprensión inferencial y evaluación crítica.



Nivel literal

Gráfica 13

Desempeño pregunta 1 – Nivel literal - Pretest y Postes



Nota: Tabulado de bases de datos.

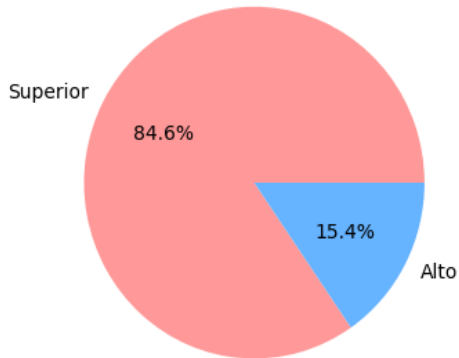
En el componente **literal**, se observa una mejora particularmente destacada en la primera pregunta, cuyo promedio aumentó de 3.6 en el pretest a 5.0 en el postest. Lo que representa un incremento de 34.62 puntos porcentuales respecto al pretest. Este salto refleja no solo una comprensión más precisa de la información explícita, sino también un cambio en la actitud del estudiante frente al texto, favorecido por el uso de dinámicas lúdicas, desafíos progresivos y retroalimentación inmediata. La experiencia gamificada potenció la sensación de logro y competencia, elementos que, según Deci y Ryan (1985), son fundamentales para fomentar una motivación intrínseca sostenida. Los estudiantes no solo respondieron mejor, sino que lo hicieron con mayor confianza, lo que sugiere un desarrollo positivo de su autoeficacia, en línea con lo planteado por Bandura (1977), quien resalta el papel de la creencia en la propia capacidad para alcanzar el éxito en tareas específicas.

Gráfica 14

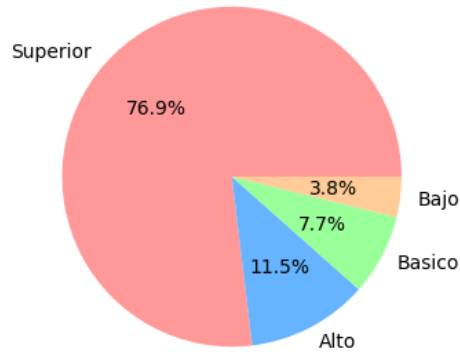
Desempeño pregunta 2 - Nivel literal - Pretest y Postes



Desempeño pregunta 2 pretest Nivel Literal



Desempeño pregunta 2 postest Nivel Literal



Nota: Tabulado de bases de datos.

Aunque en la segunda pregunta literal se reporta una ligera disminución (de 4.8 a 4.6), el promedio se mantiene dentro de un nivel alto, lo que indica que la estrategia no generó retroceso, sino una posible variación vinculada a la complejidad o el tipo de texto propuesto en el postest. Esta oscilación puede interpretarse como una muestra del tránsito natural en la adquisición de habilidades, en la que no todos los aprendizajes siguen una curva lineal de mejora.

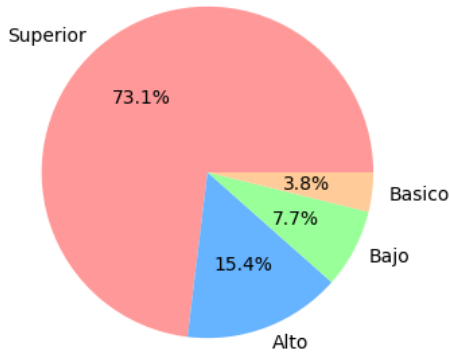
Nivel inferencial

Gráfica 15

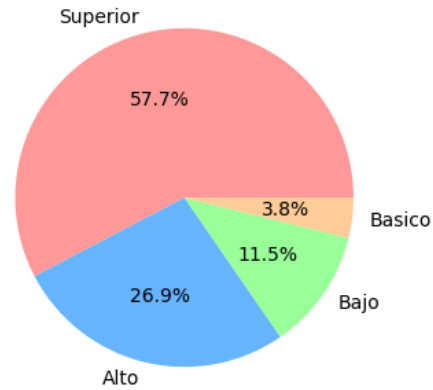
Desempeño pregunta 1 – Nivel inferencial - Pretest y Postes



Desempeño pregunta 1 Pretest Nivel Inferencial



Desempeño pregunta 1 Postest Nivel Inferencial

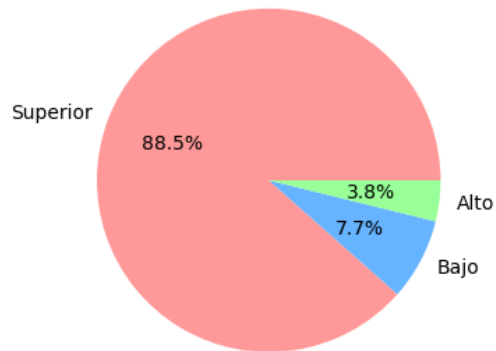


Nota: Tabulado de bases de datos.

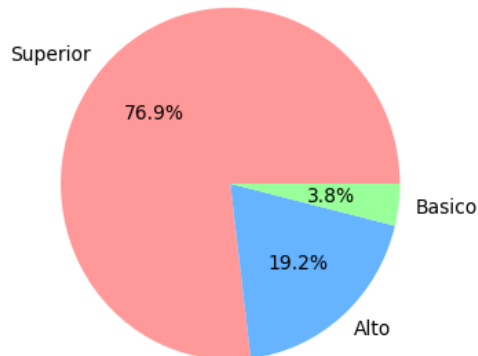
Gráfica 16

Desempeño pregunta 2 - Nivel inferencial - Pretest y Postes

Desempeño pregunta 2 pretest nivel Inferencial



Desempeño pregunta 2 postest nivel Inferencial



Nota: Tabulado de bases de datos.

En cuanto a la comprensión inferencial, los resultados muestran una relativa estabilidad (4.6 en ambos momentos), lo que evidencia que este tipo de pensamiento continúa representando un desafío para los estudiantes. La capacidad de interpretar lo implícito, deducir intenciones del autor o anticipar significados exige niveles de abstracción más altos, difíciles de consolidar en



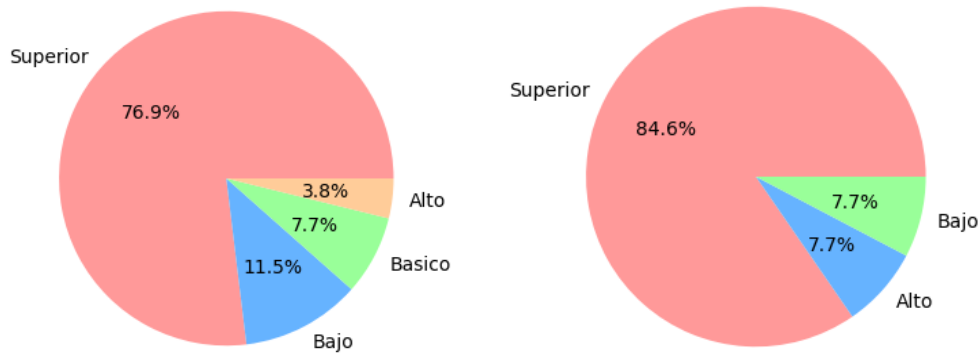
una única fase de intervención. Aunque una de las preguntas mejora levemente (Inferencial 2, de 4.7 a 4.8), esta dimensión requiere un abordaje más focalizado, con actividades que promuevan la reflexión contextual y la lectura entre líneas. Según Barrows (1986), el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante se enfrenta a problemas auténticos que lo desafían a aplicar múltiples habilidades cognitivas. Por ello, el diseño de actividades basadas en problemas y situaciones reales puede ser clave para fortalecer esta dimensión en futuras versiones de la estrategia.

Nivel crítico

Gráfica 17

Desempeño pregunta 1 – Nivel crítico - Pretest y Postes

Desempeño pregunta 1 pretest Nivel Crítico Desempeño pregunta 1 postest Nivel Crítico



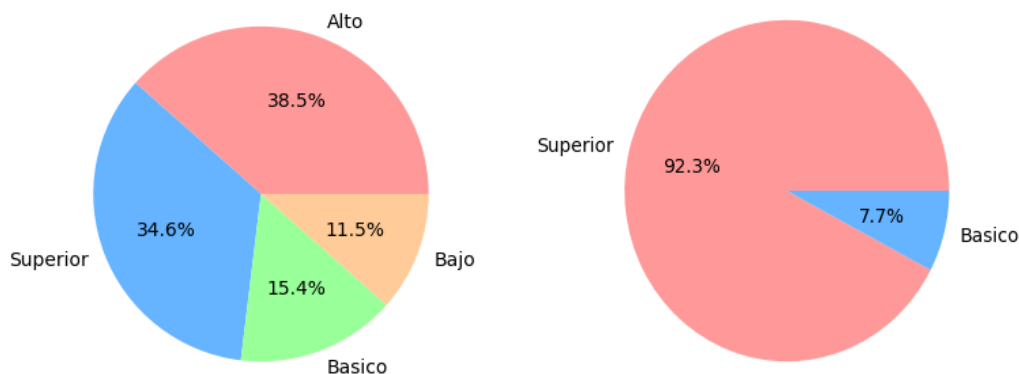
Nota: Tabulado de bases de datos.

Gráfica 18

Desempeño pregunta 2 - Nivel crítico - Pretest y Postes



Desempeño pregunta 2 Pretest Nivel Crítico Desempeño pregunta 2 Posttest Nivel Crítico



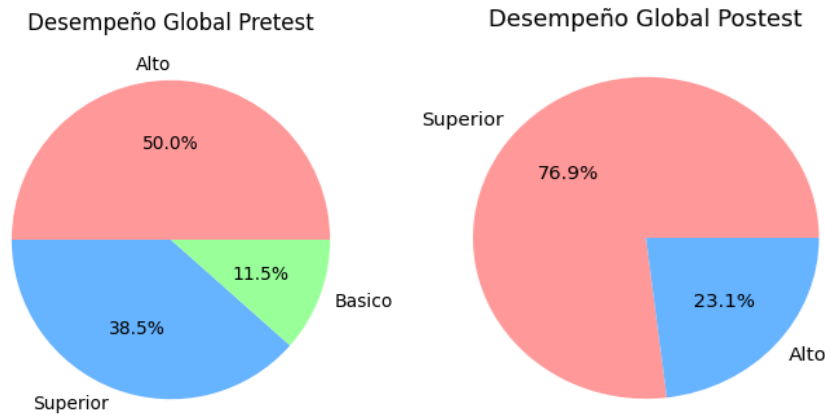
Nota: Tabulado de bases de datos.

El componente crítico muestra avances significativos, especialmente en la segunda pregunta, que pasa de 3.9 a 4.8. Este incremento sugiere un fortalecimiento real de la capacidad de evaluar, comparar, argumentar y justificar opiniones a partir de los textos leídos. La incorporación de retos, dinámicas de debate y misiones con múltiples soluciones en *LectoGamia* permitió a los estudiantes poner en práctica estas habilidades en un entorno que equilibra el juego con la exigencia cognitiva. Este tipo de avance se alinea con el enfoque constructivista de Piaget (1970), para quien el conocimiento se construye activamente mediante la interacción con el entorno y el ajuste constante de los esquemas mentales. En este caso, la interacción lúdica con materiales de lectura complejos propició un entorno en el que los estudiantes no solo comprendían el contenido, sino que lo transformaban críticamente desde sus propias perspectivas.

Desempeño global

Gráfica 19

Desempeño global - Pretest y Postes



Nota: Tabulado de bases de datos.

Los gráficos de desempeño global muestran un cambio positivo en la distribución de niveles. Se evidencia una reducción notable en los niveles "Básico" y "Bajo", así como un incremento sostenido en los niveles "Alto" y "Superior". Esto no solo confirma la efectividad de la intervención, sino que también señala un avance en términos de equidad educativa: los estudiantes que antes tenían un desempeño bajo han sido capaces de mejorar gracias a un entorno de aprendizaje activo, motivador y adaptado a sus necesidades. Esta transformación está directamente relacionada con la observación de pares y el aprendizaje por imitación, elementos clave en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), que destaca el papel de los modelos y del refuerzo positivo en la construcción de nuevas habilidades.

Tabla 5

Promedio por componentes

Pretest		Posttest	
Componente	Promedio Global	Componente	Promedio Global
Comprensión Literal	4.2	Comprensión Literal	4.8
Comprensión Inferencial	4.6	Comprensión Inferencial	4.6
Evaluación Crítica	4.2	Evaluación Crítica	4.8

Nota: Tabulado de bases de datos



Cuando se analizan los promedios por componente, se confirma esta tendencia: tanto la comprensión literal como la evaluación crítica presentan un aumento de 0.6 puntos, mientras que la inferencial permanece estable. Esta distribución de resultados refuerza la idea de que los estudiantes han fortalecido su capacidad para comprender lo explícito y formular juicios críticos, dos habilidades esenciales en los procesos de lectura académica y cotidiana.

Asimismo, los avances en pensamiento crítico no pueden desligarse del desarrollo de habilidades emocionales, tales como la empatía, la regulación emocional y la expresión asertiva de ideas. Como plantea Goleman (1995), la inteligencia emocional es un componente fundamental del éxito académico. Las actividades colaborativas, el análisis de personajes y el debate respetuoso dentro de la estrategia permitieron no solo mejorar la comprensión crítica, sino también afianzar la capacidad de los estudiantes para argumentar desde una perspectiva emocionalmente equilibrada.

En conjunto, estos resultados permiten afirmar que *LectoGamia* logró su propósito de fortalecer la lectura crítica en sus dimensiones literal y crítica, mientras deja en evidencia la necesidad de enriquecer las estrategias para la comprensión inferencial. Los elementos lúdicos, la autonomía en el aprendizaje, la observación de pares y la interacción constante con retos variados, parecen haber contribuido de manera decisiva al desarrollo de competencias que integran lo cognitivo, lo emocional y lo social. Este tipo de intervención demuestra que el aprendizaje significativo puede potenciarse cuando se conecta con la motivación interna del estudiante, su capacidad de autorreflexión y el desarrollo progresivo del pensamiento crítico.

Prueba de hipótesis

Para validar la hipótesis planteada en esta investigación —según la cual la implementación de la estrategia *LectoGamia* fortalece la lectura crítica en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, sede La Paz— se aplicó una prueba pretest antes de la intervención pedagógica y una prueba posttest al finalizar la implementación de la estrategia.

Ambas evaluaciones fueron calificadas con una nota global sobre 5.0, que integra los componentes de comprensión literal, inferencial y crítica. Posteriormente, se utilizó la prueba t de Student para muestras relacionadas, una herramienta estadística inferencial que permite establecer si existen diferencias significativas entre las medias de dos mediciones aplicadas al mismo grupo de estudiantes.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la siguiente tabla

Tabla 6

Prueba t de student – pretest y posttest

Parámetro	Pretest	Posttest
Media	4.33	4.72
Varianza	0.260	0.068
Nº de observaciones	26	26
Grados de libertad (df)	25	—
Estadístico t	4.15	—
Valor p (dos colas)	0.00033	—

El análisis muestra que el valor de $p = 0.00033$ es significativamente menor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$. Esto permite rechazar la hipótesis nula (que sostiene que no hay diferencia entre los puntajes) y aceptar la hipótesis alternativa, lo cual indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos antes y después de la intervención. En consecuencia, se valida la efectividad de la estrategia *LectoGamia* en el fortalecimiento de la lectura crítica.

Este resultado adquiere mayor profundidad al considerarse a la luz de los fundamentos teóricos que sustentan el diseño de la estrategia pedagógica. El aumento en los puntajes no solo



implica una mejora técnica en el rendimiento, sino que refleja transformaciones más complejas en el proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva de Albert Bandura (1977), la mejora observada puede explicarse en parte por el aprendizaje social, ya que los estudiantes participaron en actividades colaborativas en las que observaron modelos exitosos de análisis textual, reforzando su autoeficacia mediante el logro progresivo de metas. La estructura gamificada del entorno fomentó conductas observacionales positivas, promoviendo aprendizajes más duraderos y autorregulados.

En términos de motivación intrínseca, lo planteado por Deci y Ryan (1985) en la Teoría de la Autodeterminación se ve reflejado en la manera en que los estudiantes respondieron a la propuesta. La posibilidad de elegir desafíos, recibir retroalimentación inmediata y compartir experiencias con sus pares incrementó su percepción de autonomía, competencia y relación, lo que resultó en una participación activa y sostenida durante el proceso. Esta motivación interna fue un motor clave para el desarrollo de habilidades lectoras más profundas.

Asimismo, el enfoque constructivista propuesto por Piaget (1970) encuentra respaldo en los datos, dado que LectoGamia permitió a los estudiantes construir su conocimiento a través de la interacción con textos y contextos lúdicos significativos. Las actividades diseñadas promovieron el metaconocimiento, la autoevaluación y la aplicación de aprendizajes previos, facilitando la transición de los estudiantes desde una comprensión literal hacia un pensamiento más crítico y reflexivo.

Por su parte, los avances también se relacionan con lo propuesto por Goleman (1995) respecto a la inteligencia emocional. La estrategia propició espacios para que los estudiantes identificaran emociones propias y ajenas durante la lectura, desarrollaran empatía a través de la interpretación de personajes y regularan sus emociones ante el reto de resolver situaciones en equipo. Estos factores emocionales actuaron como catalizadores del pensamiento crítico y la comprensión profunda.

El diseño de LectoGamia, basado en el aprendizaje basado en problemas (ABP) de Barrows (1986), permitió que los estudiantes enfrentaran retos que exigían analizar, inferir,

comparar y evaluar. Lejos de realizar ejercicios mecánicos, los estudiantes tuvieron que resolver problemas planteados en escenarios gamificados, lo cual facilitó la transferencia del conocimiento y fomentó un pensamiento crítico adaptativo.

Finalmente, la mejora estadísticamente significativa también confirma la eficacia de la gamificación como metodología educativa, tal como lo afirman Deterding et al. (2011) y Domínguez et al. (2013). Elementos como los puntos, los rankings y las insignias no solo incentivaron la participación, sino que generaron un sentido de logro y pertenencia, elementos clave para el compromiso académico.

En conclusión, los resultados obtenidos permiten afirmar que la estrategia LectoGamia, diseñada con base en teorías sólidas del aprendizaje, logró un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la lectura crítica. La validación estadística no solo respalda la hipótesis de investigación, sino que también demuestra que el aprendizaje significativo, crítico y motivador es posible cuando se integran recursos lúdicos, fundamentos teóricos robustos y metodologías centradas en el estudiante.

Grupo focal sobre la experiencia con "LectoGamia"

En este punto, se realizó un ejercicio de análisis de experiencias docentes con la estrategia pedagógica "LectoGamia", basado en un instrumento de grupo focal que se encuentra detallado en el anexo K. El propósito de este ejercicio fue evaluar la percepción de los docentes sobre el impacto de "LectoGamia" en su práctica educativa y en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico en los estudiantes. A continuación, se presenta una tabla que organiza las respuestas de los docentes a las preguntas del grupo focal.

Tabla 7

Resultados de grupo focal

Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5	Docente 6
----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------



1. ¿Cómo te sentiste al participar en las actividades de "LectoGamia" ?	Muy bien y feliz	Muy bien, fue muy interesante	Me sentí bien, porque disfruté la actividad de "LectoGamia" porque me gustan los juegos con retos	Es una experiencia muy bonita, me encantó	Me siento motivado y entusiasmado durante las actividades, disfruto las dinámicas lúdicas	Muy bien
2. ¿Has notado alguna mejora en cómo comprendes y analizas los textos desde que empezaste a usar "LectoGamia" ? ¿Podrías dar un ejemplo?	Sí, descubrí que puedo entender mejor los libros si presto atención a los personajes y lo que pasa en la historia	Claro que sí, es más interesante trabajar así	Sí, cuando leo me enfoco en las palabras clave para comprender lo que leo	Sí, ahora me he dado cuenta de que no contaba con una comprensión de lectura adecuada	Sí, ahora leo con más atención y entiendo mejor; por ejemplo, logré escribir un cuento con inicio, desarrollo y final	Sí, los resultados en sus notas académicas han mejorado
3. ¿Crees que puedes pensar más críticamente sobre lo que lees ahora que has participado en estas actividades? ¿Puedes mencionar algún ejemplo específico?	Sí	Sí, claro, nos ayuda a imaginar más	Sí, al principio me costó porque las respuestas no estaban a simple vista, tuve que esforzarme para hallarlas	Sí, en evaluaciones tipo Prueba Saber se necesita una lectura crítica comprensiva	Sí, por ejemplo, al comparar dos cuentos identifiqué diferencias y similitudes, justificando mis opiniones	Sí, me ayuda a cuestionarme ante situaciones cotidianas
4. ¿Qué aspectos de las actividades de gamificación en "LectoGamia" te resultaron más atractivos o útiles?	El uso de la página web	Todos	Las que presentan juegos en los que uno puede ganar puntos, porque me gusta competir y	Los textos de las lecturas, al ser más cortos permiten una mejor comprensión	El sistema de recompensas (insignias, puntos, niveles) y los retos que hacen el aprendizaje una aventura	Las ilustraciones



mejorar mi
lectura

5. ¿Cuáles son las ideas o habilidades más importantes que sientes haber aprendido con "LectoGamia" ?	Aprendí a leer más rápido, entender mejor las historias y descubrí palabras nuevas	Leer sin aburrirnos	Encontrar significados a palabras que no creía tuvieran tanto impacto en la lectura	La comprensión y el nivel para pensar críticamente al realizar una lectura	Pensamiento crítico, comunicación escrita clara y comprensión lectora	La comprensión de los textos
6. Si tuvieras la oportunidad, ¿qué cambiarías o mejorarías en la forma en que se realizaron las actividades de "LectoGamia" ?	Sería chévere que hubiera más tipos de cuentos, como de aventuras espaciales o países mágicos	Todo es muy interesante, no es como leer un libro largo	Que se usaran en todas las clases y se pudiera entrar más seguido a informática para usar las aplicaciones	Por el momento nada, es súper la aplicación	Incluiría recompensas que fomenten la colaboración, como logros grupales o misiones cooperativas	Nada, todo me parece excelente, es una herramienta bien desarrollada

Nota. Se presentan las respuestas obtenidas en el ejercicio del grupo focal realizado con los docentes

Los resultados obtenidos del grupo focal reflejan una recepción altamente positiva de "LectoGamia" por parte de los docentes. En términos de su experiencia personal, la mayoría expresó sentirse "muy bien", "feliz" o "motivado" al participar en las actividades, resaltando el carácter lúdico y atractivo de la estrategia, como los juegos con retos y las dinámicas interactivas. Todos los docentes reportaron mejoras en su capacidad para comprender y analizar textos desde que comenzaron a usar "LectoGamia", con ejemplos concretos que incluyen una mayor atención a los detalles de las historias, la identificación de palabras clave y la habilidad para estructurar cuentos completos, lo que evidencia un impacto tangible en sus habilidades lectoras.



En cuanto al pensamiento crítico, los docentes coincidieron en que las actividades de "LectoGamia" han fortalecido esta habilidad, aunque la profundidad de los ejemplos varió: algunos mencionaron avances generales como cuestionarse más, mientras que otros señalaron casos específicos, como comparar textos o resolver conflictos grupales. Los aspectos de gamificación más valorados fueron diversos, desde el uso de la página web y las ilustraciones hasta el sistema de recompensas y los retos competitivos, destacando cómo estos elementos transforman el aprendizaje en una experiencia dinámica y menos monótona.

Las habilidades más significativas adquiridas incluyen la comprensión lectora, el pensamiento crítico, la lectura rápida y una comunicación escrita más clara, lo que sugiere que "LectoGamia" no solo mejora la interacción con los textos, sino también la capacidad de expresión y reflexión. Respecto a las sugerencias de mejora, las respuestas fueron variadas: algunos propusieron diversificar los contenidos con más tipos de cuentos o integrar las actividades en todas las clases, mientras que otros abogaron por recompensas que promuevan la colaboración en lugar de solo la competencia individual. Sin embargo, también hubo quienes consideraron que no había nada que cambiar, elogiando la herramienta como "excelente" y bien diseñada.

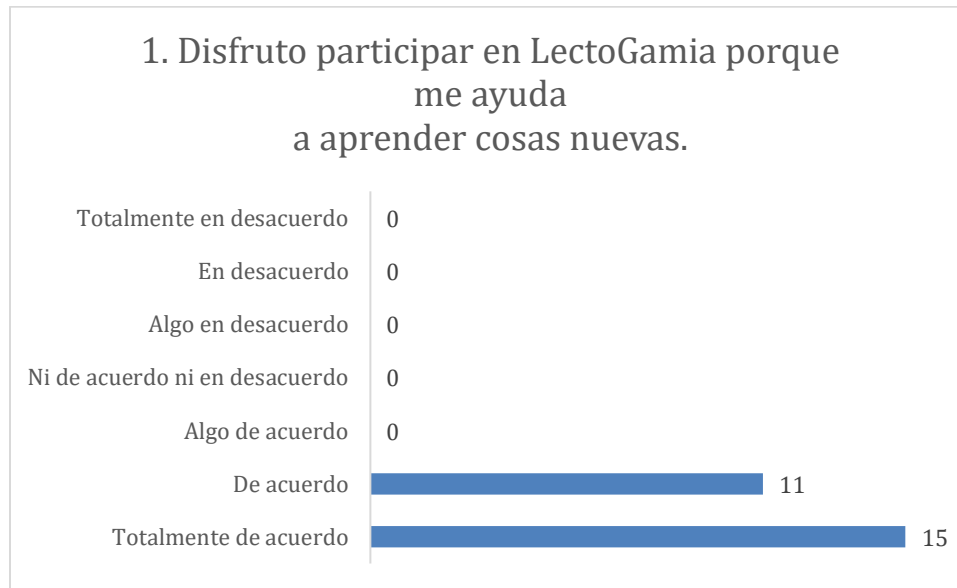
Encuestas de evaluación para estudiantes – adaptación de la escala de motivación (EMA)

Las encuestas de evaluación para estudiantes, basadas en la adaptación de la Escala de Motivación (EMA), se aplicó para los 26 estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, tras la implementación de la estrategia pedagógica "LectoGamia". El formato de esta encuesta se evidencia en el anexo L. Estas encuestas buscaban evaluar la motivación de los estudiantes hacia las actividades gamificadas, enfocadas en fortalecer la lectura crítica y el pensamiento crítico. Las nueve preguntas, respondidas en una escala de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 7 (Totalmente de acuerdo), reflejan percepciones sobre el disfrute, la motivación, el esfuerzo, la utilidad y la claridad de las actividades. A continuación, se presenta el análisis de las respuestas para cada pregunta, correspondientes a las Gráficas 13 a 21.



Gráfica 20

Respuestas a pregunta # 1

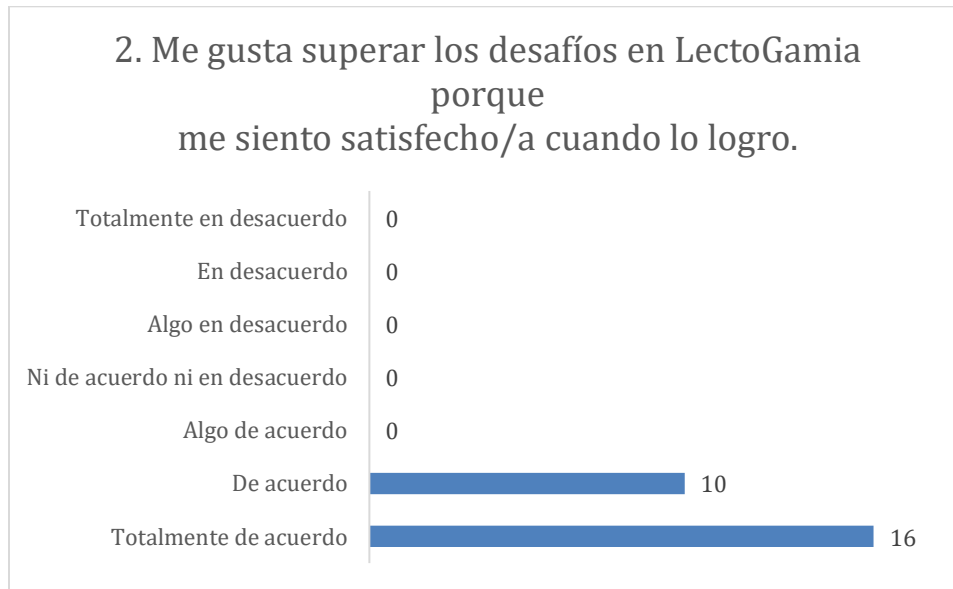


Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

15 estudiantes respondieron "Totalmente de acuerdo" y 11 "De acuerdo". Todos disfrutaron de "LectoGamia" y lo vinculan con aprender cosas nuevas, mostrando un alto compromiso y entusiasmo por la estrategia.

Gráfica 21

Respuestas a pregunta # 2



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

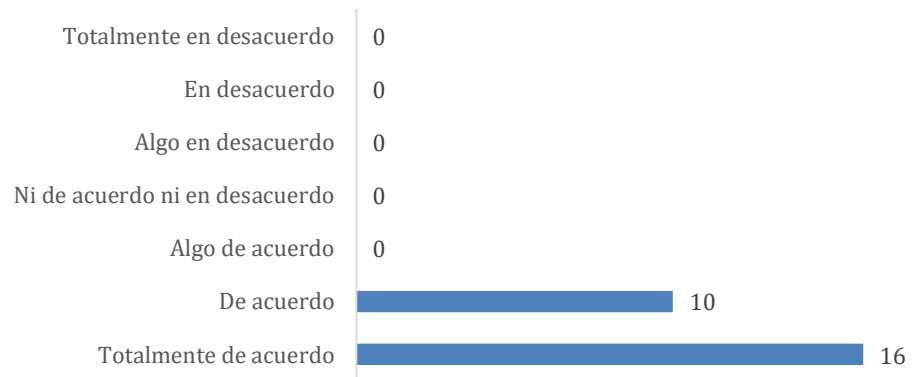
16 estudiantes marcaron "Totalmente de acuerdo" y 10 "De acuerdo". Todos sienten satisfacción al superar desafíos, destacando el atractivo de los retos gamificados que impulsan su participación.

Gráfica 22

Respuestas a pregunta # 3



3. Participar en LectoGamia es emocionante y me motiva a aprender más sobre lectura crítica.

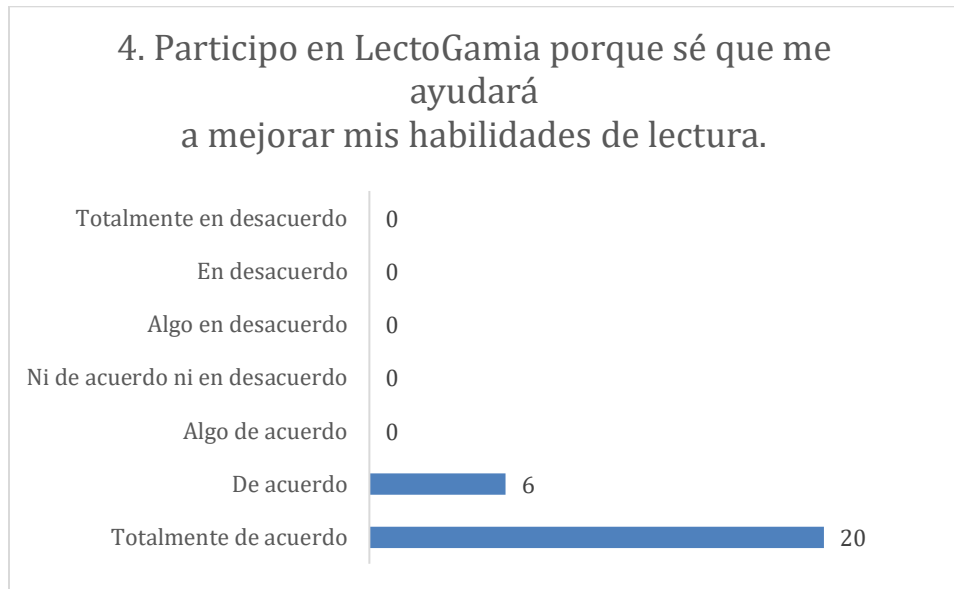


Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

16 estudiantes indicaron "Totalmente de acuerdo" y 10 "De acuerdo". La emoción y motivación para aprender lectura crítica son unánimes, evidenciando que el diseño lúdico hace el aprendizaje atractivo.

Gráfica 23

Respuestas a pregunta # 4



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

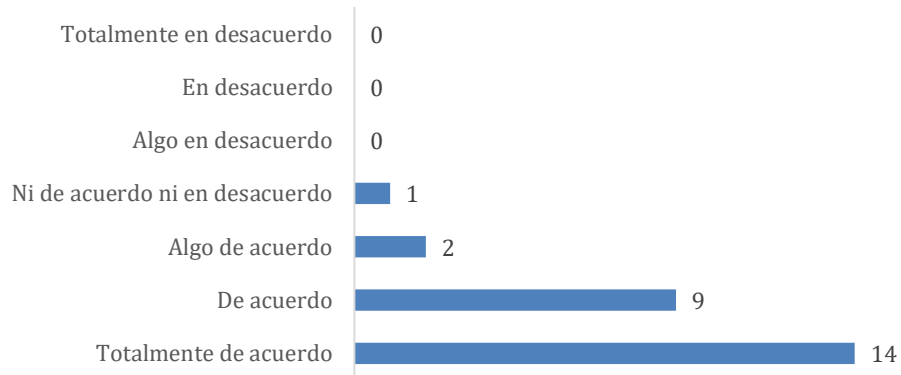
20 estudiantes respondieron "Totalmente de acuerdo" y 6 "De acuerdo". Todos reconocen la utilidad de "LectoGamia" para mejorar sus habilidades lectoras, mostrando una clara percepción de su valor educativo.

Gráfica 24

Respuestas a pregunta # 5



5. Me esfuerzo en las actividades de LectoGamia para obtener recompensas o puntos.



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

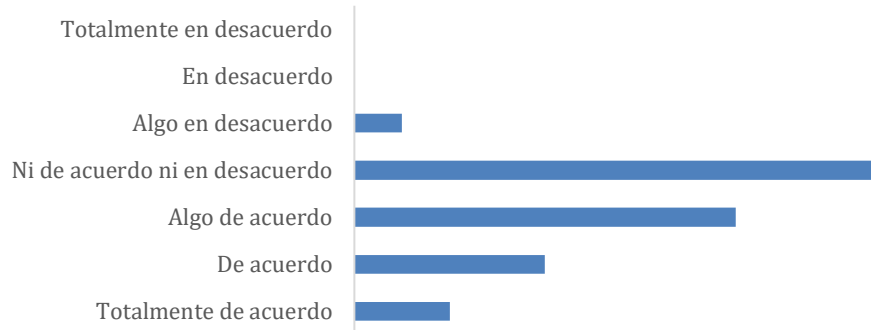
14 estudiantes marcaron "Totalmente de acuerdo", 9 "De acuerdo", 2 "Algo de acuerdo" y 1 "Ni de acuerdo ni en desacuerdo". La mayoría se esfuerza por obtener recompensas, indicando que los incentivos refuerzan su dedicación.

Gráfica 25

Respuestas a pregunta # 6



6. Siento que debo hacer bien las actividades de LectoGamia para evitar sentirme mal si no participo.



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

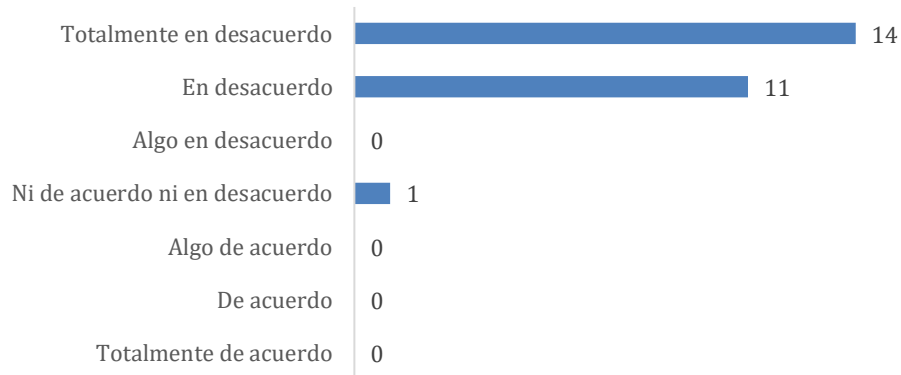
2 estudiantes indicaron "Totalmente de acuerdo", 4 "De acuerdo", 8 "Algo de acuerdo", 11 "Ni de acuerdo ni en desacuerdo" y 1 "Algo en desacuerdo". Pocos sienten presión por participar, sugiriendo que el interés genuino predomina.

Gráfica 26

Respuestas a pregunta # 7



7. No entiendo por qué tengo que participar en las actividades de LectoGamia.



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

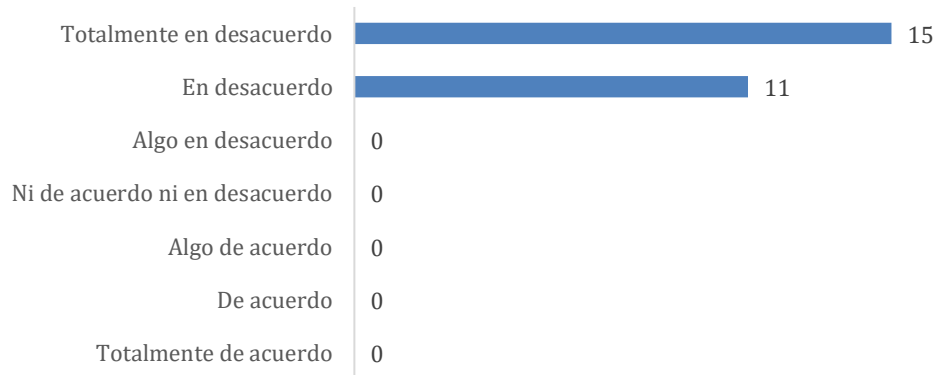
14 estudiantes respondieron "Totalmente en desacuerdo", 11 "En desacuerdo" y 1 "Ni de acuerdo ni en desacuerdo". Casi todos comprenden el propósito de las actividades, reflejando la claridad de la estrategia.

Gráfica 27

Respuestas a pregunta # 8



8. A veces siento que las actividades de
LectoGamia
no me ayudan realmente a mejorar.

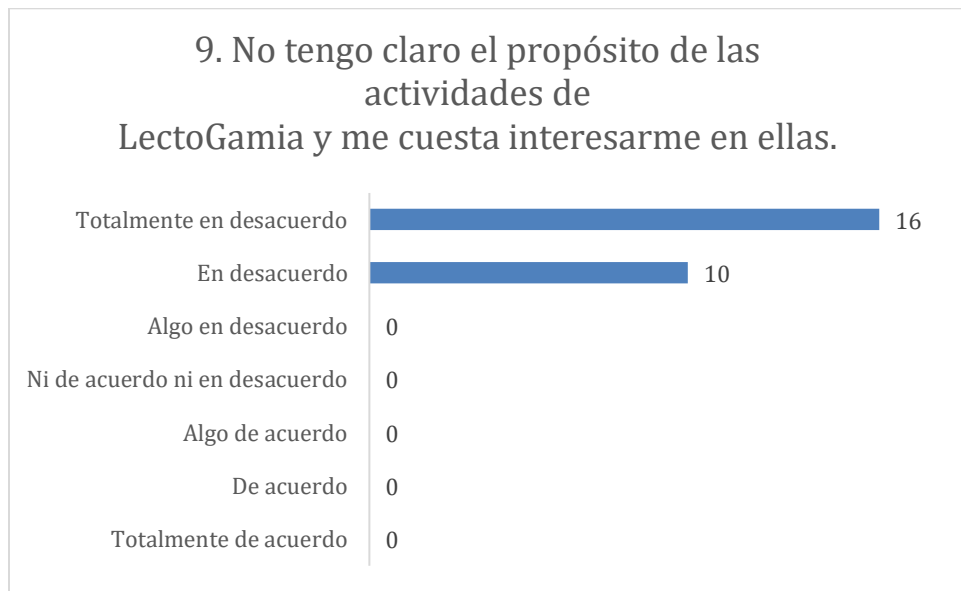


Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

15 estudiantes marcaron "Totalmente en desacuerdo" y 11 "En desacuerdo". Todos consideran las actividades útiles, aunque una minoría neutral sugiere ajustar algunas dinámicas para reforzar su impacto.

Gráfica 28

Respuestas a pregunta # 9



Nota: Información tabulada de base de datos Posttest.

Finalmente, 16 estudiantes indicaron "Totalmente en desacuerdo" y 10 "En desacuerdo". Todos tienen claro el propósito y están interesados, mostrando que "LectoGamia" conecta efectivamente con sus necesidades.

Triangulación

La integración de los hallazgos cuantitativos y cualitativos permitió una triangulación metodológica profunda, que no solo valida la eficacia de la estrategia LectoGamia desde distintas fuentes de información, sino que también ofrece una visión holística y contextualizada del impacto generado en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura crítica en el aula de básica primaria.

Dimensión cuantitativa: mejora medible del desempeño lector

Los resultados derivados de la aplicación de la prueba t de Student para muestras relacionadas evidencian una mejora estadísticamente significativa en los puntajes globales de lectura crítica tras la implementación de LectoGamia. El aumento promedio de 0.38 puntos entre



el pretest y el postest (de 4.33 a 4.72), con un valor $p = 0.0003$, indica que las diferencias observadas no son aleatorias, sino el resultado directo de la intervención pedagógica.

Este dato cuantitativo valida empíricamente la hipótesis del estudio, en tanto demuestra que una propuesta pedagógica basada en gamificación puede contribuir de forma significativa al desarrollo del pensamiento crítico lector. En este caso, los estudiantes no solo aumentaron su desempeño en niveles de comprensión literal y crítica, sino que lograron reducir los niveles "básico" y "bajo", reflejando un avance colectivo hacia niveles de análisis más complejos. Esto confirma que el diseño lúdico de la estrategia facilitó condiciones favorables para el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar autonomía, asumir desafíos y consolidar habilidades cognitivas superiores a través del juego estructurado.

Dimensión cualitativa: transformación perceptual y actitudinal

Complementariamente, los datos cualitativos recopilados mediante la Escala de Motivación Académica (EMA) y un grupo focal con docentes participantes brindan una perspectiva enriquecida del proceso formativo vivido por los estudiantes.

Desde la perspectiva estudiantil, las respuestas a la EMA reflejaron altos niveles de motivación intrínseca, con más del 90% de los alumnos afirmando que LectoGamia les ayudó a aprender y que disfrutaban superar los retos que plantea la estrategia. Estas afirmaciones indican una activación genuina del interés por la lectura, fenómeno consistente con lo planteado por Deci y Ryan (1985), quienes sostienen que cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación, se potencia el involucramiento y el aprendizaje autodirigido. El hecho de que los estudiantes perciban el aprendizaje como una actividad significativa y disfrutable es un indicador de que el contexto gamificado logró activar procesos de autorregulación y curiosidad intelectual, esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico.

En cuanto al grupo focal, los docentes reportaron cambios sustanciales en la actitud de los estudiantes hacia la lectura y en la forma como se enfrentan a los textos. Expresiones como “se cuestionan más”, “argumentan mejor sus respuestas” o “comienzan a comparar fuentes” evidencian un tránsito hacia habilidades de pensamiento más complejas, especialmente en los



niveles inferencial y crítico, que justamente eran el foco de mejora de la estrategia. Estas observaciones permiten inferir que la experiencia pedagógica también propició una mayor metacognición y capacidad argumentativa, aspectos clave dentro del enfoque constructivista, que resalta la construcción activa del conocimiento mediante la reflexión (Piaget, 1970), y en coherencia con los principios del Aprendizaje Basado en Problemas (Barrows, 1986), donde el estudiante se enfrenta a retos que demandan interpretación, evaluación y resolución.

Esta triangulación evidencia una clara convergencia entre los resultados estadísticos y las percepciones obtenidas mediante métodos cualitativos, lo que permite sostener que la mejora observada en el rendimiento lector no fue únicamente académica, sino también actitudinal, motivacional y emocional. Los datos sugieren que los estudiantes no solo alcanzaron mayores niveles de comprensión, sino que además desarrollaron una nueva disposición hacia el aprendizaje, caracterizada por el entusiasmo, la colaboración y la reflexión crítica.

A su vez, esta transformación coincide con el desarrollo de la inteligencia emocional descrita por Goleman (1995), ya que la estrategia promovió la regulación de emociones, la empatía y la comunicación asertiva en contextos colaborativos. El ambiente gamificado ofreció condiciones seguras para el error, el feedback constante y la interacción entre pares, lo cual propició un aprendizaje emocionalmente significativo y socialmente enriquecedor.

Asimismo, los elementos de gamificación educativa, tales como puntos, insignias y rankings, no solo fomentaron la participación, sino que generaron un entorno competitivo positivo que incentivó la mejora continua (Deterding et al., 2011; Domínguez et al., 2013). Esto refuerza la idea de que un entorno lúdico bien estructurado puede catalizar procesos cognitivos complejos cuando está alineado con principios pedagógicos sólidos.

La estrategia LectoGamia trasciende la mejora de puntajes estandarizados, posicionándose como una intervención educativa integral que promueve el pensamiento crítico, la motivación escolar y la interacción significativa con los textos. Su impacto se percibe tanto en la dimensión cognitiva como en la afectiva y social, lo cual aporta a la consolidación de una educación más activa, participativa y centrada en el estudiante. La convergencia entre datos



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

cuantitativos y cualitativos fortalece la evidencia sobre su efectividad, demostrando que la innovación pedagógica basada en la gamificación puede convertirse en una herramienta poderosa para transformar la experiencia de lectura en el aula.



Lecciones aprendidas, fortalezas, oportunidades de mejora, recomendaciones e ideas de nuevos proyectos de innovación

El proyecto "LectoGamia", diseñado para fortalecer las habilidades de lectura crítica en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz, logró avances significativos en sus tres objetivos principales. Primero, el diagnóstico inicial identificó eficazmente las principales dificultades en la lectura crítica de los estudiantes, revelando falta de motivación y bajo nivel de compromiso con textos complejos, lo que motivó el diseño personalizado de la intervención.

Segundo, la creación de actividades interactivas y gamificadas fomentó un ambiente de aprendizaje atractivo, donde los estudiantes demostraron entusiasmo por desafíos como "El Desafío Detective" y "La Aventura del Debate", que promovieron la participación activa y el análisis crítico. Finalmente, la implementación de "LectoGamia" mejoró significativamente las habilidades de lectura y pensamiento crítico, como lo demuestran los resultados de la prueba posterior, que muestran un aumento de 38.46 puntos en los estudiantes que alcanzaron niveles de rendimiento "Superior", junto con un incremento del 40% en la participación durante las sesiones gamificadas. Estos resultados destacan el éxito del proyecto en la transformación de la experiencia educativa, aunque las dificultades en áreas como la comprensión inferencial sugieren que aún hay margen de mejora.

Al reflexionar sobre este recorrido, la experiencia de implementar "LectoGamia" reveló profundas perspectivas que moldearon su desarrollo y destacaron el poder de la pedagogía innovadora. Un conocimiento profundo del contexto local resultó esencial desde el principio. Al analizar cuidadosamente las necesidades específicas de estudiantes y docentes, el equipo del proyecto detectó deficiencias críticas, como el desinterés por la lectura y el acceso limitado a recursos atractivos, lo que guio la creación de una estrategia que se alineó profundamente con la realidad del aula. Esta base en los desafíos del mundo real garantizó que cada actividad tuviera un propósito y fuera relevante.



Igualmente, vital fue el espíritu colaborativo fomentado entre los educadores. La participación activa del profesorado en la co-creación y el perfeccionamiento de las actividades gamificadas no solo alineó "LectoGamia" con los objetivos curriculares, sino que también cultivó un sentido de pertenencia, haciendo que la estrategia se percibiera como una extensión natural de su práctica docente.

El proceso también ilustró el potencial transformador de la gamificación. Al integrar elementos lúdicos —como niveles, recompensas y narración— en la experiencia de aprendizaje, los estudiantes se convirtieron en participantes entusiastas, y su curiosidad y persistencia despertaron un impulso que los métodos tradicionales no habían logrado. Sin embargo, esta innovación exigía flexibilidad.

A medida que surgían los comentarios de estudiantes y docentes, el proyecto se adaptó, ajustando las actividades para abordar desafíos imprevistos, como limitaciones tecnológicas o las diferentes necesidades de los estudiantes. Esta adaptabilidad no fue una concesión, sino una fortaleza, lo que garantizó que "LectoGamia" siguiera siendo receptivo y eficaz. En conjunto, estas lecciones tejen una narrativa de descubrimiento, colaboración y resiliencia, demostrando que el cambio educativo significativo surge al escuchar a la comunidad, fomentar la creatividad y mantenerse abierto a la evolución.



Referencias

- Aguilar, M. (2017). *TIC y lectura crítica: Herramientas para el aula del siglo XXI*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Alcaldía de Barrancabermeja. (2021). Informe de calidad educativa y cobertura escolar en Barrancabermeja. Secretaría de Educación. <https://acortar.link/fibZRM>
- Alcaldía de Barrancabermeja. (2022). Avanzamos en las prioridades en infraestructura educativa. Secretaría de Planeación.
<https://www.barrancabermeja.gov.co/publicaciones/2285/avanzamos-en-las-prioridades-en-infraestructura-educativa/>
- Barrera, C., y León, M. (2020). *Habilidades de pensamiento crítico en educación primaria: Un análisis comparativo de modelos pedagógicos*. Editorial Magisterio.
- Barton, D., y Lee, C. (2013). *Language online: Investigating digital texts and practices*. Routledge.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company.
- Cáceres-Piña, B., González, R., y Ramírez, E. (2020). *Impacto de las TIC en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 19(1), 50-68.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cifuentes, G. (2018). *Experiencias exitosas en la implementación de OVA para la enseñanza de la lectura crítica*. Editorial Universidad del Rosario.
- Creswell, J. W., y Plano Clark, V. L. (2018). *Diseño y metodología de la investigación mixta*. Sage Publications.



- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S. (2011). Gamification: Designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gracefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Díaz, C. (2018). *La gamificación en la enseñanza de la lectura crítica: Retos y oportunidades*. Ediciones de la Universidad Distrital.
- Facione, P. A. (2011). Critical thinking: What it is and why it counts. Insight Assessment.
- Fainholc, B. (2004). *La interacción pedagógica en el aula mediada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Ediciones Novedades Educativas.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- González, A. (2019). *El aprendizaje crítico en la educación primaria: Un enfoque pedagógico*. Editorial Educación Crítica.



- Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos. (2023). *Informe interno sobre los resultados de las pruebas Evaluar para Avanzar y encuestas a docentes sobre métodos de enseñanza*. Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos.
- Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos. (s.f.). *Reseña histórica*. Recuperado de <https://www.dhg.edu.co/>
- Jiménez, L. (2019). *Narrativas creativas: El papel de las fábulas en el desarrollo de habilidades lectoras en primaria*. Ediciones SM.
- Jiménez, S., y Pérez, L. (2022). *Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de la lectura crítica en estudiantes de primaria*. *Revista de Investigación Educativa*, 40(3), 165-178.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Mayer, R. E. (2015). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- McLoyd, V. C. (1998). Socioeconomic disadvantage and child development. *American Psychologist*, 53(2), 185-204.
- Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Resultados de las pruebas Saber 2019: Informe nacional*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). Estado de la educación básica y media en Colombia. Bogotá, Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2023). Evaluación de desempeño académico en instituciones públicas. Bogotá, Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-81030_archivo_pdf.pdf
- Paul, R. (2005). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson Prentice Hall.



- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa.
- Rivera, D. (2019). *La lectura crítica en el sistema educativo colombiano: Un análisis desde la política educativa*. Ministerio de Educación Nacional.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., y Lucio, P. B. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Torres, Y., y Gómez, P. (2020). *Estrategias didácticas mediadas por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica en educación secundaria*. Universidad Nacional de Colombia.
- Trujillo-Cedeño, M., y Coronel-Delgado, A. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de la lectura crítica en educación básica primaria*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Unesco. (2016). *Global education monitoring report: Education for people and planet: Creating sustainable futures for all*. Unesco Publishing.
- Unesco. (2017). *Global education monitoring report: Accountability in education: Meeting our commitments*. Unesco Publishing.
- Unesco. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Unesco Publishing.
- Van Dijk, T. A., y Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. Academic Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wikipedia. (s.f.). *Barrancabermeja*. En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Barrancabermeja>

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.



Anexos

Anexo A. Matriz de medición de impacto educativo y social

Objetivos específicos	Contexto de impacto	Efecto transformado o previsto	Indicadores de cumplimiento e impacto	Medios de verificación	Supuestos/hipótesis	Riesgos
Identificar las necesidades y dificultades en la lectura crítica de los estudiantes de cuarto grado.	Estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz	Comprensión clara de las necesidades específicas de los estudiantes en cuanto a lectura crítica.	Resultados de diagnóstico s aplicados a estudiantes.	Informes de diagnóstico, observaciones de aula, entrevistas con estudiantes y docentes.	Los estudiantes participan activamente en los diagnósticos.	Falta de participación adecuada en el diagnóstico por parte de los estudiantes o falta de cooperación de los docentes.
Diseñar la estrategia 'LectoGami a' adaptada	Estudiantes de cuarto grado	Estrategia pedagógica innovadora y adaptada	Documento detallado de la estrategia	Informe del diseño de la estrategia, retroalimentación	Los docentes y expertos colaboran	Resistencia al cambio por parte



a las necesidades de los estudiantes.	de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz	a las necesidades específicas de los estudiantes.	'LectoGami a'.	ación de expertos en educación.	activamente en el diseño.	de los docentes.
Verificar la incidencia de la implementación de la estrategia pedagógica LECTOGA MIA.	Aula de cuarto grado	Evidencia medible del impacto de LECTOGA MIA en las habilidades de lectura y pensamiento críticos de los estudiantes.	Comparación de resultados pre y post implementación en pruebas de lectura crítica. Nivel de desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.	Pruebas estandarizadas de lectura crítica. Rúbricas de evaluación del pensamiento crítico.	Los estudiantes muestran una mejora significativa en sus habilidades de lectura y pensamiento crítico tras la implementación de LECTOGAM IA.	Dificultad en la medición objetiva del pensamiento crítico. Factores externos que pueden afectar los resultados.



Anexo B. Matriz de interesados y beneficiarios

Grupo de interesados / beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario, comprometido)	Estrategia
Estudiantes de cuarto grado	Mejorar habilidades de lectura crítica, Participar en actividades interactivas y lúdicas	Esperan aprender de manera divertida y efectiva, Desarrollar competencias para comprender textos de manera crítica	Posible resistencia al cambio si no están acostumbrados a enfoques innovadores, Dificultades para mantener la atención si las actividades no son atractivas	Neutral/ambivalente	Implementar actividades de "LectoGamia" que sean atractivas y motivadoras, Brindar apoyo individualizado según las necesidades de cada estudiante
Docentes	Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes,	Esperan contar con herramientas y recursos para	Resistencia al cambio si implica una carga adicional de	Ambivalente/resistente	Ofrecer capacitaciones y talleres para que los docentes se



Implementar estrategias efectivas de enseñanza	fortalecer la lectura crítica en el aula, Ver un aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes	trabajo, Dificultades para integrar "LectoGamia" con el currículo existente	familiaricen con "LectoGamia", Crear espacios de retroalimentación y colaboración para compartir experiencias y mejores prácticas
--	---	---	---

Anexo C. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES/SEMANA DE TRABAJO	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				ENERO(2025)		FEBRERO(2025)				MARZO(2025)				ABRIL(2025)				MAYO(2025)				JUNIO(2025)			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Correcciones al documento de investigación																																		
Diseño y construcción de instrumentos																																		
Validación de instrumentos																																		
Presentación ante el comité de ética institucional																																		
Aplicación de instrumentos																																		
Resultados y análisis de los instrumentos																																		
Conclusiones del trabajo de investigación																																		
Redacción del documento final																																		
Correcciones al documento final																																		
Sustentación de resultados																																		

Nota. El cronograma de actividades del proyecto "LectoGamia" detalla las fases clave de implementación.



Anexo D. Pretest de lectura crítica

Título del Proyecto	Fortalecimiento de la lectura crítica mediante la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación (LECTOGAMIA) que conlleve al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de básica primaria.
Institución	Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz (Barrancabermeja, Santander, Colombia)
Objetivo	Validar las habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico en estudiantes de cuarto grado, evaluando niveles de comprensión literal, inferencial y crítica mediante preguntas alineadas a estándares estandarizados.
Grado	Cuarto grado
Fecha de Aplicación	DD/MM/AAAA
Investigador(a)	[Nombre del investigador/a]

INSTRUCCIONES PARA EL ESTUDIANTE:

Lee el texto con atención y responde las preguntas de cada sección. No te preocupes, queremos saber cómo comprendes lo que lees. Lee cada pregunta con calma y responde lo mejor que puedas.

Tiempo estimado: 45 minutos.

I. DATOS DEL ESTUDIANTE



Nombre del Estudiante	Edad	Género	ID o Código del Estudiante

II. TEXTO PARA LA PRUEBA

Texto: "El Rescate de Paco"

Paco era un pequeño perrito callejero que vivía en un parque. A pesar de que muchos niños jugaban cerca, nadie le prestaba atención. Un día, Sofía, una niña de nueve años, lo vio y se acercó. Paco estaba asustado, pero la amabilidad de Sofía lo hizo sentir seguro. Sofía decidió llevarlo a casa, pero sabía que tenía que cuidar de él y darle comida y amor. Con el tiempo, Paco se convirtió en el mejor amigo de Sofía, y juntos aprendieron a confiar el uno en el otro.

III. SECCIONES DEL PRETEST

Sección A: Comprensión Literal

Esta sección evalúa tu capacidad para identificar información directa en el texto.

1. ¿Quién es Sofía?

- A. Una niña que jugaba en el parque
- B. La mamá de Paco
- C. Una amiga de Paco que lo rescató
- D. La dueña original de Paco

2. ¿Dónde vivía Paco antes de conocer a Sofía?

Responde en tus propias palabras:



Sección B: Comprensión Inferencial

Esta sección explora tu habilidad para deducir información y hacer inferencias sobre el texto.

3. **¿Por qué crees que Paco estaba asustado cuando Sofía se acercó? Explica tu respuesta.**

4. **¿Qué piensas que Sofía hizo después de llevar a Paco a casa?**
Responde en tus propias palabras:

Sección C: Evaluación Crítica

Esta sección evalúa tu habilidad para analizar el contenido y emitir juicios sobre el texto.

5. **¿Crees que fue una buena decisión de Sofía llevar a Paco a casa? Explica por qué.**

6. **¿Qué aprendiste de la historia de Sofía y Paco? Justifica tu respuesta.**

IV. EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Categoría	Pregunta	Puntuación (Escala de 1 a 5)	Observaciones
Comprensión Literal	Pregunta 1		
	Pregunta 2		
Comprensión Inferencial	Pregunta 3		
	Pregunta 4		
Evaluación Crítica	Pregunta 5		
	Pregunta 6		

V. RESULTADO GENERAL

Nivel de Comprensión Lectora	Habilidad para Evaluar Argumentos	Identificación de Ideas Principales

VI. FIRMAS

Firma del Investigador(a)	Fecha



Anexo E. Rubrica cualitativa descriptiva

Nombre de la Institución:	
Nombre del estudiante:	
Grado:	Fecha:

Criterios de evaluación	Niveles de Desempeño				Desempeño
	Excelente	Buena	Regular	Necesita Mejora	
Interés y Entusiasmo	El estudiante muestra una gran actitud positiva, interés y entusiasmo al leer y analizar textos.	El estudiante presenta una actitud positiva y un interés y entusiasmo medio al leer y analizar textos.	El estudiante muestra una actitud, interés y entusiasmo neutral al leer y analizar textos.	El estudiante no muestra interés, entusiasmo. Ni una actitud positiva al leer y analizar textos	
Persistencia	El estudiante persiste altamente en la lectura y análisis de textos desafiantes sin distraerse	El estudiante persiste en la lectura y análisis de textos desafiantes con algunas dificultades, con una distracción intermitente	El estudiante presenta dificultades para persistir en la lectura y análisis de textos desafiantes con Distracción por periodos prolongados.	El estudiante presenta grandes dificultades para persistir en la lectura y análisis de textos desafiantes con distracción permanente.	
Curiosidad	El estudiante formula preguntas y cuestionamientos profundos y relevantes sobre el texto.	El estudiante formula preguntas y realiza cuestionamientos relevantes sobre el texto.	El estudiante formula preguntas y cuestionamientos básicos sobre el texto.	El estudiante no formula preguntas ni cuestionamientos sobre el texto.	
Confianza	El estudiante se siente muy seguro y confiado al leer y analizar textos.	El estudiante se siente seguro y confiado al leer y analizar textos.	El estudiante se siente algo inseguro y desconfiado al leer y analizar textos.	El estudiante no se siente seguro y confiado al leer y analizar textos.	



Anexo F. Guía para el Taller de Co-Creación de Actividades de Lectura Crítica Gamificadas

Objetivo: Facilitar la co-creación de actividades de lectura crítica gamificadas, promoviendo el trabajo colaborativo y la interacción social.

Bienvenida

Breve presentación del taller y explicación de su propósito: "**Diseñar, en colaboración, actividades gamificadas que fortalezcan la lectura crítica, utilizando estrategias de trabajo en equipo**".

Dinámicas de Grupo

1. Lluvia de Ideas

- **Actividad:** En grupos, los participantes escribirán ideas sobre posibles elementos de gamificación y habilidades de lectura crítica que se pueden desarrollar.
- **Materiales:** Pizarras, notas adhesivas, y rotuladores.
- **Ejemplo:** “¿Qué elementos de juego motivan más a los estudiantes en el aula?”
- **Registro de Ideas:** Usa la tabla siguiente para capturar las ideas principales del grupo.

Elemento de Gamificación	Habilidad de Lectura Crítica	Comentario del Grupo



2. Mapeo de Conceptos

- **Actividad:** Cada grupo organizará sus ideas en un mapa conceptual, conectando conceptos de gamificación y habilidades de lectura crítica.
- **Ejemplo:** Representar cómo “niveles” en una actividad gamificada pueden ayudar a mejorar la “comprensión inferencial”.
- **Instrucciones:** Realizar un mapa visual en papel o en una pizarra grande para facilitar la interacción y la construcción colaborativa.

3. Diseño de Prototipos de Actividades Gamificadas

- **Actividad:** En base al mapa conceptual, los grupos diseñarán una actividad específica que integre la lectura crítica y la gamificación.
- **Presentación del Prototipo:** Cada grupo debe completar la tabla de diseño de prototipo para presentar su actividad al resto de los participantes.

Nombre de la Actividad	Descripción	Elementos de Gamificación	Habilidades de Lectura Crítica	Objetivo

Preguntas Orientadoras

1. ¿Qué habilidades específicas de lectura crítica queremos desarrollar en los estudiantes?
2. ¿Qué elementos de gamificación (p. ej., puntos, niveles, recompensas) pueden motivar a los estudiantes en estas actividades?
3. ¿Cómo aseguramos que la actividad sea inclusiva y accesible para todos los estudiantes?
4. ¿De qué manera evaluaremos el impacto de la actividad en el desarrollo de la lectura crítica?



Rúbrica de Evaluación de Propuestas

Cada grupo evaluará su propuesta y recibirá retroalimentación de otros grupos utilizando la siguiente rúbrica.

Criterio	Descripción	Puntuación (1-4)
Relevancia Educativa	La actividad aborda objetivos claros de lectura crítica y está alineada con el currículo	
Integración de Gamificación	La actividad incorpora elementos de juego de forma efectiva y motivadora	
Creatividad e Innovación	La propuesta es original, atractiva y ajustada al contexto educativo	
Factibilidad	La actividad es viable de implementar con los recursos disponibles	
Evaluación del Aprendizaje	La actividad incluye mecanismos para medir el progreso en habilidades de lectura crítica	

Escala de Evaluación:

- **1:** No cumple con el criterio.
- **2:** Cumple parcialmente con el criterio.
- **3:** Cumple adecuadamente con el criterio.
- **4:** Supera las expectativas del criterio.

Resumen de Evaluaciones



Grupo	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Promedio Total
Grupo 1						
Grupo 2						

Conclusión y Cierre del Taller

Retroalimentación y Ajustes Finales

Después de la evaluación, cada grupo revisará su propuesta con base en los comentarios y hará los ajustes necesarios para mejorar su actividad de lectura crítica gamificada.



Anexo G. Planeación pedagógica

Planeación Pedagogica

Nombre de las (los) docentes y/o responsables	Lisbeth Celis, Cindy Pabuena, Omar Lambraño, Sonia Jimenez , Estefany Polo
Colegio:	Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz.
Nombre de la propuesta:	LectoGamia
Grado o nivel:	Cuarto de Básica primaria
Área/Asignatura:	Español
Duración de la propuesta	Un mes/ Unidad 1 tres sesiones se manales de dos horas cada una.



	<p>Unidad 2 tres sesiones semanales de dos horas cada una.</p> <p>Unidad 3 se desarrollará en dos semanas con dos sesiones semanales de dos horas cada una.</p>
Presentación de la propuesta	<p>El fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz. siendo un proyecto de innovación aporta al desarrollo social y comunitario al mejorar las habilidades educativas de los estudiantes, fomentar su desarrollo personal, empoderar a la comunidad educativa y promover la innovación en la enseñanza y el aprendizaje.</p>
Objetivos General	<p>Fortalecer la lectura crítica en estudiantes de cuarto grado mediante actividades gamificadas con herramientas digitales.</p> <p>Desarrollar habilidades de lectura crítica a través del análisis de textos, el trabajo colaborativo y la gamificación.</p>
Mensaje de Apertura	<p>Bienvenidos a LectoGamia.</p> <p>Descubre cómo convertir la lectura en una aventura emocionante con LectoGamia, La herramienta que combina juegos y desafíos para desarrollar y fortalecer tus habilidades de lectura crítica.</p> <p>Innovadora propuesta educativa que transforma el aprendizaje de la lectura crítica en una experiencia interactiva y divertida. A través de esta metodología, los estudiantes no solo aprenden y comprenden, sino que también analizan y cuestionan de manera activa, involucrándose en una "aventura de lectura" que hace del aprendizaje una experiencia más significativa y motivadora. Ven y vive el mundo LectoGamia. Te esperamos.</p>



Canales de comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Email• WhatsApp• Verbal• Comunicación Oficial
--------------------------------	--

Contenido temático

Unidad 1. Detectives de Libros: Resolviendo Misterios Literarios.

#	Lectura	Semana	Sesión	Valor sobre nota final
1	El Caso del Libro Desaparecido	1	1	10%
2	El Enigma del Mensaje Oculto	1	2	10%
3	El Misterio del Personaje Misterioso	1	3	10%

Unidad 2. El Reto del Saber: Competencia de Comprensión Lector.

#	Lectura	Semana	Sesión	Valor sobre nota final
1	El Zorro y el Cuervo" (Fábula de Esopo)	2	1	10%



2	El Principito" (Capítulo del Zorro)	2	2	10%
3	Los Viajes de Gulliver" (Fragmento de los liliputienses)	2	3	10%

Unidad 3. Guías de lectura herramientas para comprender mejor

#	Lectura	Semana	Sesión	Valor sobre nota final
1	"Caperucita Roja" (Versión Clásica y Versión Alternativa de Roald)	3	1	10%
2	El Mago de Oz" (Fragmento: El camino de baldosas amarillas)	3	2	10%
3	"Alicia en el País de las Maravillas" (Fragmento del Gato de Cheshire)	4	1	10%
4	El Principito" (Capítulo del Aviador y el Niño)	4	2	10%

Competencias por desarrollar

- Desarrollar habilidades de inferencia y análisis de detalles en la lectura.
- Analizar la estructura, el lenguaje y los significados implícitos en un texto.
- Identificar y describir personajes dentro de una historia.
- Analizar los elementos de la narración y reflexionar sobre su enseñanza.
- Evaluar la comprensión del simbolismo en la obra.
- Reflexionar sobre la crítica social en la literatura.
- Comparar versiones del cuento, analizar sus diferencias.
- Organizar los elementos clave de una historia.



	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre la relación entre la imaginación y la adultez.
Resultados de aprendizaje en lectura	<ul style="list-style-type: none">• Comprensión lectora en el nivel literal.• Comprensión lectora en el nivel inferencial.• Comprensión lectora en el nivel evaluación crítico.
Contenido temático	
Unidad 1. Detectives de Libros: Resolviendo Misterios Literarios.	
Unidad 1. 1 El caso del libro desaparecido.	
Nombre de la unidad	El Caso del Libro Desaparecido
Competencias por desarrollar	Desarrollar habilidades de inferencia y análisis de detalles en la lectura.
Fecha de elaboración	Semana 1 – Sesión 1
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• Formularios de Google• Scratch (Chatbot)• Google Docs (Registro de pistas)• Padlet (Tablero colaborativo)• Kahoot! (Juego de preguntas)



- Flipgrid (Explicación en vídeo)
- Genialmente
- Flipgrid (Debate final).

Descripción de la unidad

Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.

Lectura:

"En la Biblioteca de la Escuela Alfredo Nobel, los libros estaban ordenados meticulosamente en sus estantes. Sin embargo, una mañana, la maestra descubrió que uno de los libros más valiosos había desaparecido: El Tesoro de la Montaña. Nadie sabía quién lo había tomado, pero en el suelo había huellas de tinta y un trozo de papel con un mensaje incompleto: 'El culpable está...'. Ahora, tú eres el detective encargado de resolver este caso. ¡Encuentra el libro y descubre al culpable!"

Desarrollo de la actividad por herramienta:

1. Genially

- Los estudiantes ingresan a una biblioteca interactiva con varios elementos en los que se puede hacer clic (estantes, mesa, silla, computadora, mochila).
- Al hacer clic en ciertos elementos, aparecen pistas como huellas, una nota rasgada, una pluma y testimonios de testigos.

2. Formularios de Google

- Cuestionario con preguntas de opción múltiple sobre el texto:



- *¿Cuál es el libro desaparecido?*
- *¿Qué pistas encontraste?*
- *¿Quiénes son los sospechosos?*
- *¿Cómo se relacionan las pistas con los sospechosos?*

3. Scratch (Chatbot):

- *Los estudiantes pueden interrogar a tres personajes clave:*
 - *La bibliotecaria: Dice que vio a alguien salir corriendo.*
 - *El conserje: Menciona que encontró huellas de tinta cerca del aula.*
 - *Un estudiante: Cuenta que alguien mencionó "esconder un tesoro."*

4. Google Docs (Registro de pistas)

- *Los estudiantes organizan en una tabla las pistas encontradas y escriben su hipótesis sobre el culpable.*

- **🔒 Cierre:**

Los estudiantes presentan su teoría y justifican su respuesta en base a las evidencias recolectadas.

Criterios de Evaluación

- *Desempeño en la lectura (20%)*
- *Desarrollo de las actividades (20%)*



<ul style="list-style-type: none">• Participación y discusión (20%)• Manejo de recursos tecnológicos (20%)• Comportamiento en clase (20%)				
Porcentaje de Evaluación		10% sobre la calificación final		
Rubrica de Evaluación				
	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.



			demuestran comprensión de los temas trabajados.	
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje



	dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.			
Contenido temático				
Unidad 1. 2. El enigma del mensaje oculto				
Nombre de la unidad	El enigma del mensaje oculto			
Competencias por desarrollar	Analizar la estructura, el lenguaje y los significados implícitos en un texto.			
Fecha de elaboración	Semana 1 – Sesión 2			
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• Genialmente• Padlet (Tablero colaborativo)• Kahoot! (Juego de preguntas)• Flipgrid (Explicación en vídeo)			
Descripción de la unidad				
<i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i>				
<i>📖 Lectura:</i>				
<i>Fragmento con mensaje oculto:</i>				



"Hace mucho tiempo, en una aldea escondida entre montañas, vivía un anciano sabio que siempre decía: '**Las sombras revelan secretos a quienes saben mirar**'. Un día, dejó un mensaje en la pared de su casa, pero nadie podía entenderlo. Solo aquellos con verdadera curiosidad podrían descifrarlo..."

🗨️ Desarrollo de la actividad por herramienta:

[1] genially

- *Presentación interactiva con un texto donde algunas palabras están resaltadas en negrita o cursiva.*
- *Los estudiantes deben buscar patrones en las palabras resaltadas.*

[2] Padlet (Tablero colaborativo)

- *Espacio donde los estudiantes escriben sus hipótesis sobre el mensaje oculto.*
- *Ejemplos de respuestas posibles:*
- *Las palabras resaltadas forman otra oración.*
- *Si se leen al revés, tienen otro significado.*
- *Se deben juntar las primeras letras de cada línea.*

[3] ¡ Kahoot! (Juego de preguntas)

- **Preguntas sobre la estructura del texto:**
 - *¿Quién dejó el mensaje?*
 - *¿Dónde lo escribió?*
 - *¿Qué palabras están resaltadas?*



○ *¿Qué patrones encontraste?*

4 *Flipgrid (Explicación en vídeo)*

- *Cada estudiante graba un video explicando cómo descifró el mensaje oculto.*
- *Los compañeros pueden comentar y debatir si están de acuerdo.*



Cierre:

Se revela el significado del mensaje: "Las sombras" representan la lectura entre líneas y la curiosidad.

Crterios de Evaluación

- *Desempeño en la lectura (20%)*
- *Desarrollo de las actividades (20%)*
- *Participación y discusión (20%)*
- *Manejo de recursos tecnológicos (20%)*
- *Comportamiento en clase (20%)*

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.
Criterio 3.	Poca participación en	En ocasiones participa en los debates y comparte	Participa activamente en las discusiones de grupo,	Lidera la participación en los debates, aportando ideas



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Participación y Discusión	los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar,



	dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.		respeto el turno de los demás.	creando un ambiente positivo para el aprendizaje	
Unidad 1. 3. El misterio del personaje misterioso					
Nombre de la unidad	El misterio del personaje misterioso				
Competencias por desarrollar	Identificar y analizar a un personaje enigmático dentro de una historia.				
Fecha de elaboración	Semana 1 – Sesión 3				
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• Genialmente• Scratch (Chatbot del personaje)• Documentos de Google:• Flipgrid (Debate final)				
Descripción de la unidad					
<i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i>					
Lectura:					
<i>"Fragmento:</i>					



"En una ciudad rodeada de murallas antiguas, vivía un personaje que nadie conocía bien. Algunos decían que era un viajero, otros aseguraban que guardaba un secreto muy valioso. Solo una cosa era segura: aparecía cada noche en la plaza principal, dejaba una carta en el banco de piedra y desaparecía sin dejar rastro. ¿Quién era realmente? ¿Qué intentaba comunicar?"

🗨️ Desarrollo de la actividad por herramienta:

1 Genially:

- *Presentación con una historia ilustrada.*
- *Pistas visuales en la escena nocturna de la plaza.*

2 Scratch (Chatbot del personaje):

- *Los estudiantes pueden hacer preguntas al personaje misterioso.*
- *El chatbot responde con información parcial, lo que obliga a deducir su identidad.*

3 Documentos de Google:

- *Registro de pistas sobre el personaje:*
 - *¿Cómo lo viste?*
 - *¿Qué deja en la plaza?*
 - *¿Por qué desaparece?*



4 Flipgrid (Debate final):

- *Los estudiantes presentan su teoría en video y debaten con sus compañeros.*



Cierre:

Se revela que el personaje es un historiador que deja cartas con relatos antiguos para que la gente las descubra.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación



	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las



			con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje

Unidad 2. El Reto del Saber: Competencia de Comprensión Lector.	
Unidad 2. 1 El zorro y el cuervo	
Nombre de la unidad	El Zorro y el Cuervo" (Fábula de Esopo)
Competencias por desarrollar	Analizar los elementos de la narración y reflexionar sobre su enseñanza.
Fecha de elaboración	Semana 2 - Sesión 1



Recursos que se aplican

- Padlet
- Google Docs

Descripción de la unidad

Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.

Lectura:

"Fragmento:

El Zorro y el Cuervo

Un día, un cuervo encontró un gran pedazo de queso y, emocionado por su hallazgo, voló hasta la rama de un árbol para disfrutarlo sin interrupciones. Mientras se acomodaba, un zorro astuto que pasaba por allí notó el queso en el pico del cuervo.

El zorro, que era muy astuto y deseaba el queso para sí, ideó un plan. Miró al cuervo con admiración fingida y dijo: —¡Oh, cuervo! ¡Qué hermosa ave eres! Tus plumas negras brillan como el terciopelo bajo el sol. Si tu canto es tan maravilloso como tu apariencia, serás sin duda el rey de todas las aves.

El cuervo, halagado por las palabras del zorro, sintió un gran orgullo. Pensando en impresionar aún más al zorro, abrió el pico para cantar, olvidando por completo que sostenía el queso.



En cuanto el queso cayó al suelo, el zorro lo atrapó rápidamente y se lo llevó, dejando al cuervo con una amarga lección.

Antes de marcharse, el zorro dijo:

—Querido cuervo, recuerda esta lección: no te dejes llevar por los halagos de quienes solo buscan aprovecharse de ti.

El cuervo, avergonzado y decepcionado consigo mismo, juró no volver a caer en el engaño de la adulación.

El zorro y el cuervo, Fábula de Esopo

Desarrollo de la actividad por herramienta:

1. **Actividad en Padlet:**

- *Se crean columnas con preguntas como:*
 - *¿Cuál es la enseñanza de la fábula?*
 - *¿Cómo describirías la actitud del zorro?*
 - *¿Crees que esta historia sigue siendo relevante hoy en día?*
- *Cada equipo responde y comenta en las respuestas de otros.*

2. **Actividad en Google Docs:**



- Cada equipo elabora una síntesis argumentativa sobre el mensaje de la fábula.

Se incluyen citas del texto como evidencia.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y



		inferencias. Expresa opiniones sencillas.	expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.



Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje
---	---	--	---	--

Unidad 2. 2 El principito y el zorro

Nombre de la unidad	El Principito" (Capítulo del Zorro)
Competencias por desarrollar	Evaluar la comprensión del simbolismo en la obra.
Fecha de elaboración	Semana 2 - Sesión 2
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• <i>¡Actividad en Kahoot!:</i>• <i>Actividad en Quizizz:</i>

Descripción de la unidad

Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.

 **Lectura:**

"Fragmento:

El Principito" (Capítulo del Zorro)

¿Qué es Amar?



El Principito estaba muy triste porque había conocido más rosas como su rosa en el planeta Tierra y pensaba que su rosa era [una mentirosa](#). Decepcionado, lloraba amargamente cuando de pronto se acercó un pequeño zorro.

– ¡Buenos días! - escuchó que decía alguien desde la lejanía.

– Buenos días- respondió él con educación. Se dio la vuelta, pero no vio a nadie.

– ¡Estoy aquí, bajo el manzano! - indicó el zorro. Entonces el niño lo vio.

– ¿Quién eres? ¡Eres muy lindo!

– Soy [un zorro](#).

– ¡Ven a jugar conmigo! Estoy muy triste... – dijo el Principito recordando a su rosa.

– No puedo, no estoy domesticado.

– ¿Qué es domesticar?

– Veo que no eres de aquí- dijo entonces el zorro- ¿Qué buscas?

– Busco hombres... qué es domesticar?



– *¿Hombres? No me gustan. Cazán zorros, pero también crían gallinas. Eso sí es interesante. ¿Tú buscas gallinas?*

– *No, busco amigos. ¿Qué es domesticar?*

– *Bueno, es algo muy olvidado ya. Significa 'crear lazos'.*

– *¿Crear lazos?*

– *Sí. Tú eres un niño más, como muchos otros. Tú no me necesitas y yo no te necesito. Pero si me domesticas, tú serás único. Yo sentiré necesidad de ti y tú sentirás necesidad de mí.*

– *Ah, ya entiendo- dijo el Principito- En mi planeta hay una rosa... Creo que me ha domesticado.*

– *¿En tu planeta hay cazadores?*

– *No.*

– *¡Perfecto! ¿Y gallinas?*

Tampoco.

– *Bueno, no hay nada tan perfecto...*

El zorro suspiró y siguió con su idea:



– Para mí el trigo dorado es todo igual. No me aporta nada.

Pero tu cabello es dorado como el trigo, y si me domesticas, cada vez que lo mire, [me recordará a ti](#) y entonces será especial.

Incluso amaré el sonido entre las espigas. Por favor, domesticame. Así mi vida dejará de ser monótona.

– No sé si tengo tiempo. Busco amigos...

– Pero para tener un amigo, debes domesticarlo. ¡Domesticame!

– ¿Y qué hay que hacer?

– Debes tener [mucho paciencia](#) y venir a verme todos los días. Te sientas aquí y solo observas y esperas. Cada día yo iré acercándome más, hasta que pueda sentarme a tu lado y me deje acariciar por ti. Entonces, ya habremos creado lazos de amistad y estaré domesticado.

El Principito hizo lo que le dijo el zorro, solo que además le pidió que acudiera siempre a la misma hora, ya que de esta manera él podría sentirse feliz justo un momento antes, pensando en que se acercaba el momento de verle.

Los rituales son necesarios- le dijo- Hacen que tu corazón salga de la rutina y de un brinco de felicidad.

Y el Principito consiguió domesticar al zorro. Pero él tenía que partir.

– Voy a llorar- dijo el zorro.

– Tuya es la culpa. Tú me pediste que te domesticara. Ahora, no ganas nada.



– Sí gano. Por el color [del trigo](#).

– Pero vas a llorar.

– Sí.

El zorro siguió hablando:

– Ahora verás las otras rosas y entenderás lo que te dije.

El Principito fue a donde estaban las rosas. Efectivamente, ya no le parecían iguales a su rosa.

– No sois como mi rosa- les dijo- Mi flor es única y vosotras no significáis mucho para mí... Mi rosa es aquella a la que cuidé, tapé con un biombo y protegí del frío. Es aquella a la que salvé de las orugas y atendí cada vez que estornudaba. Ella me necesitaba y yo la necesitaba a ella.

Las rosas se sintieron molestas.

Después, el Principito regresó donde [el zorro](#) para despedirse de él.

– Adiós- dijo el niño.

– Adiós- dijo el zorro- Pero antes voy a contarte mi secreto: no se ve bien sino con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos.

– Lo esencial es invisible a los ojos- repitió el Principito para recordarlo bien.



El tiempo que perdiste por tu rosa hace que tu rosa sea importante...


– El tiempo que perdí por mi rosa... – dijo el Principito para recordarlo bien.

– Los hombres [han olvidado](#) este secreto, pero tú debes recordarlo. Eres responsable de quien has domesticado para siempre.


El Principito se alejó repitiendo todas estas frases a fin de no olvidarse.

Autor: Antoine de Saint-Exupéry

 Desarrollo de la actividad por herramienta:

 Actividad en Kahoot!:

- Preguntas con tiempo límite, como:
 - ¿Qué significa “domesticar” en la historia?
 - ¿Qué representa el zorro en la enseñanza del Principito?
 - ¿Cómo interpretas la frase: "Lo esencial es invisible a los ojos"?

 Actividad en Quizizz:

- Se presentan preguntas de opción múltiple y de respuesta abierta.
- Cada respuesta correcta suma puntos en la competencia.

Criterios de Evaluación



- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.



Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.	
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.	
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.	



	(Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.				
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje	

Unidad 2. 3 Los viajes de Gulliver

Nombre de la unidad	Los Viajes de Gulliver" (Fragmento de los liliputienses)
Competencias por desarrollar	Reflexionar sobre la crítica social en la literatura
Fecha de elaboración	Semana 2 - Sesión 3
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none"> • Canva



- *Google Sites:*

Descripción de la unidad

Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.

Lectura:

"Fragmento:

Los Viajes de Gulliver" (Fragmento de los liliputienses)

Después de una semana de vientos y mares agitados, llegamos a la costa de una isla pequeña. La tripulación y yo decidimos bajar a tierra para descansar y abastecernos de agua y provisiones. Mientras exploraba la costa, me separé del grupo y, al subir una colina, descubrí una llanura llena de gente diminuta, no más alta que mi dedo pulgar.

Me sorprendió ver a tantos seres humanos tan pequeños, y me pregunté si eran pigmeos o si la isla estaba habitada por una raza de gente enana. Pronto descubrí que eran seres humanos normales, pero de un tamaño mucho menor que el nuestro.

Me acerqué a ellos con cuidado, no queriendo asustarlos, y pronto se dieron cuenta de mi presencia. Me miraron con asombro y miedo, y algunos de ellos se escondieron detrás de las rocas y los arbustos. Sin embargo, uno de ellos, que parecía ser un oficial, se acercó a mí y me habló en un lenguaje que no entendí.

Después de varios intentos de comunicación, uno de los liliputienses, que parecía ser un intérprete, me habló en un inglés imperfecto y me explicó que eran los habitantes de la isla de Lilliput, y que yo había llegado a su territorio. Me pidieron que fuera con ellos al palacio del emperador, y después de algunas dudas, decidí aceptar su invitación.



Me llevaron al palacio, donde me encontré con el emperador de Lilliput, un hombre pequeño, pero con una gran presencia. Me habló de su reino y de sus leyes, y me pidió que jurara lealtad a su corona. Después de algunas negociaciones, acepté sus condiciones y juré ser un ciudadano leal de Lilliput.

Durante mi estancia en Lilliput, aprendí mucho sobre la cultura y la política de los liliputienses. Me sorprendió su ingenio y su habilidad para construir y gobernar su reino, a pesar de su tamaño. También me di cuenta de que, a pesar de sus diferencias con nosotros, eran seres humanos con sus propias fortalezas y debilidades.

Mi estancia en Lilliput fue una experiencia única y enriquecedora, y me enseñó a ver el mundo desde una perspectiva diferente. Aunque al final tuve que dejar la isla, nunca olvidaré la hospitalidad y la amabilidad de los liliputienses."

Autor: El escritor y clérigo irlandés [Jonathan Swift](#)

🗨️ Desarrollo de la actividad por herramienta:

🎨 Actividad en Canva:

- Se diseñan certificados para los equipos con mayor precisión en las respuestas.
- Medallas digitales con títulos como "Detectives Literarios" o "Analistas del Saber".

🌐 Actividad en Google Sites:



- Se crea un **Muro de Honor** con los equipos destacados.

Se publican los análisis más argumentativos realizados en Google Docs.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.






	inferir significados básicos.	inferencias. Expresa opiniones sencillas.	opinión sobre lo leído con cierta justificación.		
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.	
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.	
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas	



	las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	interfaz y realiza las tareas básicas.	necesarias sin mayor problema.	opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.	
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje	
Unidad 3. Guías de lectura herramientas para comprender mejor					
Unidad 3. 1 Caperucita roja					
Nombre de la unidad		"Caperucita Roja" (Versión Clásica y Versión Alternativa de Roald Dahl)			



Competencias por desarrollar	Comparar versiones del cuento y analizar sus diferencias
Fecha de elaboración	Semana 3 – Sesión 1
Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• <i>Formularios de Google:</i>• <i>Actividad en Nearpod</i>
Descripción de la unidad	
<p><i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i></p> <p> Lectura:</p> <p><i>"Fragmento:</i></p> <p>◇ 1. Preguntas Orientadoras</p> <p> <i>Actividad en Formularios de Google:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Preguntas de opción múltiple y respuesta corta sobre:</i><ul style="list-style-type: none">○ <i>¿Cómo cambia la personalidad de Caperucita en cada versión?</i>○ <i>¿Qué mensaje transmite cada historia?</i>○ <i>¿Cuál versión te parece más interesante y por qué?</i> <p> <i>Actividad en Nearpod:</i></p>	



- *Se presenta un video con ambas versiones.*

Los estudiantes responden preguntas interactivas en tiempo real.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.






	inferir significados básicos.	inferencias. Expresa opiniones sencillas.	opinión sobre lo leído con cierta justificación.		
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.	
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.	
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas	



	las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	interfaz y realiza las tareas básicas.	necesarias sin mayor problema.	opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.	
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje	
Unidad 3. 2 El mago de Oz					
Nombre de la unidad		El Mago de Oz" (Fragmento: El camino de baldosas amarillas)			
Competencias por desarrollar		Organizar los elementos clave de la historia.			
Fecha de elaboración		Semana 3 – Sesión 2			



Recursos que se aplican	<ul style="list-style-type: none">• <i>CmapTools:</i>• <i>MindMeister</i>
Descripción de la unidad	
<p><i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i></p> <p> <i>Lectura:</i></p> <p><i>"Fragmento:</i></p> <p> <i>Actividad en CmapTools:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Se crean nudos con personajes, escenarios y conflictos principales.</i>• <i>Se establecen relaciones entre conceptos clave.</i> <p> <i>Actividad en MindMeister:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Cada estudiante elabora su mapa conceptual digital.</i> <p><i>Se comparte y edita en grupo para mejorar la organización de ideas.</i></p>	
Criterios de Evaluación	
<ul style="list-style-type: none">• <i>Desempeño en la lectura (20%)</i>• <i>Desarrollo de las actividades (20%)</i>	



<ul style="list-style-type: none">• Participación y discusión (20%)• Manejo de recursos tecnológicos (20%)• Comportamiento en clase (20%)				
Porcentaje de Evaluación		10% sobre la calificación final		
Rubrica de Evaluación				
	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas



	incompleta o con mucha dificultad.	de la actividad con esfuerzo.	instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.	
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.	
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.	



	realizar las actividades.				
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje	
Unidad 3. 3 Alicia en el país de las maravillas					
Nombre de la unidad			"Alicia en el País de las Maravillas" (Fragmento del Gato de Cheshire)		
Competencias por desarrollar			Organizar los elementos clave de la historia.		
Fecha de elaboración			Semana 4 – Sesión 1		
Recursos que se aplican			<ul style="list-style-type: none">• <i>Google Docs</i>• <i>Canva</i>		
Descripción de la unidad					
<i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i>					



 **Lectura:**

"Fragmento:"

Actividad en Google Docs:

- Se utiliza una plantilla con las siguientes secciones:
 - Introducción (¿De qué trata el fragmento?)
 - Desarrollo (¿Cuáles son los eventos más importantes?)
 - Conclusión (¿Cuál es el mensaje del autor?)

 **Actividad en Canva:**

Se crean infografías con imágenes y palabras clave para resumir el fragmento.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)	
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	Comprende la idea principal del texto, pero necesita ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.	
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.	
Criterio 3.	Poca participación en	En ocasiones participa en los debates y comparte	Participa activamente en las discusiones de grupo,	Lidera la participación en los debates, aportando ideas	



Participación y Discusión	los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma (LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda. Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza las funciones necesarias sin mayor problema.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente, explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar,



	dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.		respetar el turno de los demás.	creando un ambiente positivo para el aprendizaje	
Unidad 3. 4 El principito					
Nombre de la unidad		El Principito" (Capítulo del Aviador y el Niño)			
Competencias por desarrollar		Reflexionar sobre la relación entre la imaginación y la adultez.			
Fecha de elaboración		Semana 4 – Sesión 2			
Recursos que se aplican		<ul style="list-style-type: none">• <i>Flipgrid</i>• <i>Padlet</i>			
Descripción de la unidad					
<i>Los estudiantes se reúnen en grupo.....o individual, solos como explicar.</i>					
<i>📖 Lectura:</i>					
<i>"Fragmento:</i>					
<i>🗣️ Actividad en Flipgrid:</i>					
<ul style="list-style-type: none">• <i>Los estudiantes graban videos respondiendo:</i>					



- ¿Por qué los adultos no comprenden el dibujo del elefante en el sombrero?
- ¿Cómo podemos mantener la creatividad en la edad adulta?

🗨 Actividad en Padlet:

- Cada estudiante publica su reflexión y comenta en las respuestas de sus compañeros.

Criterios de Evaluación

- Desempeño en la lectura (20%)
- Desarrollo de las actividades (20%)
- Participación y discusión (20%)
- Manejo de recursos tecnológicos (20%)
- Comportamiento en clase (20%)

Porcentaje de Evaluación

10% sobre la calificación final

Rubrica de Evaluación

	Nivel 1: BAJO (1.0 - 2.9)	Nivel 2: BASICO (3.0 - 3.9)	Nivel 3: ALTO (4.0 - 4.5)	Nivel 4: EXCELENTE (4.6 - 5.0)
Criterio 1. Desempeño en la Lectura Crítica	Muestra dificultades para	Comprende la idea principal del texto, pero necesita	Comprende de forma clara la idea principal y las ideas	Comprende a profundidad el texto, identifica ideas principales



	comprender la idea principal del texto, o inferir significados básicos.	ayuda para identificar ideas secundarias o realizar inferencias. Expresa opiniones sencillas.	secundarias del texto. Realiza inferencias adecuadas y expresa su opinión sobre lo leído con cierta justificación.	y secundarias con facilidad, realiza inferencias precisas y argumenta su opinión de manera clara.
Criterios 2. Desarrollo de las Actividades	Realiza las actividades de la plataforma de forma incompleta o con mucha dificultad.	Realiza las actividades de la plataforma con algo de ayuda. Logra el objetivo de la actividad con esfuerzo.	Realiza las actividades de la plataforma de manera autónoma y siguiendo las instrucciones. Sus respuestas son correctas y demuestran comprensión de los temas trabajados.	Realiza las actividades de la plataforma de forma excelente, superando las expectativas. Sus respuestas son muy precisas, creativas y demuestran una comprensión profunda del tema.
Criterio 3. Participación y Discusión	Poca participación en los debates. No comparte sus ideas o no escucha a sus compañeros.	En ocasiones participa en los debates y comparte algunas ideas cuando se le pregunta. Escucha a sus compañeros, pero no siempre interactúa con ellos.	Participa activamente en las discusiones de grupo, comparte sus ideas de forma clara y escucha las opiniones de los demás con respeto. Contribuye al trabajo en equipo.	Lidera la participación en los debates, aportando ideas originales y motivando a sus compañeros. Escucha atentamente, respeta las opiniones y ayuda a construir acuerdos en el grupo.
Criterio 4. Manejo de Recursos Tecnológicos	Muestra dificultad para usar la plataforma	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con cierta dificultad, pero logra utilizarlas con poca ayuda.	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con autonomía. Accede y utiliza	Maneja la plataforma y las herramientas digitales con gran habilidad. Utiliza todas las funciones de forma eficiente,



	(LectoGamia) y las herramientas digitales (Padlet). Necesita ayuda constante para navegar o realizar las actividades.	Navega por la interfaz y realiza las tareas básicas.	las funciones necesarias sin mayor problema.	explora nuevas opciones y ayuda a sus compañeros si lo necesitan.
Criterio 5. Comportamiento en Clase	Presenta dificultades para seguir las normas del aula y del uso de los dispositivos. Constantemente se le hacen llamados de atención.	Mantiene un comportamiento adecuado la mayor parte del tiempo.	Sigue las normas de clase y del uso de los dispositivos tecnológicos. Trabaja de forma concentrada y respeta el turno de los demás.	Siempre sigue las normas del aula y del uso de los dispositivos. Mantiene un comportamiento ejemplar, creando un ambiente positivo para el aprendizaje



Anexo H. Entrevista a docentes

GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES

Objetivo: Explorar las percepciones y experiencias de los docentes sobre la implementación de la estrategia "LectoGamia" y su influencia en el desarrollo de habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico en estudiantes de cuarto grado.

Nombre: _____

Años de experiencia en la docencia: _____

¿Ha implementado anteriormente estrategias pedagógicas basadas en la gamificación?:

Si _ No _

Secciones de la Entrevista:

1. Conocimiento y Percepción de la Gamificación:

- ¿Cómo definiría la gamificación en el contexto educativo?
- ¿Qué opinión tiene sobre el uso de la gamificación como herramienta pedagógica?

2. Implementación de "LectoGamia":

- ¿Cómo fue el proceso de formación para la implementación de "LectoGamia"?
- ¿Qué recursos y materiales utilizó durante la implementación de la estrategia?

3. Impacto en los Estudiantes:

- ¿Ha observado cambios en la motivación y participación de los estudiantes durante las actividades de "LectoGamia"?
- ¿Puede proporcionar ejemplos de mejoras en las habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico de los estudiantes?
- ¿Cómo han reaccionado los estudiantes ante las actividades gamificadas?



4. Desafíos y Oportunidades:

- ¿Qué dificultades encontró durante la implementación de "LectoGamia"?
- ¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse en la estrategia?
- ¿Qué oportunidades identifica para integrar la gamificación en otras áreas del currículo?

5. Reflexión sobre la Práctica Docente:

- ¿Cómo ha influido la implementación de "LectoGamia" en su práctica docente?
- ¿Recomendaría esta estrategia a otros docentes? ¿Por qué?



Anexo I. Prueba piloto

Nombre de la Institución:					
Nombre:	Docente		Estudiante		Tutor
Grado:	Fecha:				

1. ACCESIBILIDAD

a. ¿Cuán tan fácil fue acceder a la herramienta tecnológica?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

b. ¿La herramienta tecnológica es accesible para todo tipo de usuarios?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

c. ¿Pueden los estudiantes acceder a la herramienta tecnológica desde casa para terminar sus tareas o reforzar sus conocimientos?



- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

d. ¿La herramienta tecnológica Puede ser utilizada de forma simultánea por varios usuarios?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

e. ¿La herramienta tecnológica se puede utilizar online y offline?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

f. ¿La herramienta tecnológica se adapta automáticamente a cualquier dispositivo electrónico?

- Muy fácil
- Fácil



- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

g. ¿la herramienta tecnológica permite ajustar el tamaño de textos y otros elementos visuales?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

2. USABILIDAD

a. ¿Es sencilla la navegación?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

b. ¿Encuentran las secciones o páginas que buscan?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral



- Difícil
- Muy difícil

c. ¿Es fácil para los usuarios pasar de una función a otra?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

d. ¿Encuentran los usuarios la información que necesitan en la página?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

e. ¿Encuentran los usuarios diferentes recursos (juego, textos, imágenes y desafíos)

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil



3. Utilidad

a. ¿Cuál útil es la aplicación para realizar tareas y actividades específicas?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

b. ¿La herramienta tecnológica permite aumentar tu curiosidad y persistencia en el desarrollo de las actividades?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

c. ¿La herramienta tecnológica permite sentir confianza y concentración al realizar las diferentes actividades?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil



d. ¿La herramienta tecnológica permite el trabajo colaborativo?

- Muy fácil
- Fácil
- Neutral
- Difícil
- Muy difícil

4. Observaciones:



Anexo J. Prueba Postest

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: "POSTTEST DE LECTURA Y PENSAMIENTO CRÍTICO"

Título del Proyecto	Fortalecimiento de la lectura crítica mediante la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación (LECTOGAMIA) que conlleve al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de básica primaria.
Institución	Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz (Barrancabermeja, Santander, Colombia)
Objetivo	Evaluar el desarrollo de habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico en estudiantes, a través de preguntas estandarizadas que miden comprensión literal, inferencial y crítica después de la implementación de la estrategia "LectoGamia".
Grado	Cuarto grado
Fecha de Aplicación	DD/MM/AAAA
Investigador(a)	[Nombre del investigador/a]

INSTRUCCIONES PARA EL ESTUDIANTE:

Lee el texto con atención y responde las preguntas de cada sección. Esta prueba busca evaluar lo que has aprendido y cómo desarrollaste habilidades de pensamiento crítico. Responde de la mejor manera posible.

Tiempo estimado: 45 minutos.



I. DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del Estudiante	Edad	Género	ID o Código del Estudiante

II. TEXTO PARA LA PRUEBA

Texto: "El Viaje de Nico y sus Amigos"

Nico era un niño curioso que siempre soñaba con descubrir lugares nuevos. Un día, decidió emprender una aventura con sus amigos para explorar el bosque cercano. En el camino, encontraron animales que nunca antes habían visto y aprendieron sobre la importancia de cuidar la naturaleza. Nico y sus amigos entendieron que el mundo es un lugar especial que debemos proteger y respetar para que las futuras generaciones puedan disfrutarlo también.

III. SECCIONES DEL POSTTEST

Sección A: Comprensión Literal

Esta sección evalúa la habilidad de los estudiantes para identificar información explícita en el texto.

1. **¿Cuál fue el objetivo de Nico al salir de su casa?**

- A. Visitar a sus abuelos
- B. Descubrir lugares nuevos
- C. Ir a la escuela
- D. Encontrar comida para sus mascotas

2. **¿Qué aprendieron Nico y sus amigos en el viaje?**

Responde en tus propias palabras:



Sección B: Comprensión Inferencial

Esta sección explora la habilidad para deducir y reflexionar sobre el contenido del texto.

3. **¿Por qué crees que Nico y sus amigos sintieron que era importante cuidar la naturaleza? Explica tu respuesta.**

-
-
4. **¿Qué crees que puede suceder si las personas no cuidan la naturaleza como lo aprendieron Nico y sus amigos?**

Responde en tus propias palabras:

Sección C: Evaluación Crítica y Argumentación

Esta sección evalúa la habilidad para analizar, interpretar y argumentar sobre el contenido y los valores del texto.

5. **¿Piensas que la decisión de Nico de explorar el bosque fue responsable? Explica por qué.**

-
-
6. **¿Qué ideas del texto consideras relevantes para tu vida diaria? Justifica tu respuesta.**



IV. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Categoría	Pregunta	Puntuación (Escala de 1 a 5)	Observaciones
Comprensión Literal	Pregunta 1		
	Pregunta 2		
Comprensión Inferencial	Pregunta 3		
	Pregunta 4		
Evaluación Crítica y Argumentación	Pregunta 5		
	Pregunta 6		

V. RESULTADO GENERAL

Nivel de Comprensión Lectora	Capacidad de Argumentación	Desarrollo del Pensamiento Crítico



Anexo K. Grupo focal – Evaluación de experiencias en LectoGamia

Título del Proyecto	Fortalecimiento de la lectura crítica mediante la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la gamificación (LECTOGAMIA) que conlleve al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de básica primaria.
Institución	Institución Educativa Diego Hernández de Gallegos, Sede La Paz (Barrancabermeja, Santander, Colombia)
Objetivo	Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el impacto de la estrategia pedagógica "LectoGamia" en sus habilidades de lectura crítica y pensamiento crítico, identificando áreas de mejora y fortalezas a través de preguntas de exploración cualitativa estandarizadas.
Grado	Cuarto grado
Fecha de Aplicación	DD/MM/AAAA
Moderador(a)	[Nombre del moderador/a]

I. INSTRUCCIONES PARA EL MODERADOR

1. Introducción:

- Explicar el propósito del grupo focal a los estudiantes. Comentarles que sus respuestas ayudarán a entender cómo la estrategia "LectoGamia" ha influido en su aprendizaje de lectura crítica y pensamiento crítico.
- Crear un ambiente cómodo y seguro, donde los estudiantes se sientan en confianza para compartir sus experiencias y opiniones.



2. Reglas de Participación:

- Recordar a los estudiantes que no existen respuestas correctas o incorrectas, y que todas las opiniones son valiosas.
- Animar a cada participante a contribuir y respetar el turno de palabra.

II. PREGUNTAS Y RESPUESTAS DEL GRUPO FOCAL

Pregunta	Respuesta
1. ¿Cómo te sentiste al participar en las actividades de "LectoGamia"?	
2. ¿Has notado alguna mejora en cómo comprendes y analizas los textos desde que empezaste a usar "LectoGamia"? ¿Podrías dar un ejemplo?	
3. ¿Crees que puedes pensar más críticamente sobre lo que lees ahora que has participado en estas actividades? ¿Puedes mencionar algún ejemplo específico?	
4. ¿Qué aspectos de las actividades de gamificación en "LectoGamia" te resultaron más atractivos o útiles?	
5. ¿Cuáles son las ideas o habilidades más importantes que sientes haber aprendido con "LectoGamia"?	
6. Si tuvieras la oportunidad, ¿qué cambiarías o mejorarías en la forma en que se realizaron las actividades de "LectoGamia"?	

III. OBSERVACIONES ADICIONALES DEL MODERADOR



(Registrar impresiones generales sobre la participación, interacción grupal, y otros comentarios relevantes sobre el proceso del grupo focal)

IV. FIRMAS

Firma del Moderador(a)	Fecha



Anexo L. Encuesta de evaluación para estudiantes

Objetivo: Evaluar la motivación de los estudiantes de cuarto grado en relación con la estrategia pedagógica *LectoGamia*, enfocada en el fortalecimiento de la lectura crítica y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.

Instrucciones: A continuación, encontrarás una serie de afirmaciones relacionadas con tus experiencias en las actividades de *LectoGamia*. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con cada afirmación, utilizando la siguiente escala:

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Algo en desacuerdo
- 4 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 5 - Algo de acuerdo
- 6 - De acuerdo
- 7 - Totalmente de acuerdo

Dimensión	Ítem	1	2	3	4	5	6	7
Motivación Intrínseca	1. Disfruto participar en <i>LectoGamia</i> porque me ayuda a aprender cosas nuevas.							
	2. Me gusta superar los desafíos en <i>LectoGamia</i> porque me siento satisfecho/a cuando lo logro.							
	3. Participar en <i>LectoGamia</i> es emocionante y me motiva a aprender más sobre lectura crítica.							
Motivación Extrínseca	4. Participo en <i>LectoGamia</i> porque sé que me ayudará a mejorar mis habilidades de lectura.							
	5. Me esfuerzo en las actividades de <i>LectoGamia</i> para obtener recompensas o puntos.							



Dimensión	Ítem	1	2	3	4	5	6	7
	6. Siento que debo hacer bien las actividades de <i>LectoGamia</i> para evitar sentirme mal si no participo.							
Desmotivación	7. No entiendo por qué tengo que participar en las actividades de <i>LectoGamia</i> .							
	8. A veces siento que las actividades de <i>LectoGamia</i> no me ayudan realmente a mejorar.							
	9. No tengo claro el propósito de las actividades de <i>LectoGamia</i> y me cuesta interesarme en ellas.							